



Fédération Luxembourgeoise des Arts Martiaux

Fédération Nationale agréée et reconnue
d'utilité publique

Membre du Comité Olympique et Sportif Luxembourgeois

Sous le Haut Patronage de Son Altesse Royale
Le Prince Louis

FLAM

Fédération Luxembourgeoise des Arts Martiaux

REGLEMENTATION ET MODALITES D'INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

KATA - KUMITE Version 2021

CHAMPIONNATS NATIONAUX

&

COUPE PRINCE LOUIS

CONTENUS

Structure d'organisation 5-7

1 Comité Directeur (Karaté)	5
2 Bureau d'organisation	5
3 Administration des compétitions	6
4 L'Arbitrage	6
5 Le Médical	7
6 La Communication	7

Modalités d'inscription 7-15

Championnat National Kumité

ARTICLE 1: CATEGORIES	7-8
ARTICLE 2: PARTICIPATION	8
ARTICLE 3: INSCRIPTION	8-9
ARTICLE 4: LE CONTROLE DES P ASSEPORTS	9
ARTICLE 5: LA PESEE	9
ARTICLE 6: LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES	10
ARTICLE 7: COACHS	10
ARTICLE 8 : SURCLASSEMENTS	10

Championnat National Kata

ARTICLE 1: CATEGORIES	11
ARTICLE 2: PARTICIPATION	11
ARTICLE 3: INSCRIPTION	12
ARTICLE 4: LE CONTROLE DES P ASSEPORTS	12
ARTICLE 5: LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES	12
ARTICLE 6: COACHS	13
ARTICLE 7: SURCLASSEMENTS	13

Coupe Prince Louis (Kata par ceinture)

ARTICLE 1: CATEGORIES	13-14
ARTICLE 2: PARTICIPATION	14
ARTICLE 3: INSCRIPTION	14
ARTICLE 4: LE CONTROLE DES P ASSEPORTS	15
ARTICLE 5: LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES	15
ARTICLE 6: COACHS	15
ARTICLE 7: SURCLASSEMENTS	15

Championnat National Kumité

ARTICLE 1 :	AIRE DE COMPÉTITION POUR LE KUMITÉ	16
ARTICLE 2 :	TENUE OFFICIELLE	17-18
ARTICLE 3 :	ORGANISATION DES COMPÉTITIONS DE KUMITÉ	18-19
ARTICLE 4 :	COMPÉTITIONS DES POULES DE KUMITÉ	19-21
ARTICLE 5 :	L'ÉQUIPE ARBITRALE	22
ARTICLE 6 :	DURÉE DES RENCONTRES	22
ARTICLE 7 :	SCORE	23-24
ARTICLE 8 :	CRITÈRES DE DECISION	25-26
ARTICLE 9 :	COMPORTEMENT INTERDIT	26-28
ARTICLE 10 :	AVERTISSEMENTS ET PÉNALISATIONS	28-29
ARTICLE 11 :	BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION	30-31
ARTICLE 12 :	PROTESTATIONS OFFICIELLES	31-32
ARTICLE 13 :	POUVOIRS ET DEVOIRS	33-35
ARTICLE 14 :	DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES RENCONTRES	36
ARTICLE 15 :	MODIFICATIONS	37

Championnat National Kata

ARTICLE 1:	AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	37
ARTICLE 2 :	TENUE OFFICIELLE	37-39
ARTICLE 3:	ORGANISATION DE LA COMPÉTITION DE KATA	39-42
ARTICLE 4:	L'ÉQUIPE DE JUGES	42-43
ARTICLE 5:	CRITÈRES DE DÉCISION	43-46
ARTICLE 6:	OPÉRATION DES MATCHES	46-47
ARTICLE 7:	PROTESTATIONS OFFICIELLES	47
ARTICLE 8:	MODIFICATIONS	47

Coupe Prince Louis (Kata par ceinture)

ARTICLE 1:	AIRE DE COMPETITION DE KATA	48
ARTICLE 2 :	TENUE OFFICIELLE	48
ARTICLE 3:	PARTICIPATION	48
ARTICLE 4:	ORGANISATION DE LA COMPETITION	48
ARTICLE 5:	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	49
ARTICLE 6:	L'EQUIPE DE JUGES	49
ARTICLE 7:	CRITERES DE DECISION	49
ARTICLE 8:	OPERATIONS MATCHES	49
ARTICLE 9:	PROTESTATION OFFICIELLE	50
ARTICLE 10:	MODIFICATIONS	50

ANNEXE 1 :	TERMINOLOGIE	50-51
ANNEXE 2 :	GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX	52-63
	ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE	52-60
	SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX	61-62
ANNEXE 3 :	RÉFÉRENCES PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES	64-65
ANNEXE 4 :	MARQUES DES PONCTUATEURS	66
ANNEXE 5 :	DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ	67
ANNEXE 6 :	DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	68
ANNEXE 7 :	LE KARATE-GI	69
ANNEXE 8 :	LISTE DES KATAS OBLIGATOIRES DE LA FLAM	70-72
ANNEXE 9 :	LISTE DES KATAS COUPE FLAM (ceinture jaune, orange et verte)	72

Dans ce texte le genre masculin utilisé, fait aussi référence au genre féminin.

STRUCTURE D'ORGANISATION

Rôles et responsabilités

1 : COMITÉ DIRECTEUR (KARATÉ)

- Valide les règlements de compétitions et d'arbitrage.
- Valide les dénominations des compétitions.
- Valide le calendrier fédéral et les sites de déroulement des compétitions.
- Détermine le Cahier des Charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

D'autre part, aucune association membre de la fédération ne pourra organiser une compétition sous l'appellation sans l'accord du CD:

- Challenge international ou national.
- Coupe internationale ou nationale
- Open international ou national.

2 : BUREAU D'ORGANISATION

Il est composé du directeur technique ou sportif national Karaté, assisté :

- du responsable national de l'arbitrage.
- du responsable de la commission d'organisation sportive
- du directeur technique

Le bureau d'organisation établit :

- le projet de dénomination des compétitions.
- le projet de calendrier pour validation par bureau directeur Karaté.
- le projet de rédaction des règlements de compétition et d'arbitrage des compétitions

Il assure ensuite la diffusion des informations réglementaires :

- Convocations comprenant les horaires des compétitions.
- Règlements de la compétition.
- Tableaux d'inscriptions.
- Tirage au sort.
- Résultats de la compétition

Le responsable de la commission d'organisation sportive ou le DTN avec l'entraîneur national constitue les dossiers des différentes compétitions nationales et le DTN ou DSN les conserve.

3 : ADMINISTRATION DES COMPÉTITIONS

Avant chaque compétition, un responsable administratif désigné par le bureau d'organisation est chargé de

- Réceptionner les inscriptions des compétiteurs, envoyés par les Clubs.
- Enregistrer les compétiteurs, établir les listes d'inscriptions.
- Procéder au tirage au sort de chaque catégorie, en tenant compte des clubs, cadre national et des têtes de séries, en présence du bureau d'organisation.
- Emmener à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Au cours de chaque compétition, un responsable désigné par le bureau d'organisation :

- Assure le bon déroulement de la compétition, depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole
- Assure le suivi du service de sécurité de l'accueil
- Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions
- Gère l'administration de la compétition
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits
- Organise le protocole des remises des médailles.

Après chaque compétition, un responsable administratif désigné par le bureau d'organisation :

- Constitue un dossier complet de la compétition
- Envoie un exemplaire du dossier de la compétition au DTN ou DSN.
- Fait procéder s'il y a lieu aux indemnités journalières des arbitres et responsables.

4 : L'ARBITRAGE

Le responsable national de l'arbitrage gère la compétition avec les arbitres qu'il a désignés. Un responsable de l'arbitrage peut assister au tirage au sort de chaque catégorie.

Les arbitres désignés ou deux superviseurs désigner, supervisent en outre le contrôle des passeports, la régularité de la pesée et de l'inscription aux tableaux de compétitions.

Le non-respect des arbitres qui officient durant la compétition doit faire l'objet d'un rapport écrit et circonstancié adressé au directeur technique ou sportif Karaté. Celui-ci saisit les personnes mises en cause pour leur comportement présumé inapproprié et déplacé, et qui peuvent être des responsables ou professeurs de club, ou des parents des sportifs.

S'il le juge nécessaire, le directeur technique ou sportif national peut demander au bureau fédéral la réunion d'une commission de discipline.

En tout état de cause, les pénalités peuvent constituer des sanctions à l'égard des personnes fautives, mais également à l'égard des clubs, qui peuvent se voir infliger une interdiction temporaire ou définitive d'inscrire leurs licenciés à des compétitions fédérales.

5 : LE MÉDICAL

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) délégué(s) et convoqués par le staff médical fédéral.

6 : LA COMMUNICATION

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le responsable du bureau d'organisation. Il met en relation les journalistes avec les autorités fédérales et les athlètes avant, pendant et après la compétition. Le cas échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, il rédige et transmet les communiqués de presse, convoque les photographes.

Il assure la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse, de messages radiophoniques.

MODALITES D'INSCRIPTIONS

Championnat National Kumité (individuel et équipe)

ARTICLE 1 : CATÉGORIES

La compétition « Kumité » comprend des combats en individuels (masculins et féminins) et/ou des combats par équipes (masculines et féminines). Les deux groupes sont encore subdivisés en catégories d'âge, puis en catégorie de poids ou en toutes catégories (Open). On distinguera les catégories d'âge suivantes :

Individuels : (masculins et féminins)

- Minimes U14 (12 à 13 ans)
- Cadets U16 (14 à 15 ans)
- Juniors U18 (16 à 17 ans)
- U21 (18 à 20 ans)
- Seniors (+18 ans) Seniors
- + 35 ans Open (+ 18ans)
- Senior + 50 ans

Équipes : (masculins et féminins)

- Minimes U14 (12 à 13 ans)
- Cadets U16 (14 à 15 ans)
- Juniors U18 (16 à 17 ans)
- Seniors (+18 ans)
- Seniors +35 ans

En kumité :

Le jugement se fera par système aux drapeaux.

Les compétitions se déroulent par élimination directe avec repêchage pour les deux 3^{ième} places.

Dans une compétition par poule (minimum 3 combattants) tous les compétiteurs ont la possibilité de combattre au moins deux fois.

En équipes il faut au minimum 2 compétiteurs du même sexe pour participer (dans une équipe de 3 combattants)

En Kata :

Le jugement se fera par système à points électronique ou avec les tablettes SCOR BOARD

Les compétitions se déroulent par élimination directe sans repêchage pour les deux 3^{ième} places.

Dans une compétition par poule (minimum 3 combattants) tous les compétiteurs ont la possibilité de combattre au moins deux fois.

En équipes il faut au minimum 2 compétiteurs du même sexe pour participer (dans une équipe de 3 combattants)

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

Conditions générales à respecter pour participer aux championnats nationaux et à la coupe FLAM

A chaque compétition, lors du contrôle, les compétiteurs (quel que soit leur âge) devront présenter sous la responsabilité de leur entraîneur ou officiel de club, les pièces suivantes :

- Le passeport sportif dûment rempli
- 12 mois de pratique karaté
- Deux vignettes dont celle de l'année en cours.
- Le certificat médico-sportif ou un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du karaté. (ce certificat médical ne sera valable que 1 an)
- Une autorisation parentale pour participer aux compétitions pour les moins de 18 ans

Les inscriptions sont illimitées.

Des frais d'inscription pour les compétiteurs individuel et les équipes sont à payer à l'organisateur le jour même du championnat.

Le montant des différents frais d'inscriptions sera fixé chaque année par la FLAM.

Les frais d'inscription sont non remboursables même si le compétiteur ou l'équipe inscrit ne participe pas.

ARTICLE 3 : INSCRIPTIONS

Le Championnat National Kumité est réservé aux compétiteurs affiliés à la FLAM. Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Les d'inscriptions sont effectués par le responsable du Club d'appartenance ou par son représentant officiel via le site internet "Sportdata" (<https://www.sportdata.org/karate/set-online-lu/>)

Seuls pourront participer, les compétiteurs inscrits sur les listes officielles des participants. Aucune inscription ne sera prise sur place, aucun remplacement de compétiteur ne sera accepté.

Nationalité ou Résident :

La nationalité n'est pas un critère de non-participation, mais il est impératif de prouver avec un certificat que le candidat travail ou fait ces études à Luxembourg et qui est affilié à un club officiel au Grand-duché de Luxembourg. En cas de doute, un document attestant pourrait être demandé au moment du contrôle des passeports sportifs.

ARTICLE 4 : LE CONTRÔLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition. Il doit contenir :

- les timbres de licences (collés sur le passeport)
- le certificat médical de non-contrindication à la pratique en compétition
- l'autorisation parentale pour les mineurs

ARTICLE 5 : LA PESÉE

Lieu :

Le contrôle du poids se fera toujours au même endroit. Ce contrôle peut se faire sur les lieux de la compétition.

La pesée est effectuée sous le contrôle du responsable de la compétition, avec des balances étalonnées.

Dans les cas limites de poids, les compétiteurs pourront être pesés en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 0,2 kg être accordée.

Tout compétiteur qui dépasse la tolérance de 0,2 kg, sera surclassé et devra payer 20 euros de frais supplémentaires.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

NOTE : Dans la zone de pesée, ni les photos ni les films ne sont permis. Ceci s'étend à l'usage de téléphones portables et autres dispositifs.

Ce qui est pour les compétiteurs féminines, elles auront le droit à une superviseuse féminine.

ARTICLE 6 : LES TENUS OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

Pour tous les représentants fédéraux, les arbitres et les entraîneurs, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

Tenues sportives

Pour tous les compétiteurs :

- Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Pour tous les combattants adultes, jeunes, enfants :

- Protège dents / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds-tibias rouges et bleus ;

Pour les combattants Jeunes et adultes :

- Plastron pour une combattante féminine cadettes, juniors, séniors ;
- Le « body-protector » obligatoire pour les cadets, juniors masculins
- Coquille pour un combattant masculin (facultatif) ;

Pour les compétiteurs Benjamins, Minimes :

- Plastron réversible bleu-rouge ou « body-protector ».

Pour les compétiteurs Poussins, Pupilles :

- Plastron réversible bleu-rouge ou « body-protector » et casque adapté à la taille de la tête
 - Pas de protège dents pour les porteurs de casque.
-

ARTICLE 7 : COACHS

Les coachs doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec le règlement coach.

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

Voir règlement Coach Kumité

ARTICLE 8 : SURCLASSEMENTS

Le sur-classement n'est pas autorisé pour les compétitions individuelles et par équipes

Championnat National Kata (individuel et équipe)

ARTICLE 1 : CATÉGORIES

La compétition « Kata » comprend des combats en individuels (masculins et féminins) et/ou des combats par équipes (masculines et féminines). Les deux groupes sont encore subdivisés en catégories d'âge et en toutes catégories (Open). On distinguera les catégories d'âge suivantes :

Individuels : (masculins et féminins)

- Minimes U14 (12 à 13 ans)
- Cadets U16 (14 à 15 ans)
- Juniors U18 (16 à 17 ans)
- Seniors (+18 ans)
- Seniors +35 ans Seniors
- +50 ans Open

Équipes : (masculins et féminins)

- Équipe Minimes U14 (12 à 13 ans)
- Équipe Cadets et Juniors U16-U18 (14 à 17 ans)
- Équipe Seniors (+18 ans)
- Équipe Seniors +35 ans

Le jugement se fera par système à points électronique ou si nécessaire manuellement avec les tablettes SCOR BOARD.

Les compétitions se déroulent par élimination directe sans repêchage pour les deux 3^{ème} places.

Dans une compétition par poule (minimum 3 combattants) tous les compétiteurs ont la possibilité de combattre au moins deux fois.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

Conditions générales à respecter pour participer aux championnats nationaux et à la coupe FLAM

A chaque compétition, lors du contrôle, les compétiteurs (quel que soit leur âge) devront présenter sous la responsabilité de leur entraîneur ou officiel de club, les pièces suivantes :

- Le passeport sportif dûment rempli,
- Deux vignettes dont celle de l'année en cours.
- Le certificat médico-sportif ou un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du karaté.
(ce certificat médical ne sera valable que 1 an)

Les inscriptions sont illimitées.

Des frais d'inscription pour les compétiteurs individuel et les équipes sont à payer à l'organisateur avant la clôture d'inscription du jour même via le site sportdata.

Le montant des différents frais d'inscriptions sera fixé chaque année par la FLAM.

Les frais d'inscription sont non remboursables même si le compétiteur ou l'équipe inscrit ne participe pas.

ARTICLE 3 : INSCRIPTIONS

Le Championnat National Kata est réservé aux compétiteurs affiliés à la FLAM. Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Les d'inscriptions sont effectués par le responsable du Club d'appartenance ou par son représentant officiel via le site internet "Sportdata" (<https://www.sportdata.org/karate/set-online-lu/>)

Seuls pourront participer, les compétiteurs inscrits sur les listes officielles des participants. Aucune inscription ne sera prise sur place, aucun remplacement de compétiteur ne sera accepté.

Nationalité ou Résident :

La nationalité n'est pas un critère de non-participation, mais il est impératif de prouver avec un certificat que le candidat travaille ou fait ces études à Luxembourg et qui est affilié à un club officiel au Grand-duché de Luxembourg. En cas de doute, un document attestant pourrait être demandé au moment du contrôle des passeports sportifs.

ARTICLE 4 : LE CONTRÔLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition. Il doit contenir :

- les timbres de licences (collés sur le passeport) ;
 - le certificat médical de non-contre-indication à la pratique en compétition ;
-

ARTICLE 5 : LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

Pour tous les représentants fédéraux, les arbitres et les entraîneurs, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

Tenues sportives

Pour tous les compétiteurs :

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue

ARTICLE 6 : COACHS

Les coaches doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec leur responsabilité.

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

ARTICLE 7 : SURCLASSEMENTS

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé en individuel. Il est possible en équipe, dans les conditions suivantes :

- Un benjamin U12 et un seul peut être surclassé dans une équipe minimales U14 mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe benjamins U12 lors d'une même compétition ou d'un même championnat (échelons de qualification compris) Ce benjamin U12 pourra exécuter au sein de cette équipe un Kata de la liste officielle des minimales U14.
- Un minimale U14 et un seul peut être surclassé dans une équipe cadets – juniors U16-U18 mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe minimales U14 lors d'une même compétition ou d'un même championnat (échelons de qualification compris) Ce minimale U14 pourra exécuter au sein de cette équipe un Kata de la liste officielle des cadets - juniors.
- Un cadet U16 ou un junior U18 et un seul peut être surclassé dans une équipe Senior mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe cadets – juniors U16-U18 lors d'une même compétition ou d'un même championnat (échelons de qualification compris)

Coupe Prince Louis (Kata) par ceinture (individuel et équipe)

La coupe prince Louis a pour but de promouvoir la compétition Kata et donner une plus grande chance à chacun d'accéder à un titre. Elle donne à tous la possibilité de participer à une compétition importante et de s'exprimer au cours de la saison.

Elle respecte le même règlement, la même organisation et les mêmes critères de jugement technique et de notation que le championnat national.

ARTICLE 1 : CATÉGORIES

La compétition « Kata » comprend des combats en individuels (masculins et féminins) et/ou des combats par équipes (masculines et féminines). Les deux groupes sont encore subdivisés en catégories de ceintures et d'âge. On distinguera les catégories d'âge et de ceintures suivantes:

Individuels : (masculins et féminins)

- Ceinture blanche U8 (6 à 7 ans), U10 (8 à 9 ans), U12 (10 à 11 ans), U14 (12 à 13 ans), + 14 ans.
- Ceinture jaune U8 (6 à 7 ans), U10 (8 à 9 ans), U12 (10 à 11 ans), U14 (12 à 13 ans), + 14 ans.
- Ceinture orange et verte U10 (6 à 9 ans), U12 (10 à 11 ans), U14 (12 à 13 ans) et + 14 ans.
- Ceinture bleue, marron et noire U14 (6 à 13 ans) et + 14 ans.

Equipes : (masculins et féminins)

- En équipes blanche U10 (6 à 9 ans), U14 (10 à 13 ans) et +14 ans.
- En équipes jaune U10 (6 à 9 ans), U14 (10 à 13 ans) et +14 ans.
- En équipes orange-verte U10 (6 à 9 ans), U14 (6 à 13 ans) et +14 ans.
- En équipes bleue - marron - noire U14 (6 à 13 ans) et +14 ans.

Le jugement se fera de même façon, comme le championnat national.

Le jugement se fera par système à points électronique ou si nécessaire manuellement avec les tablettes SCOR BOARD.

Les compétitions se déroulent par élimination directe sans repêchage pour les deux 3^{ème} places.

Dans une compétition par poule (minimum 3 combattants) tous les compétiteurs ont la possibilité de combattre au moins deux fois.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

Conditions générales à respecter pour participer à la coupe FLAM

A chaque compétition, lors du contrôle, les compétiteurs (quel que soit leur âge) devront présenter sous la responsabilité de leur entraîneur ou officiel de club, les pièces suivantes :

- Le passeport sportif dûment rempli,
- Deux vignettes dont incluant celle de l'année en cours.
- Le certificat médico-sportif ou un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du karaté. (ce certificat médical ne sera valable que 1 an)

Les inscriptions sont illimitées.

Des frais d'inscription pour les compétiteurs individuel et les équipes sont à payer à l'organisateur le jour même du championnat.

Le montant des différents frais d'inscriptions sera fixé chaque année par la FLAM.

Les frais d'inscription sont non remboursables même si le compétiteur ou l'équipe inscrit ne participe pas.

ARTICLE 3 : INSCRIPTIONS

La coupe Prince Louis est réservée aux compétiteurs affiliés à la FLAM sans restriction de résidence. Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Les d'inscriptions sont effectués par le responsable du Club d'appartenance ou par son représentant officiel visa le site internet "Sportdata" (<https://www.sportdata.org/karate/set-online-lu/>)

Seuls pourront participer, les compétiteurs inscrits sur les listes officielles des participants. Aucune inscription ne sera prise sur place, aucun remplacement de compétiteur ne sera accepté.

ARTICLE 4 : LE CONTRÔLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition. Il doit contenir :

- les timbres de licences (collés sur le passeport) ;
 - le certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition ;
-

ARTICLE 5 : LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

Pour tous les représentants fédéraux, les arbitres et les entraîneurs, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

Tenues sportives

Pour tous les compétiteurs :

- Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue
-

ARTICLE 6 : COACHS

Les coaches doivent être munis de leurs passeports sportifs et porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec leur responsabilité.

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

ARTICLE 7 : SURCLASSEMENTS

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé en individuel. Il est possible en équipe, dans les conditions suivantes :

- Une ceinture blanche et une seule peut être surclassé dans une équipe de ceintures jaunes mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe de ceintures blanches lors de la coupe Prince Louis (échelons de qualification compris)
- Une ceinture jaune et une seule peut être surclassé dans une équipe de ceintures oranges-vertes mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe de ceintures jaunes lors de la coupe Prince Louis (échelons de qualification compris). Cette ceinture jaune pourra exécuter au sein de cette équipe un Kata de la liste officielle des ceintures oranges-verte (Annexe 9)
- Une ceinture orange ou verte et une seule peut être surclassé dans une équipe de ceintures bleues-marrons-noires mais dans ce cas, il ne peut participer dans une équipe de ceintures oranges-vertes lors de la coupe Prince Louis (échelons de qualification compris) Cette ceinture orange ou verte pourra exécuter au sein de cette équipe un Kata de la liste officielle cadets, juniors, seniors. (Annexe 8)

REGLEMENT DE COMPETITIONS

Championnat National Kunité

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION POUR LE KUNITÉ

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit être un carré formé par des pièces de tatami, avec 8 mètres par côté (mesure prise à la partie extérieure), avec un mètre de plus comme zone de sécurité, tout autour. Le mètre de zone de sécurité ne doit présenter aucun obstacle.
Deux carrés de tapis sont inversés avec la partie rouge au-dessus à une distance d'un mètre du tatami central de l'aire de compétition, comme limite entre les adversaires. Quand le combat commence ou reprend, les compétiteurs se tiendront debout dans la partie avant et centrale du tatami, l'un en face de l'autre.
3. Une ligne de 0,5 m. de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition, pour la position de l'Arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de longueur, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition, pour la position des compétiteurs.
5. Chacun des Juges sera assis à un coin du tatami dans l'aire de sécurité. L'Arbitre pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris l'aire de sécurité où les Juges sont assis. Chacun des Juges sera équipé d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
6. Le Superviseur de la Rencontre sera assis juste hors de l'aire de sécurité, derrière et à gauche ou à droite de l'Arbitre. Celui-ci sera équipé d'un signe ou d'un drapeau rouge et d'un sifflet.
7. Le Superviseur du Score sera assis à la table officielle correspondante, entre le marqueur et le chronométrateur.
8. Les entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité de leur côté correspondant du tatami, face à la table centrale. Dans les cas où la zone de compétition est surélevée, les entraîneurs seront assis hors de la zone surélevée.
9. La ligne du bord de l'aire de compétition d'un mètre doit être d'une couleur différente de celle du reste du Tatami.

EXPLICATION:

I. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de petits murs, etc., à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

II. Les pièces du tatami utilisées ne devraient pas être glissantes là où elles sont en contact avec le sol, mais avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

Elles ne devraient pas être aussi épaisses que celles du Judo, car celles-ci empêchent les mouvements de karaté. L'Arbitre doit s'assurer que les pièces du tatami ne se séparent pas pendant la compétition car les espaces vides causent des blessures et constituent un danger.

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs entraîneurs doivent porter la tenue officielle conformément aux caractéristiques définies ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur ne se conformant pas à cette règle.

ARBITRES

1. Les Arbitres et les Juges doivent porter la tenue officielle définie par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les cours.

2. La tenue officielle sera la suivante:

- Veste bleu marin à rayure simple, non croisée, avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle, sans épingle.
- Pantalon gris clair, sans revers.
- Un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé.
- Chaussettes bleu foncé ou noires normales et chaussons noirs sans lacets pour le tatami.
- Les Arbitres et les Juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux.
- Les Arbitres et Juges peuvent porter une alliance
- Un sifflet avec un cordon blanc discret

COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté gi blanc, sans bande, ni passepoil, ni liseré personnel. Seul l'emblème ou le drapeau du pays doit être porté sur le côté gauche de la veste, au niveau de la poitrine, sans dépasser une superficie totale de 12cm par 8cm (voir Annexe). Seule la marque du fabricant du karaté gi peut être visible. De plus, un dossard d'identification, délivré par la Bureau d'Organisation, sera porté. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent avoir environ 5 cm de large et, d'une longueur telle qu'une fois attachées, elles dépassent 15 cm de chaque côté du noeud.

Les ceintures doivent être de couleur rouge et bleue pure sans être lisérées ni avoir de la publicité ou d'autres marques, sauf l'étiquette habituelle du fabricant.

2. Nonobstant ce qui est écrit dans le paragraphe ci-dessus, le Comité Directeur (Karaté) peut autoriser certaines étiquettes publicitaires ou marques de sponsors reconnus.

3. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimale couvrant au moins les hanches, mais ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les compétitrices doivent porter une chemisette normale blanche sous la veste du karaté gi.

4. Les manches ne doivent pas dépasser le pli du poignet et recouvrir au moins la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.

5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia sans recouvrir les chevilles. Ils ne peuvent pas être retroussés.

6. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement de la rencontre. Le Hachimaki (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs ou trop sales, il peut le disqualifier. Les barrettes et épingles à cheveux ainsi que toute pièce métallique sont interdites. Des rubans, des bandeaux et d'autres décorations sont interdites.

Un ruban en caoutchouc ou un ruban pour les couettes seront autorisés.

7. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ils ne peuvent pas porter d'objet métallique ou autre qui puisse blesser leurs adversaires. L'utilisation d'appareils d'orthodontie métalliques doit être autorisée par l'Arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur sera entièrement responsable de toute blessure.

8. Les protections suivantes sont obligatoires : (référence WKF)

- Les gants, un compétiteur portera des gants rouges et l'autre portera des gants bleus.
- Le protège-dents.
- Les protège-tibias, un compétiteur portera des protège-tibias rouges et l'autre portera des protège-tibias bleus.
- Les protège-pieds, un compétiteur portera des protège-pieds rouges et l'autre portera des protège-pieds bleus.
- Les coquilles sont facultatives mais de préférence les portées.
- pour les compétitrices féminines, protège – poitrine

Matériel fourni par la FLAM :

- Casque rouge et bleu à porter par les mini-poussins (U8), poussins (10).
- Plastron rouge et bleu à porter par les mini-poussins (U8), poussins (U10) et pupilles (U12).

9. Les lunettes sont interdites. Les lentilles souples peuvent être portées, sous la responsabilité du compétiteur.

10. Le port de tout autre habillement, vêtement ou équipement est interdit.

11. Le Superviseur de la rencontre (Kansa) est obligé de contrôler avant chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement homologué (dans les Championnats Internationaux ou Nationaux, l'équipement homologué par la FLAM devra être accepté et ne pourra pas être refusé).

12. L'utilisation de bandages, ou de support à la suite d'une blessure, doit être approuvée par l'Arbitre après le rapport du Médecin du Tournoi.

ENTRAINEURS

1. Pendant toute la compétition, l'entraîneur doit porter obligatoirement le survêtement officiel de son club, et sa licence officielle d'identification doit être visible.

EXPLICATION:

I. Le compétiteur doit porter une seule ceinture; rouge pour AKA et bleue pour AO. Les ceintures de grade ne doivent pas être portées durant les rencontres.

II. Les protège-dents doivent être correctement ajustés.

III. Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.

IV. Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur veste.

ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPÉTITIONS DE KUMITÉ

1. Un tournoi de karaté peut comprendre des compétitions Kumité. La compétition de Kumité peut être, en plus divisée en rencontres individuelles et par équipes. Les rencontres individuelles peuvent être ensuite divisées en catégories d'âge et de poids. Les Catégories de poids sont, enfin, divisées en différentes rencontres. Le terme « rencontre » désigne aussi les compétitions Kumité individuelles opposant des paires de membres d'équipes.

2. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans une rencontre pour un titre individuel.

3. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition à leur appel, seront disqualifiés (KIKEN) dans la catégorie correspondante.

Dans les rencontres par équipes, la ponctuation pour les rencontres n'ayant pas lieu, sera mise à 8-0 en faveur de l'autre équipe.

4. Les équipes masculines et féminines sont formées par quatre membres, dont trois entreront en rencontre pour chaque tour.

5. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe et doivent tous être licenciés dans le même Club. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

6. Avant chaque rencontre, le représentant de l'équipe doit donner à la table officielle, la liste officielle des noms des compétiteurs de l'équipe et l'ordre dans lequel ils se rencontreront. Les compétiteurs sélectionnés entre les quatre membres de l'équipe et l'ordre

de la rencontre peut être changé pour chaque tour, mais une fois qu'il aura été enregistré, il ne peut plus être changé jusqu'à la fin du tour.

7. Une équipe sera disqualifiée quand l'un de ses membres ou son entraîneur change la composition de l'équipe ou l'ordre de la rencontre sans l'avoir soumis par écrit avant le début de la rencontre éliminatoire correspondante.

8. Dans les rencontres par équipes, quand un individu perd à cause d'avoir reçu un Hansoku ou un Shikkaku, tous les points du compétiteur disqualifié seront mis à zéro et une ponctuation 8-0 sera enregistrée pour cette rencontre pour l'autre équipe.

EXPLICATION:

I. Un « tour » est une étape spécifique de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. En Kumité, un tour élimine 50% des participants, tout en comptant les compétiteurs sans adversaire (byes). Le même est valable pour les repêchages. Dans une compétition en poule (round robin), un tour permet à tous les compétiteurs de la poule de se rencontrer une fois.

II. L'emploi des noms peut poser des problèmes de prononciation et d'identification, Des numéros de dossard doivent être alloués et utilisés.

III. Lorsque l'équipe s'aligne avant une rencontre, elle devra se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement prendre part à la rencontre. Les non participants et l'entraîneur ne devront pas s'aligner, et devront rester assis dans un endroit désigné à part à ce propos.

IV. Pour pouvoir participer à une rencontre, les équipes masculines et féminines doivent présenter au moins deux compétiteurs. Une équipe avec un nombre inférieur de compétiteurs à ceux qui ont été requis sera exclue de la rencontre (Kiken).

V. La liste avec l'ordre de la rencontre peut être présentée soit par l'entraîneur, soit par un des compétiteurs désigné de l'équipe. Lorsque l'entraîneur présente la feuille de compétition, il doit être clairement identifiable comme tel, sinon la liste pourrait être refusée. La liste doit inclure le nom du club, la couleur de la ceinture allouée à l'équipe pour cette rencontre ainsi que l'ordre des membres de

l'équipe. Les noms des compétiteurs ainsi que leur numéro de dossard doivent être inclus; la liste doit être signée par l'entraîneur ou par la personne nommée.

VI. Les entraîneurs devront présenter à la table officielle leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou équipe. L'entraîneur devra rester assis sur la chaise fournie et ne devra pas intervenir par son action ou ses mots dans le bon déroulement de la rencontre.

VII. Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau, et que des compétiteurs non concernés prennent part à la rencontre, alors, quelle que soit l'issue du match, ce dernier sera déclaré nul et non avenu. De façon à réduire ce type d'erreur le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

ARTICLE 4 : COMPÉTITION DE POULE KUMITÉ ROUND - ROBIN

1. Format de compétition

La poule (round-robin) est utilisée pour la compétition de Kumité ou dans des compétitions avec un nombre de participants très limité. Il s'agit d'une forme de compétition dans laquelle tous les compétiteurs d'un groupe s'affrontent entre eux pour déterminer les vainqueurs.

La variante du système de poule utilisée par la WKF implique de recourir à deux groupes séparés de façon indépendante qui complètent le cycle de la poule avec leur groupe. La WKF utilise ce format comme qualification pour les combats pour médailles, dans lesquels le vainqueur de chaque groupe devra affronter le deuxième au classement de l'autre groupe pendant les demi-finales.

S'il y a un nombre impair de participants (en raison d'un abandon ou d'une blessure), cette place sera considérée comme un bye pour les compétiteurs dont les combats ne se produiraient pas. Si cela se produit durant la compétition, toute rencontre ayant eu lieu contre le compétiteur qui ne va pas terminer la poule devra être considérée comme un bye pour les adversaires antérieurs.

Le vainqueur et le deuxième au classement de chaque groupe seront déterminés à travers le plus grand nombre de victoires, en comptant deux points pour chaque victoire, un point les égalités et zéro point les défaites.

Ensuite, les vainqueurs des demi-finales passeront à la finale, où ils s'affronteront pour l'or et l'argent, tandis que les deux perdants des demi-finales remporteront des médailles de bronze.

2. Combats décisifs

S'il y a égalité entre 2 compétiteurs ou plus, ayant le même nombre total de points, on appliquera les critères ci-après dans l'ordre indiqué. Cela signifie que s'il y a un gagnant d'après l'un des critères, les autres critères ne seront pas appliqués.

1. Gagnant(s) du/des combat(s) entre les 2 compétiteurs ou plus
2. Plus grand nombre total de scores favorables obtenus dans tous les combats
3. Plus petit nombre total de scores défavorables dans tous les combats
4. Plus grand nombre d'Ippons favorables dans tous les combats
5. Plus petit nombre d'Ippons défavorables dans tous les combats
6. Plus grand nombre de Waza-Aris favorables dans tous les combats
7. Plus petit nombre de Waza-Aris défavorables dans tous les combats
8. Plus grand nombre de Yukos favorables dans tous les combats
9. Plus petit nombre de Yukos défavorables dans tous les combats
10. Dans toute autre compétition : Le vainqueur d'un combat supplémentaire pour résoudre l'égalité
Dans le cas où il y aurait 3 ou plus d'athlètes au moment où les 2 premiers athlètes passent en demi-finales, il faut envisager une résolution de l'égalité dès le début.

4. Compétiteur blessé pendant le tour éliminatoire

Si un compétiteur se blesse pendant le tour éliminatoire et ne peut pas continuer, les scores des combats terminés ou actuels sont déclarés NULS (résultats annulés) et les points sont perdus, à l'exception qu'il s'agit de la dernière rencontre du tour éliminatoire pendant la compétition de poule ; dans ce cas tous les résultats et points préalable ne seront pas modifiés.

5. Disqualification d'un compétiteur pendant le tour éliminatoire I. Le tableau suivant montre le format de la compétition pour une compétition avec 10 participants :

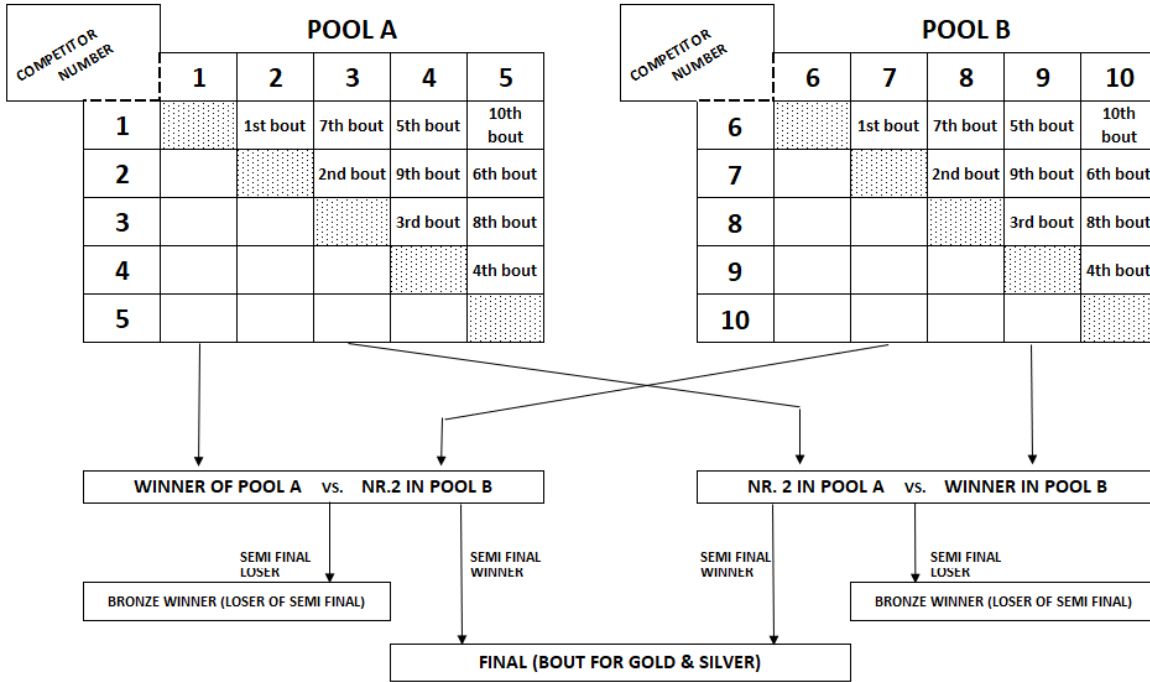
Il est possible de disqualifier un compétiteur durant un combat et qu'il poursuive la compétition. Dans ce cas, son adversaire remporte ce combat par 4-0 ou pour tout résultat obtenu dépassant les 4 points (p. ex., 5-0, 6-0, etc.) et les autres résultats se maintiennent. Il est possible qu'un compétiteur soit disqualifié de l'ensemble de la compétition ; dans ce cas les résultats de tous les combats (terminés, actuels ou en attente) sont déclarés NULS (résultats annulés) et les points sont perdus, à l'exception qu'il s'agit de la dernière rencontre du tour éliminatoire pendant la compétition de poule ; dans ce cas tous les résultats et points préalable ne seront pas modifiés.

Si un compétiteur déjà qualifié est disqualifié pour mauvaise conduite à la fin d'un tour éliminatoire (Shikkaku) :

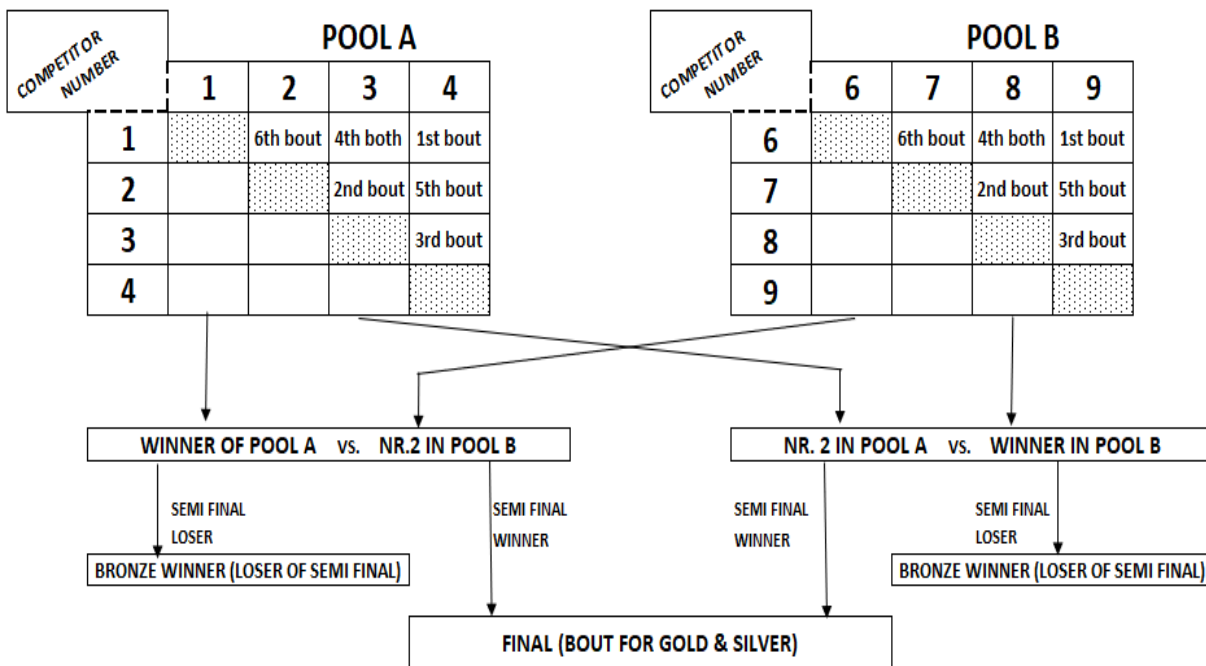
- L'adversaire de la demi-finale va en finale par victoire facile
- Les deux autres compétiteurs s'affronteront dans l'autre demi-finale
- Une seule médaille de bronze sera accordée

EXPLICATION :

I. Le tableau suivant montre le format de la compétition pour une compétition avec 10 participants :



II. Le tableau suivant montre le format pour une compétition avec huit participants :



ARTICLE 5 : L'ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque rencontre, l'équipe arbitrale sera composée de: un Arbitre (SHUSHIN), quatre Juges (FUKUSHIN) et un Superviseur de la rencontre (KANSA).
2. Dans une rencontre de Kumi-té, l'Arbitre et les juges ne doivent pas être du même club d'appartenance que les compétiteurs, lorsque le nombre de Juges est suffisant pour le permettre. Pour les demi-finales et finales, l'équipe arbitrale doit être neutre.
3. En outre, pour faciliter les opérations des rencontres, des chronométreurs, marqueurs, annonceurs et superviseurs, seront désignés.

EXPLICATION:

- I. Au début d'une rencontre, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les Juges 1 et 2 se tiennent sur la gauche de l'Arbitre et le Superviseur de la rencontre et les Juge 3 et 4 se tiennent à sa droite.
- II. Après l'échange traditionnel des saluts entre les compétiteurs, et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitre se retournent lui faisant face, et tous se saluent et ils vont occuper leurs positions.
- III. Lorsque tous les Juges changent, les Officiels qui sortent, à l'exception du Superviseur de la rencontre, se placeront comme au début de la rencontre, ils se saluent entre eux et à la suite ils quittent l'aire ensemble.
- IV. Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et échangent leurs positions.
- V. Dans les rencontres par équipes et à condition que l'équipe arbitrale complète ait les qualifications nécessaires, les positions de l'arbitre et des juges pourront alterner entre chaque rencontre.

ARTICLE 6 : DURÉE DES RENCONTRES

1. La durée des rencontres de Kumi-té est limitée à trois minutes pour les compétiteurs seniors et U21 masculins individuels et par équipe.
2. Les rencontres seniors féminines et U21 seront de trois minutes individuels et par équipe.
3. Minimes (U14) Cadets (U16) et Juniors (U18) seront de deux minutes (pas de minutes additionnelles pour les rencontres pour médailles).
4. Le temps de la rencontre commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois que l'Arbitre dit YAME.
5. Le chronométreur signalera clairement au moyen d'un gong ou d'une sonnette, pour indiquer « encore 15 secondes » et « fin de temps ». Le signal de « fin de temps » marque la fin de la rencontre.
6. Les compétiteurs ont droit à un temps de repos entre les combats, égal à la durée standard du combat. L'exception est dans le cas de changement de couleur où ce temps sera étendu à 5 minutes.

ARTICLE 7 : SCORE

1. Les scores sont les suivants:

- IPPON Trois points
- WAZA-ARI Deux points
- YUKO Un point

2. Une technique effective compte quand elle est effectuée selon les critères suivants:

- Bonne forme
- Attitude sportive
- Grande vigueur
- Zanshin
- Timing avec opportunité
- Distance correcte

3. Un IPPON peut être accordé pour:

- Coups de pieds Jodan.
- Toute technique valable réalisée sur l'adversaire préalablement projeté ou ayant tombé.

4. Un WAZA-ARI peut être accordé pour:

- Coups de pied Chudan.

5. Un YUKO peut être accordé pour:

- Chudan ou Jodan Tsuki.
- Jodan ou Chudan Uchi.

6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes:

- Tête
- Face
- Cou
- Poitrine
- Dos
- Côtés
- Abdomen

7. On considère comme valable une technique effective portée en même temps que le signal de fin de rencontre. Une attaque, même effective, délivrée après un ordre de suspendre ou d'arrêter la rencontre, ne sera pas comptabilisée et peut valoir une pénalisation au fautif.

8. Aucune attaque, même techniquement correcte, ne sera considérée comme valable lorsque les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition. Cependant, quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de compétition et son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans l'aire de compétition, et ceci, avant le commandement « YAME » de l'Arbitre, la technique sera comptabilisée.

EXPLICATION:

Pour marquer il est nécessaire d'appliquer une technique dans une zone valable selon ce qui est exprimé dans le point 6 antérieur. La technique doit être contrôlée convenablement, en relation à la zone attaquée et doit satisfaire les 6 critères du point 2 antérieur.

VOCABULAIRE

- Ippon (3 points) se donne pour:
- Waza-Ari (2 points) se donne pour:
- Yuko (1 point) se donne pour:

CRITÈRES TECHNIQUES

- Coups de pieds Jodan. Jodan se définit comme face, tête et cou. Toute technique valable réalisée sur un adversaire préalablement projeté, ayant tombé de lui-même ou étant sur le sol.
- Coups de pieds Chudan. Chudan se définit comme abdomen, poitrine, dos et côtés.
- Tout coup de poing (Tsuki) sur une des sept zones valables.
- Tout coup (Uchi) sur une des sept zones valables.

I. Pour des raisons de sécurité, les projections par une saisie au-dessous de la taille sont interdites et elles peuvent valoir une pénalisation au fautif, lorsque l'adversaire n'est pas retenu, ou quand il tombe dangereusement, ou quand le point du tour est au-

dessus du niveau de la ceinture. Les exceptions pour ceci sont les balayages conventionnels où il n'est pas nécessaire que l'adversaire soit retenu pendant l'exécution de la projection, comme de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Suite à une projection, l'Arbitre laissera deux secondes pour essayer une technique effective.

II. Lorsqu'un compétiteur est projeté conformément au règlement, il glisse, tombe ou est au sol pour une raison quelconque et il est marqué par son adversaire, le score sera IPPON.

III. Une technique réalisée avec une «Bonne Forme», selon les concepts du karaté traditionnel, est considérée comme étant efficace.

IV. Une «Attitude Sportive» est un élément essentiel de la «Bonne Forme» et se réfère à une concentration élevée au moment où la technique est délivrée.

V. «Vigueur d'Application» définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une volonté évidente de réussite.

VI. Zanshin est le critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'adversaire ne retourne pas la figure pendant la réalisation de la technique et continue en faisant face à son adversaire après la dite action.

VII. Un bon «Timing» signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle aura le plus d'effet potentiel possible.

VIII. La «Distance Correcte» signifie également que la technique est délivrée avec la distance précise où elle aura le plus d'effet potentiel possible. Ce qui implique que lorsqu'une technique est délivrée au moment où l'adversaire recule rapidement, l'effet potentiel produit par ce coup est réduit.

IX. La Distance est aussi en relation avec le fait qu'une technique vient en contact ou près de la cible. Un coup de poing ou un coup de pied arrivant à 5 centimètres du visage, de la tête ou du cou peut être considéré comme ayant une distance correcte. Cependant, les techniques Jodan qui aboutissent à une distance à 5 centimètres de la cible, sans que l'adversaire n'ait aucune tentative de blocage ou d'esquive, seront comptabilisées, pourvu qu'elles correspondent aux autres critères. Dans les compétitions Cadet et Junior un contact très léger (auparavant appelé «contact à la peau») à la tête, au visage ou au cou (ou au masque facial) seront permises seulement pour les coups de pied Jodan et la distance de score sera augmentée jusqu'à 10 centimètres.

X. Une mauvaise technique est une mauvaise technique, quel que soit le point d'impact ou quelle que soit la façon dont elle a été effectuée. Une technique avec un manque de rigueur dans la forme ou la puissance, ne sera pas comptabilisée.

XI. Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. Cependant, en aucun cas la gorge ne doit être touchée, mais une technique parfaitement contrôlée peut être comptabilisée.

XII. Une technique bien effectuée au niveau des omoplates peut être comptée. Par contre, la zone de l'épaule délimitée par la jonction du bras avec l'omoplate et la clavicule n'est pas valable.

XIII. Le signal annonçant la fin de la rencontre met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas immédiatement, par inadvertance, arrêté le rencontre. Cependant, des sanctions peuvent toujours être imposées. Celles-ci peuvent être imposées par l'équipe arbitrale après un rencontre, quand les compétiteurs sont encore sur l'aire de compétition. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de la rencontre, des sanctions ne pouvant être imposées que par la Commission d'Arbitrage ou par la Commission Disciplinaire et Juridique.

XIV. Quand deux compétiteurs exécutent des techniques valables au même moment, le critère du bon "timing" n'a pas été atteint et le jugement correct sera de ne pas octroyer de point. Pourtant, les deux compétiteurs pourront recevoir des points pour leurs techniques correspondantes si chacun d'eux à deux drapeaux en sa faveur et les techniques sont exécutées avant "yame" et le signal de temps.

XV. Si un compétiteur marque des points avec plus d'une technique consécutive avant que la rencontre n'ait arrêté, le compétiteur recevra les points pour la technique avec le plus de points, indépendamment de la séquence des techniques réalisées. Par exemple, si un coup de pied venait après un coup de poing efficace, les points pour le coup de pied seront octroyés, sans tenir compte si le coup de poing a marqué premièrement, puisque le coup de pied a une valeur supérieure.

ARTICLE 8 : CRITÈRES DE DÉCISION

Le résultat d'une rencontre est défini lorsqu'un compétiteur a un avantage de huit points sur son adversaire, ou quand le temps de la rencontre passe et il existe un avantage de points, ou bien par « Hantei » ou lorsque son adversaire obtient un HANSOKU, un SHIKKAKU ou un KIKEN.

1. Aucune rencontre individuelle ne peut finir à égalité de points. Uniquement en compétition par équipes, ou en compétition par « poules », si un combat se termine sur une égalité de points, ou sans points marqués et qu'aucun des compétiteurs n'a obtenu SENSU, l'Arbitre annoncera une égalité. (HIKIW AKE).

2. Dans des rencontres individuelles, en cas d'égalité ou pas de points après le temps complet de la rencontre, si un des compétiteurs a obtenu « l'avantage du premier marquage de points sans opposition (SENSU) », celui-ci sera déclaré vainqueur. Dans tout combat individuel où aucun point n'a été obtenu par aucun compétiteur, ou en cas d'égalité de points sans qu'aucun compétiteur n'ait obtenu « l'avantage du premier marquage de points sans opposition (SENSU) », la décision sera prise par le vote final des quatre Juges et de l'Arbitre, chacun devant exprimer son vote. Une décision en faveur de l'un ou l'autre compétiteur est obligatoire et celle-ci sera prise selon les critères suivants :

- L'attitude, l'esprit rencontre et la force démontrée par les compétiteurs.
- La supériorité des techniques et des tactiques dépliées.
- Quel des compétiteurs a initié dans la plus grande partie des actions.

3. Si un compétiteur qui avait obtenu un SENSU reçoit un avertissement de Catégorie 2 pour avoir évité le combat par les incidents suivants : JOGAI, fuir, agripper, lutter, pousser ou rester poitrine contre poitrine quand il reste moins de 15 secondes pour que s'achève le combat, le compétiteur perdra automatiquement cet avantage. Dans ce cas, l'Arbitre montrera en premier lieu le type d'infraction commise par le compétiteur pour demander le soutien des Juges. Si l'Arbitre reçoit le soutien d'un minimum de deux drapeaux il montrera d'abord le signe de l'avertissement applicable de Catégorie 2, suivi du signe de SENSU, puis finalement du signe d'annulation (TORIMASEN), en annonçant en même temps AKA/AO SENSU TORIMASEN.

Si le SENSU est retiré quand il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSU ne peut être accordé à aucun des compétiteurs.

Dans les cas où un SENSU a été attribué, mais une protestation par vidéo détermine que l'opposant a également marqué et que ce score n'a pas fait l'objet d'une opposition, la même procédure d'annulation du SENSU sera appliquée.

L'équipe vainqueur est celle qui a obtenu le plus de combats gagnés, y compris ceux gagnés par SENSU. Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre de victoires, alors l'équipe vainqueur sera celle qui a le plus de points, en faisant l'addition des combats gagnés et perdus. Le combat prend fin lorsque la différence de points est égale ou supérieure à huit.

4. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, il y aura une autre rencontre décisive. Chaque équipe devra désigner un des compétiteurs de l'équipe pour la rencontre additionnelle, sans tenir compte s'il a déjà participé à une des rencontres entre les deux équipes. Quand aucun compétiteur ne devient vainqueur de la rencontre additionnelle par une supériorité de points, la rencontre additionnelle sera décidée sur la base de HANTEI, conformément au même processus que pour les rencontres individuelles. Le résultat du HANTEI pour la rencontre additionnelle décidera donc du résultat de la rencontre.

5. Dans la compétition par équipes, une rencontre finira lorsqu'une équipe gagne assez de rencontres ou elle obtient assez de points pour en être vainqueur et il n'y aura plus de rencontres.

6. Dans les cas où AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat individuel par Hansoku, les adversaires prévus pour le prochain tour gagnent par bye (et aucun résultat n'est annoncé), sauf si la double disqualification est appliquée dans un combat pour une médaille, dans ce cas-là le vainqueur est déclaré par HANTEI, excepté si l'un des compétiteurs a SENSU.

7. Dans les matchs par équipes, quand une équipe obtient des victoires suffisantes dans les combats ou obtient assez de points pour être le vainqueur attiré, alors le match est déclaré terminé et il n'y aura pas d'autres combats.

EXPLICATION:

I. Quand l'issue d'une rencontre est décidée par vote à la fin d'une rencontre inachevée, (HANTEI), l'Arbitre devra sortir de l'aire de compétition et annoncer « HANTEI », puis donnera un coup de sifflet en deux tons. Les Juges indiqueront leur opinion au moyen des drapeaux et l'Arbitre signalera son vote au même temps avec un signe de mains.

Alors, l'Arbitre retournera à sa position d'origine donnant un coup de sifflet court pour annoncer la décision et il annoncera le vainqueur normalement.

II. « *L'avantage du premier marquage de points sans opposition* » (*SENSHU*) signifie que l'un des compétiteurs a terminé le premier essai de marquage de points sur son adversaire sans que celui-ci aussi ne marque avant le signal. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent avant le signal, aucun « *avantage du premier marquage de points sans opposition* » ne sera octroyé et les deux compétiteurs gardent la possibilité d'obtenir *SENSHU* plus tard au cours du combat.

ARTICLE 9 : COMPORTEMENT INTERDIT

Deux catégories existent pour un comportement interdit, Catégorie 1 et Catégorie 2.

CATÉGORIE 1.

1. Les techniques qui font un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué, et les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Attaques aux bras ou aux jambes, à l'aine, aux articulations ou au cou-de-pied.
3. Attaques au visage avec techniques de main ouverte.
4. Techniques de projection dangereuse ou interdites.

CATÉGORIE 2.

1. Feindre une blessure ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties volontaires de l'aire de compétition (JOGAI) non occasionnées par l'adversaire.
3. Tout comportement dangereux de la part d'un compétiteur, qui démontre un manque d'égard pour sa propre sécurité, pouvant ainsi être blessé par son adversaire (MUBOBI).
4. Éviter la rencontre pour que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat. (Ne peut pas être octroyé dans les 15 dernières secondes du combat).
6. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans faire l'intention de projection ou d'une autre technique.
7. Saisir l'adversaire avec les deux mains pour des raisons autres que projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied.
8. Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans essayer immédiatement après une technique valable ou une projection.
9. Techniques qui lors de leur exécution ne peuvent pas être contrôlées, en ce qui concerne la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
10. Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
11. Parler ou provoquer l'adversaire, ne pas accomplir les ordres des Arbitres ou tout comportement discourtois vers les Arbitres ou d'autres fautes de comportement.

EXPLICATION:

I. La compétition de karaté est un sport, c'est pour cette raison que les techniques les plus dangereuses sont interdites et toutes les techniques doivent être contrôlées. Les compétiteurs adultes entraînés peuvent supporter de forts impacts sur leurs muscles, tels que les abdominaux, cependant la tête, la face, le cou, l'aine et les articulations restent vulnérables aux blessures. C'est pour cette raison que toute technique constituant des blessures doit être pénalisée, sauf lorsque celle-ci sera provoquée par le récepteur. Les compétiteurs doivent réaliser toutes les techniques avec bonne forme et de façon contrôlée. Si ce n'est pas le cas, indépendamment de la technique mal utilisée, il faudra donner un avertissement ou une pénalisation. Dans les compétitions Cadet et Junior il faudra faire particulièrement attention.

II. CONTACT AU VISAGE – SENIORS

Le contact avec un «coup» léger est permis dans le cas des compétitions Seniors, ayant du contrôle et sans des blessures à la face, à la tête et au cou (le contact avec la gorge est interdit). L'Arbitre donnera un avertissement (CHUKOKU), lorsqu'il considère que le contact est trop fort, sans réduire la capacité du compétiteur pour gagner. Un deuxième contact dans les mêmes circonstances, conduira à une pénalisation par KEIKOKU. Une nouvelle infraction sera pénalisée par la disqualification du fautif par HANSOKU CHUI. Tout contact postérieur, même quand il ne réduise la capacité de l'adversaire de gagner, sera pénalisé avec HANSOKU.

III. CONTACT AU VISAGE – A PARTIR DE JUNIORS:

Dans le cas des compétiteurs Cadets et Juniors aucun contact au visage, à la tête ou au cou (y compris le masque facial) ne sera permis avec des techniques de main. Tout contact, qu'importe l'intensité, serait pénalisé selon le paragraphe II ci-dessus, sauf s'il avait été causé par le récepteur (MUBOBI). Les coups de pied Jodan pourront s'effectuer avec un contact le plus léger (« contact à la peau ») et pourtant être validés comme marqués. Tout contact plus fort que celui à la peau devra recevoir un avertissement ou une pénalisation, sauf s'il aurait été causé par le récepteur (MUBOBI).

IV. Le compétiteur blessé doit être observé continuellement par l'Arbitre. Un petit retard dans le Jugement permet la manifestation des symptômes de la blessure comme les saignements de nez. A travers cette observation on détectera tout effort des compétiteurs pour que les blessures qui en résultent soient plus graves et obtenir un avantage technique, par exemple, souffler avec force à travers du nez blessé ou frotter fortement le visage.

V. Les Arbitres doivent prendre en ligne de compte les blessures préexistantes pour imposer les pénalisations, étant donné que celles-ci peuvent produire de grands symptômes au niveau du contact produit, et pouvant être considéré comme un contact excessif. Par exemple, ce qui paraît être un contact relativement léger, pourrait résulter pour l'adversaire qu'il ne soit pas en condition de continuer à cause de l'effet accumulé par une lésion produite dans un rencontre préalable. Avant le début d'un match ou d'une rencontre, le Manager de Tatami doit examiner les fiches médicales et être sûr que les compétiteurs ont les conditions requises pour la rencontre. L'Arbitre doit, également, être informé de toutes les blessures préalables du compétiteur.

VI. Les compétiteurs qui exagèrent leur réaction à un contact léger afin que leur adversaire soit pénalisé, comme par exemple qui se saisissent le visage ou tombent sans nécessité, seront immédiatement pénalisés.

VII. Feindre une blessure est une infraction grave aux règlements. SHIKKAKU, peut être imposé aux compétiteurs simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il tombe et en roule par terre alors que sa blessure, de toute évidence, n'est pas proportionnelle à son comportement exagéré, après examen par un médecin neutre.

VIII. L'exagération d'une blessure existante n'est pas tellement sérieuse, elle sera donc considérée comme une conduite inacceptable ; donc le premier cas d'exagération recevra un avertissement d'au moins HANSOKU. Les exagérations plus sévères comme tituber, tomber, se lever et retomber etc. pourront recevoir une pénalisation directe de HANSOKU selon la gravité de l'infraction.

IX. Lorsqu'un SHIKKAKU est imposé, le compétiteur ayant simulé une blessure doit être retirée de l'aire de compétition et il doit passer directement à la Commission Médicale, et celle-ci réalisera immédiatement une visite médicale. La Commission Médicale fournira un rapport à la Commission d'Arbitrage, avant la finalisation des Championnats. Ayant simulé une blessure, une pénalisation très sévère peut être imposée aux compétiteurs, y compris la suspension à vie.

X. La gorge est spécialement vulnérable, même si le contact est léger il doit être averti ou pénalisé, sauf si le contact est occasionné par le récepteur

XI. Il y a deux types de technique de projection. Les techniques de karaté « conventionnelles » - balayage de jambes comme de ashi barai, Ko uchi gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré ou projeté sans qu'il soit saisi au préalable – et les projections où l'adversaire doit être saisi ou assujéti. Le point de tour de la projection ne doit pas être par-dessus la taille du projeteur, et l'adversaire doit être assujéti jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre. Les projections par-dessus les épaules comme seoi nage, kata guruma etc., de même que les projections nommées «de sacrifice », telles que tomoe nage, sumi gaeshi etc. Il est également interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille et de le soulever et le projeter ou de se baisser pour lui saisir les jambes. Lors d'une technique de projection et lorsqu'un adversaire peut être blessé, les Juges décident s'il y a une pénalisation.

XII. Les techniques de main ouverte au visage sont interdites, étant des techniques dangereuses pour la vue de l'adversaire.

XIII. Un JOGAI est accordé lorsqu'un pied ou quelque part du corps d'un compétiteur touche la partie extérieure de l'aire de compétition. L'exception existe quand le compétiteur est physiquement poussé ou projeté hors de l'aire par son adversaire. Veuillez noter qu'un avertissement devra s'appliquer pour le premier cas de JOGAI. La définition de JOGAI n'est plus "sorties répétées", mais tout simplement "sorties volontaires" non occasionnées par l'adversaire.

XIV. Un compétiteur qui réalise une technique valable et ensuite sort de l'aire avant que l'Arbitre annonce « YAME » obtiendra la valeur du point et Jogai ne sera pas annoncé. Si l'attaque n'est pas valable alors Jogai sera annoncé.

XV. Lorsque AO sort juste après qu'AKA obtient des points avec une attaque valide, «YAME» sera immédiatement annoncé avant l'accord du point et la sortie d'AO ne sera pas enregistrée.

Si AO sort, ou sort lors de la marque par AKA (avec AKA dans l'aire) alors AKA obtiendra le point, comme AO aura la pénalisation par Jogai.

XVI. Il est important de bien comprendre que « éviter le combat » se rapporte à une situation où le compétiteur fait une tentative d'éviter que l'adversaire ait l'opportunité de marquer des points en utilisant un comportement avec l'objectif de faire perdre du temps. Le compétiteur qui recule continuellement sans faire face à l'adversaire, qui fait obstacle ou sort de l'aire doit être pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes de la rencontre. Quand cela se produit lorsqu'il reste dix ou plus secondes de rencontre et que le compétiteur n'a pas d'avertissement C2 préalable, l'Arbitre doit avertir le fautif avec CHUKOKU. Une pénalisation KEIKOKU sera imposée s'il a eu une ou plusieurs infractions de la Catégorie 2 préalablement. Cependant, quand il reste moins de dix secondes, l'Arbitre annonce directement une pénalisation pour le fautif avec HANSOKU CHUI (même s'il y a eu au préalable ou non un KEIKOKU de Catégorie 2). Lorsqu'il y a eu au préalable un HANSOKU CHUI de la Catégorie 2, l'Arbitre pénalisera l'infracteur avec HANSOKU et accordera la victoire de la rencontre à l'adversaire. Cependant, l'Arbitre devra s'assurer que le compétiteur ne recule pas comme technique de défense à cause du comportement téméraire ou dangereux de son adversaire, et dans ce cas l'adversaire doit être averti ou pénalisé.

XVII. La passivité fait référence à des situations où un ou les deux adversaires n'essaient pas de marquer avec des techniques pendant une période de temps prolongée. **XVIII.** Une attaque d'un compétiteur, sans égard par rapport à sa propre sécurité, est un exemple de MUBOBI. Certains compétiteurs se lancent contre leur adversaire, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. De telles attaques ouvertes constituent des cas de MUBOBI et ne peuvent pas compter. Une manœuvre tactique/théâtrale de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner rapidement pour démontrer leur supériorité et faire preuve qu'ils ont marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre sur leur technique. Cela constitue un acte évident de Mubobi. Quand le fautif reçoit un contact excessif ou est blessé, l'Arbitre imposera une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire.

XVIII. Un exemple de MUBOBI est une situation dans laquelle un compétiteur lance une attaque, sans égard par rapport à sa propre sécurité. Certains compétiteurs se lancent dans une attaque par coup de poing, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. De telles attaques ouvertes constituent des cas de MUBOBI et ne peuvent pas compter. D'une manière théâtrale, certains compétiteurs se détournent immédiatement après un coup en manifestant leur domination pour faire preuve qu'ils ont marqué. Ils baissent la garde et interrompent la concentration de l'adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre vers leur technique.

Cela constitue aussi un acte évident de MUBOBI. Quand le fautif reçoit un contact excessif et/ou est blessé, l'Arbitre imposera une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire.

XIX. Lorsqu'un membre d'une délégation officielle a un comportement discourtois, la disqualification du tournoi peut être annoncée pour le compétiteur, pour toute l'équipe ou toute la délégation.

ARTICLE 10 : AVERTISSEMENTS ET PÉNALISATIONS

CHUKOKU: est imposé pour une première infraction mineure pour la catégorie correspondante. **KEIKOKU:** KEIKOKU est imposé pour une deuxième infraction pour cette catégorie ou pour des infractions insuffisamment importantes pour mériter HANSOKUCHUI.

KEIKOKU : KEIKOKU est imposé pour une deuxième infraction pour cette catégorie ou pour des infractions pas assez importantes pour mériter HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: est la pénalisation ou disqualification qui est octroyée normalement pour des infractions qui ont déjà reçus KEIKOKU au cours de la rencontre. Elle peut aussi être octroyée directement pour des infractions sérieuses ne pas méritant HANSOKU.

HANSOKU: est la pénalisation de disqualification pour une infraction très sérieuse ou après que HANSOKU CHUI a déjà été octroyé. Dans des rencontres par équipes, la ponctuation du compétiteur pénalisé sera mise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points. **SHIKKAKU:** C'est la disqualification du tournoi, compétition ou rencontre. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée.

SHIKKAKU: peut être invoqué, lorsqu'un compétiteur commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté do, lorsqu'il ne considère pas les ordres de l'Arbitre et lorsque d'autres actions sont considérées comme violant les règles ou l'esprit du tournoi. Dans des rencontres par équipes, la ponctuation du compétiteur pénalisé sera mise à zéro et celle de l'autre compétiteur sera mise à huit points.

Afin de faciliter la continuation des rencontres les Arbitres pourront, toujours qu'il reste plus de 15 secondes de la rencontre, exhorter les compétiteurs de commencer l'activité de manière informelle en gesticulant (de la même manière que pour leur obliger à marcher sur le tapis ou avancer sur le tapis) en combinaison avec l'ordre « TSUZUKETE » et défaire les saisies (de la même manière que pour faire rentrer les compétiteurs sur le tapis) en combinaison avec l'ordre « WARETE », les deux sans arrêter le chronomètre.

Ces mesures ne remplacent pas les avertissements pour des violations évidentes ou si les compétiteurs ne répondent immédiatement aux ordres.

EXPLICATION:

- I. Il y a trois niveaux d'avertissement: CHUKOKU, KEIKOKU et HANSOKU CHUI. Un avertissement est une correction pour le compétiteur clarifiant que le compétiteur a violé le règlement de compétition, mais sans octroyer une pénalisation immédiatement.
- II. Il y a deux niveaux de pénalisations: HANSOKU ET SHIKKAKU, les deux disqualifient le compétiteur violant les règlements de i) la rencontre (HANSOKU) - ou ii) de la compétition entière (SHIKKAKU) avec une suspension de la compétition possible pour une période de temps prolongeable.
- III. Les avertissements de la Catégorie 1 et de la Catégorie 2 ne peuvent pas être cumulés entre elles.
- IV. Un avertissement peut directement être imposé pour une infraction aux règlements. Lorsque la même infraction se répète, les avertissements suivants doivent être plus sévères ou elles doivent être des pénalisations. Par exemple, il n'est pas possible de donner un avertissement ou une pénalisation pour un contact excessif et ensuite donner un avertissement du même niveau pour la même faute.
- V. CHUKOKU est normalement octroyé pour la première instance d'une infraction ne pas ayant diminué les possibilités d'un compétiteur à cause de la faute de son adversaire.
- VI. KEIKOKU est normalement octroyé lorsque par la faute de son adversaire, les possibilités de victoire du compétiteur sont diminuées (dans l'opinion des Juges).
- VII. Un HANSOKU CHUI peut être imposé directement lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est considérablement diminué (dans l'opinion des Juges) par la faute de son adversaire.
- VIII. Des pénalisations répétées entraînent un HANSOKU, mais celui-ci peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque (dans l'opinion des Juges) la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.
- IX. Tout compétiteur qui reçoit HANSOKU pour avoir provoqué des blessures et qui, dans l'opinion des Juges et du Manager du Tatami, a agi sans précaution ou dangereusement, ou qui n'a pas la capacité de contrôle nécessaire pour la compétition de la WKF, sera rapporté à la Commission d'Arbitrage, et celle-ci décidera si le compétiteur doit être suspendu pour le reste des rencontres et/ou pour des compétitions postérieures.
- X. Un SHIKKAKU peut être imposé directement, sans avertissement préalable, même lorsque le compétiteur n'en est pas la cause. Cette sanction sera appliquée lorsque le comportement de l'entraîneur ou de tout autre membre non compétiteur de la délégation nuit au prestige ou à l'honneur du Karaté do. Lorsque l'Arbitre estime qu'un compétiteur s'est conduit dans l'intention de nuire, qu'il ait ou non causé des blessures à son adversaire, la pénalisation la plus appropriée est SHIKKAKU et non pas HANSOKU.
- XI. Si l'Arbitre considère qu'un Entraîneur interfère dans le cours d'un combat, il arrêtera le combat (YAME), s'approchera de l'Entraîneur et lui montrera le signe de comportement discourtois. L'Arbitre fera ensuite reprendre le combat (TSUZUKETE HAJIME). Si l'Entraîneur continue d'intervenir, l'Arbitre arrêtera le combat, s'approchera de l'Entraîneur et lui demandera de quitter le tatami. L'Arbitre ne fera pas reprendre le combat tant que l'Entraîneur n'aura pas quitté l'aire du tatami. Cela n'est pas considéré comme une situation de SHIKKAKU et l'expulsion de l'Entraîneur ne sera que pour ce combat individuel ou match par équipes.
- XII. L'annonce du SHIKKAKU doit être publique.

ARTICLE 11 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION

1. KIKEN est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont requis, ne peuvent pas continuer, abandonnent la rencontre ou sont retirés sous les ordres de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable. L'abandon par KIKEN est la disqualification de ce(s) compétiteur(s) de la catégorie correspondante, mais cela n'affecte pas la participation dans d'autres catégories.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps, ou souffrent des effets d'une blessure arrivée précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du Tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points sur le moment. Dans des rencontres individuelles en cas d'égalité, une décision par HANTEI sera prise. Dans des rencontres par équipes l'Arbitre annonce une égalité (HIKI WAKE). Lorsque ceci arrive dans un rencontre additionnelle décisif d'une rencontre par équipes, alors la décision sera donnée par votation (HANTEI), sauf si l'un des compétiteurs a un **SENSHU**.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer la rencontre, par le médecin du tournoi, ne peut plus combattre dans cette rencontre.
4. Un compétiteur blessé, qui gagne une rencontre par disqualification, due à une blessure, ne peut combattre à nouveau dans le championnat, qu'avec l'autorisation du médecin. Lorsqu'il est blessé encore une fois, il peut gagner une seconde rencontre par disqualification, mais il sera immédiatement retiré de la compétition de Kumité de ce tournoi.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre devra tout de suite arrêter la rencontre et appeler le médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant la rencontre, il aura trois minutes pour recevoir le traitement médical. Lorsque le traitement médical n'est pas complété dans ce délai, l'Arbitre devra décider si le compétiteur est apte pour la rencontre (Article 13, Paragraphe 9d) ou s'il doit y avoir plus de temps pour le traitement.
7. Tout compétiteur qui chute, est projeté, ou tombe à la suite d'un coup, et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, est considéré inapte à continuer la rencontre et sera automatiquement retiré de tous les événements de Kumité du tournoi. Dans le cas où un compétiteur qui chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre signale au chrono le commencement de dix secondes à l'aide d'un coup de sifflet, levant sa main et appelant en même temps le docteur comme au point 5 ci-dessus. Le chronométrateur arrêtera le temps quand l'Arbitre lève son bras. Dans tous les cas où le chronomètre a commencé le compte pour les 10 secondes, on devra demander au docteur d'examiner le compétiteur. Pour les incidents sous la règle des 10 secondes, le compétiteur pourra être examiné sur le tatami.

EXPLICATION:

- I. Lorsque le médecin déclare que le compétiteur n'est pas en état de combattre, ceci doit être clairement inscrit sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.
- II. Un compétiteur peut remporter la victoire par disqualification de son adversaire pour infractions mineures de Catégorie 1 accumulées. Il est possible que le vainqueur ne souffre d'aucune blessure grave. Une deuxième victoire dans des conditions identiques, doit impliquer son retrait, même lorsqu'il peut physiquement continuer.
- III. L'Arbitre doit appeler le médecin lorsqu'un compétiteur souffre de blessures et aura besoin de traitement médical en levant sa main et appelant à haute voix "doctor".
- IV. Si le compétiteur blessé est physiquement capable, il doit être dirigé hors du tatami pour l'examen et le traitement par le médecin. V. Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec le traitement médical adéquat du compétiteur blessé. 28
- VI. Lorsque la règle des « Dix secondes » est appliquée, le temps devra être décompté par un chronométrateur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong devra avertir à 7 secondes, suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le chrono commencera à compter seulement à partir du signal de l'Arbitre et sera arrêté lorsque le compétiteur regagne complètement sa position et l'Arbitre lève son bras.
- VII. Les Juges décideront du vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.
- VIII. Dans les rencontres par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe reçoit KIKEN ou qu'il est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU) pour cette rencontre, sa ponctuation sera mise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.

EXPLICATION :

- I. *Lorsque le médecin déclare que le compétiteur n'est pas en état de combattre, ceci doit être clairement inscrit sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.*
- II. *Un compétiteur peut remporter la victoire par disqualification de son adversaire pour infractions mineures de Catégorie 1 accumulées. Il est possible que le vainqueur ne souffre d'aucune blessure grave.*
- III. *L'Arbitre doit appeler le médecin lorsqu'un compétiteur est blessé et a besoin de traitement médical en levant sa main et appelant à haute voix « docteur ».*
- IV. *Si le compétiteur blessé est physiquement capable, il doit être dirigé hors du tatami pour l'examen et le traitement par le médecin.*
- V. *Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec le traitement médical adéquat du compétiteur blessé.*
- VI. *Les Juges décideront du vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.*
- VII. *Dans les matchs par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe reçoit KIKEN ou qu'il est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU), son score de ce combat individuel sera remis à zéro et celui de l'adversaire sera porté à huit points.*

ARTICLE 12 : PROTESTATIONS OFFICIELLES

1. Personne ne peut protester auprès de l'équipe arbitrale à propos de ses Jugements.
2. Quand une procédure arbitrale apparaît contrevenir aux règlements, seulement le représentant officiel du club a le pouvoir de soumettre une protestation.
3. La protestation sera faite par écrit et soumise immédiatement après la rencontre qui l'a engendrée (la seule exception à cette règle est lorsque cette protestation concerne un mauvais fonctionnement administratif. Le Manager du Tatami devrait être immédiatement averti si une erreur administrative se produisait).
4. La protestation doit être soumise à un représentant du Jury d'Appel. En temps voulu, le Jury réexaminera les circonstances qui ont amené cette plainte. En considérant tous les faits disponibles, il rédigera un rapport et sera habilité à agir en conséquence.
5. Toute protestation concernant l'application des règlements doit être faite selon la procédure définie par le Comité Directeur de la FLAM. Elle doit être soumise par écrit et doit être signée par le représentant officiel de l'équipe ou des compétiteurs.
Toute protestation qui se réfère à l'application du règlement sera annoncée par l'Entraîneur dans la minute qui suit la fin du combat. L'Entraîneur demandera au Responsable du Tatami le formulaire de réclamation officiel et disposera de quatre minutes pour le remplir, le signer et le remettre au Responsable du Tatami, avec la taxe correspondante. Le Responsable du Tatami remettra immédiatement le formulaire de protestation rempli à un représentant du Jury d'Appel qui disposera de cinq minutes pour prendre une décision.
6. *Le plaignant doit verser une somme d'argent (100 euros) au bureau d'organisation, ainsi que la plainte auprès du Jury d'Appel.*
7. **Composition du Jury d'Appel**
Le Jury d'Appel est composé par trois Arbitres seniors désignés par la Commission d'Arbitrage. Il ne pourra pas y avoir deux membres d'un même Club.

8. Procédure d'évaluation d'appels

La partie recevant la plainte a la responsabilité de convoquer le Jury d'appel et de verser le montant du dépôt de plainte auprès du bureau d'organisation. Une fois le Jury d'Appel est convoqué, il fera les enquêtes et les recherches qu'il considère adéquates pour justifier la protestation. Chacun des membres est obligé de donner son opinion sur la validité de la protestation. Il n'est pas possible de s'abstenir.

9. Protestations refusées

Si une plainte est considérée injustifiée, le Jury d'Appel désignera un de ses membres pour qu'il annonce oralement au plaignant que sa protestation a été refusée. Il marquera sur le document original « REFUSÉE » et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte avant la transmettre au bureau d'organisation.

10. Protestations acceptées

Si une plainte est acceptée, le Jury d'Appel se mettra en contact avec le bureau d'Organisation et la Commission d'Arbitrage (RC) pour prendre les mesures pratiques possibles pour résoudre la situation, tels que:

- Changer les décisions antérieures contraires au règlement
- Invalider les résultats des rencontres correspondantes sur le pool dès l'incident
- Refaire les rencontres touchées par l'incident
- Recommander à la RC qu'elle reconsidère la sanction des Arbitres impliqués

Le Jury d'Appel a la responsabilité de prendre les mesures adéquates pour ne pas perturber gravement le programme de l'évènement. Refaire le processus des éliminatoires doit être la dernière solution à prendre.

Le Jury d'Appel désignera un de ses membres pour qu'il annonce oralement au plaignant que la protestation a été acceptée. Il notera sur le document original «ACCEPTÉE» et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte, avant le transmettre au bureau d'organisation qui retournera au plaignant le montant déposé.

11. Rapport d'incidents

Suite au traitement de l'incident selon la façon décrite ci-dessus, le Jury d'Appel fera une réunion et rédigera un rapport simple, décrivant les faits et exposant les raisons pour accepter ou refuser la plainte. Le rapport doit être signé par les trois membres du Jury d'Appel.

12. Pouvoirs et limites

La décision du Jury d'Appel est finale et ne peut être changée que par décision du Comité Directeur (Karaté).

Le Jury d'Appel ne sanctionnera ni pénalisera. Sa fonction est de Juger les plaintes et de demander à la CA et au bureau d'organisation de prendre des mesures correctrices pour corriger les actions arbitrales qui ont été des infractions au règlement.

EXPLICATION:

I. Sur la plainte doit figurer les noms des compétiteurs, les Juges qui officiaient, ainsi que les détails précis sur les faits qui ont engendré la réclamation. Aucune réclamation concernant la réglementation générale ne sera acceptée comme légitime. Prouver la validité de la plainte sera à la charge du plaignant.

II. La réclamation sera réexaminée par le Jury d'Appel et comme partie de cet examen le Jury fera une étude des témoignages fournis pour appuyer la plainte. Le Jury visionnera aussi les vidéos officiels et questionnera les officiels dans un effort, afin d'étudier de façon objective la validité de la réclamation.

III. Lorsque le Jury d'Appel considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée sera prise. De plus, toutes les mesures seront prises pour éviter qu'une telle situation ne se reproduise lors des compétitions futures. La caution sera reversée par le bureau d'organisation.

IV. Lorsque le Jury d'Appel considère que la réclamation n'est pas fondée, cette réclamation sera rejetée et la caution sera confisquée par la FLAM.

V. Même lorsqu'une réclamation officielle est en préparation, les rencontres qui suivent ne seront pas retardées. Le Superviseur de la rencontre est le responsable de la réalisation des rencontres, selon le règlement de la compétition.

VI. Dans le cas d'un mauvais fonctionnement pendant le déroulement de la rencontre, l'entraîneur peut en référer directement au Manager de Tatami. À son tour le Manager de Tatami le notifiera à l'Arbitre.

ARTICLE 13 : POUVOIRS ET DEVOIRS

COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs de la Commission d'Arbitrage seront les suivants:

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le bureau d'organisation, en considérant l'aménagement de l'aire de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et les installations nécessaires; le déroulement et la supervision des compétitions; prendre les mesures nécessaires par rapport à la sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les Managers de Tatami (Arbitres Chef) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Managers de Tatami.
3. Superviser et coordonner le comportement général des Arbitres. 4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Rendre un Jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant la rencontre, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

MANAGER DE TATAMI

Les pouvoirs et devoirs des Managers de Tatami sont les suivants:

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les combats dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges de leurs aires de compétitions, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été assignés.
3. Donner les commandements à l'Arbitre pour la rencontre, lorsque le Superviseur de la rencontre annonce une faute aux Règlements de compétition.
4. Préparer un rapport écrit et journalier sur le comportement des officiels sous leur responsabilité; ils remettront ce rapport, à la Commission d'Arbitrage, ensemble avec les réclamations.
5. Rendre un Jugement final sur les sujets d'ordre technique qui peuvent se présenter pendant un combat ou un match donné, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements

ARBITRES

Les pouvoirs des Arbitres seront les suivants:

1. L'Arbitre («SHUSHIN») aura le pouvoir de diriger les rencontres y compris l'annonce du début, de suspension et de fin de la rencontre.
2. Accorder les scores sur la base de la décision des Juges.
3. Arrêter la rencontre quand, selon l'Arbitre, un point a été marqué, une infraction commise ou pour assurer la sécurité des compétiteurs.
4. Arrêter le combat lorsqu'il détecte une blessure, un malaise ou l'impossibilité d'un compétiteur de continuer le combat.
5. Arrêter le combat quand deux juges ou plus ont signalé un score ou JOGAI
6. Demander la confirmation du verdict des Juges dans les instances dans lesquelles, selon l'opinion de l'Arbitre, il y ait des raisons pour que les Juges reconsidèrent leur avertissement ou pénalisation.
7. Expliquer, si nécessaire, au Manager de Tatami, à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel sur quoi il se base pour donner une décision.
8. Imposer des pénalités et délivrer des avertissements.
9. Obtenir le(s) opinion(s) des Juges et agir en se basant sur celles-ci.
10. Annoncer et commencer les rencontres additionnelles quand cela est nécessaire dans les rencontres par équipes.

11. Délivrer des avertissements et imposer des pénalités suivant la décision des juges.
12. Effectuent les votes des Juges, et compris son propre vote (HANTEI), et annoncent le résultat.
13. Résoudre les égalités.
14. Annoncer le gagnant.
15. L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat, y compris le contrôle du comportement des Entraîneurs, des autres compétiteurs ou membres quelconques de l'entourage du compétiteur présents sur l'aire de compétition.
16. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.

JUGES

Les pouvoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants:

1. Signaler les points, les avertissements et les pénalisations.
2. Exercer leur droit de voix quand une décision doit être prise.
3. Exercer leur droit de voix quand une décision doit être prise.

Les Juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants:

- a) Quand ils ont observé qu'un point est marqué.
- b) Quand un compétiteur semble avoir commis une technique et/ou un acte interdit.
- c) Quand ils ont remarqué la blessure, le malaise ou l'incapacité de continuer d'un compétiteur. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).
Dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.

SUPERVISEURS DE LA RENCONTRE

Le Superviseur de la rencontre (Kansa) aidera le Manager de Tatami à superviser le déroulement des rencontres. Dans le cas où les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne seraient pas en accord avec les règlements de compétition, le Superviseur de la rencontre lèvera immédiatement le drapeau rouge, et fera sonner le sifflet. Le Manager de Tatami fera signe à l'Arbitre d'arrêter la rencontre ou le match et devra corriger la faute. L'enregistrement de la rencontre ne deviendra officiel qu'après l'approbation du Superviseur de la rencontre. Il contrôlera avant chaque rencontre/recontre l'équipement des compétiteurs. Même si l'organisateur a contrôlé l'équipement avant l'alignement, il est de la responsabilité du Kansa de s'assurer que l'équipement remplit les normes. Le Superviseur du Match ne changera pas durant les matchs par équipes.

Guide

Dans les situations indiquées ci-dessous, le Kansa lèvera le drapeau rouge et sifflera :

- L'Arbitre oublie d'indiquer Senshu.
- L'Arbitre oublie de retirer Senshu.
- L'Arbitre donne un score en se trompant de compétiteur.
- L'Arbitre donne un avertissement/une pénalisation en se trompant de compétiteur.
- L'Arbitre donne un score à un compétiteur et une Cat. 2 exagérée à l'autre.
- L'Arbitre donne un score à un compétiteur et Mubobi à l'autre.
- L'Arbitre donne un score à un compétiteur pour une technique effectuée après Yame ou après la fin du temps.
- L'Arbitre donne un score à un compétiteur alors qu'il se trouvait hors du tatami.
- L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation pour passivité durant Ato Shibaraku.
- L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation erronés de Cat. 2 durant Ato Shibaraku.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat et il y a deux drapeaux ou plus qui montrent un point ou un JOGAI pour le même compétiteur.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat quand l'Entraîneur demande une Analyse Vidéo.
- L'Arbitre ne suit pas la majorité des drapeaux.
- L'Arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de la règle des 10 secondes.
- L'Arbitre déclare Hantei/Hikiwake alors que Senshu a été obtenu.
- Un ou plusieurs Juges tiennent les drapeaux de la mauvaise main.
- Le tableau de marquage n'affiche pas l'information correcte.

- *La technique demandée par l'Entraîneur a été effectuée après Yame ou après la fin du temps.*

Dans les situations indiquées ci-après, le Kansa n'interviendra pas dans les décisions de l'Équipe Arbitrale :

- Les Juges ne signalent pas un score avec le drapeau.
- Les Juges ne signalent pas un JOGAI avec le drapeau.
- *Les Juges ne soutiennent pas l'Arbitre quand il demande un avertissement ou une pénalisation de Cat. 1 ou de Cat. 2.*
- Le degré de contact de Cat. 1 que décide l'équipe.
- Le degré d'avertissement ou de pénalisation de Cat. 2 que décide l'équipe.
- *Le Kansa n'a ni voix ni autorité quand il s'agit de décider, par exemple, si un score est valable ou non.*
- *Si l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de temps, c'est le Superviseur de Scores qui donnera un coup de sifflet et non pas le Kansa.*

SUPERVISEURS DE SCORES

Le Superviseur des scores gardera un enregistrement de points donnés par l'Arbitre et en même temps surveillera les chronomètres et les responsables des scores.

EXPLICATION:

I. Quand deux Juges ou plus font le même signe, ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre arrêtera la rencontre et donnera la décision correspondante.

Dans le cas où l'Arbitre n'arrête pas la rencontre, le Superviseur de la rencontre lèvera le drapeau rouge et fera sonner le sifflet.

II. Quand deux Juges ou plus font le même signe, ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre arrêtera la rencontre et annoncera la décision prise par les Juges.

III. Lorsque l'Arbitre décide d'arrêter une rencontre pour une raison différente de la décision de deux Juges ou plus, il donnera YAME en faisant le geste correspondant avec ses mains. Les Juges signaleront alors leurs opinions et l'Arbitre signalera la décision pour laquelle il y a l'accord de deux Juges ou plus.

IV. Dans le cas où les deux compétiteurs auraient un point, un avertissement ou une pénalisation signalée par deux Juges ou plus, les deux compétiteurs recevront leurs points, avertissements ou pénalités respectifs.

V. Quand un compétiteur a un point, un avertissement ou une pénalisation indiqué par plus d'un Juge et que le point ou la pénalisation est différent entre les Juges, le point, l'avertissement ou la pénalisation de niveau inférieur sera appliqués, s'il n'y a pas de majorité pour un niveau de points, avertissements ou pénalisations.

VI. Quand il y a une majorité mais aussi des divergences entre les Juges pour un niveau de points, avertissements ou pénalisations, la décision majoritaire annulera le principe d'appliquer le point, l'avertissement ou la pénalisation inférieure.

VII. Dans le cas de HANTEI, les quatre Juges et l'Arbitre auront une voix chacun.

VIII. Le rôle du Superviseur de la rencontre est d'assurer que le déroulement de la rencontre ou du match, est en accord avec les règlements de compétition. Il n'est pas un Juge de plus. Il n'a pas de voix, ni autorité pour les Jugements tels comme si le score est valide ou s'il y a JOGAI. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.

IX. Dans le cas où l'Arbitre n'entendrait pas le signal de fin de temps, le superviseur du score fera sonner un sifflet.

X. Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un Jugement, les Juges ne discuteront qu'avec le Manager de Tatami, la Commission d'Arbitrage ou le Jury d'Appel. Ils ne donneront d'explications à aucune autre personne.

ARTICLE 14 : DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES RENCONTRES

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement des rencontres sont tels qu'ils sont décrits dans les Annexes.
2. L'Arbitre et les Juges se placeront à leurs positions prescrites, et après l'échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annoncera « SHOBU HAJIME » et la rencontre commencera.
3. L'Arbitre arrêtera la rencontre en annonçant « YAME ». Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI)
4. Quand l'Arbitre retournera à sa position les Juges indiqueront leur opinion à l'aide d'un signe. Pour octroyer un point l'Arbitre indiquera au compétiteur qui a marqué (AKA o AO), la zone attaquée (Chudan ou Jodan), la technique (Tsuki, Uchi, ou Keri), et donnera le point en utilisant le geste prescrit. Puis l'Arbitre redémarrera la rencontre en annonçant «TSUZUKETE HAJIME».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points pendant la rencontre, l'Arbitre annoncera « YAME », retournera à sa position et ordonnera aux compétiteurs de regagner la leur. Il annoncera en levant la main du côté du vainqueur «AO (AKA) NO KACHI ». À ce moment-là, la rencontre est terminée.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur qui a le plus de points sera le vainqueur, et l'Arbitre l'annonce en levant une main du côté du vainqueur, et annonce «AO (AKA) NO KACHI ». À ce moment- là, la rencontre est terminée.
7. Dans le cas d'un vote à égalité à la fin d'une rencontre sans résultat, l'Equipe Arbitrale (l'Arbitre et les quatre Juges) décidera le vainqueur par HANTEI.
8. Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera « YAME » et arrêtera la rencontre temporairement:
 - Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition.
 - Quand l'Arbitre ordonne aux compétiteurs d'ajuster leur karaté-gi ou leur équipement de protection.
 - Quand un compétiteur enfreint le règlement.
 - Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus continuer la rencontre à cause de blessures, malaise ou autres causes. Il prendra en compte l'avis du médecin du championnat et décidera si la rencontre doit être poursuivie.
 - Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique en deux secondes.
 - Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée en deux secondes.
 - Quand les deux compétiteurs se saisissent ou assujettissent sans faire une tentative d'une technique en deux secondes.
 - Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative d'une projection ou une autre technique quelconque en deux secondes.
 - Quand les deux compétiteurs sont sur le sol suite à une chute ou projection et s'attaquent.
 - Quand un point ou une infraction est indiquée par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.
 - Quand, dans l'opinion de l'Arbitre, il y a eu un point ou une infraction - ou la situation requiert que la rencontre soit arrêtée pour des raisons de sécurité.
 - Quand il sera requis pour ceci par le Manager de Tatami.

EXPLICATION:

- I. Au début d'une rencontre, l'Arbitre appellera les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement, une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut en faisant un geste tel qu'il est décrit dans l'Annexe 2 des règlements.
- II. Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre la rencontre, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent de bouger doivent être priés de se tenir calmes avant que la rencontre recommence. L'Arbitre doit faire reprendre la rencontre dans le plus bref délai.
- III. Les compétiteurs se salueront au début de chaque rencontre.

ARTICLE 15 : MODIFICATIONS

Seule la commission d'arbitrage Karaté avec l'approbation du Comité Directeur de la FLAM, peut changer ou modifier ces règlements.

Championnat National Kata

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION POUR LE KATA

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit avoir une grandeur suffisante pour permettre un déroulement du kata sans interruptions.

L'aire de compétition doit être un carré formé de tatami, de 8 mètres de côté au moins (mesure prise à l'extérieur), avec un mètre de plus comme zone de sécurité, tout autour. Il doit y avoir une zone de sécurité sans aucun obstacle de deux mètres sur chaque côté. Quand l'aire de compétition est surélevée, l'aire de sécurité devra être d'un (1) mètre de plus de chaque côté.

2. Les carrés doivent avoir une couleur uniforme, à l'exception des carrés extérieurs de l'aire de 8 x 8 mètres, devant être d'une couleur différente.
3. Les Juges et le Technicien du Logiciel s'assoient ensemble à une table au fond du tatami, face aux compétiteurs. Le Juge Chef (Juge n° 1) se place le plus près possible du Technicien du Logiciel, ce dernier s'asseyant au bout de la table.

EXPLICATION:

1. Pour l'exécution du kata, une surface plane et stable est indispensable. Les tatamis pour le kumité sont les plus convenables.
2. Il ne doit pas y avoir de murets, de barrières, de panneaux publicitaires, etc., à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs, les entraîneurs et les Juges doivent porter la tenue officielle d'accord à l'Article 2 des Règlements de Kumité.
2. Le non accomplissement de cette règle, sera objet d'une disqualification.
La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur ne se conformant pas à cette règle

JUGES

1. Les Juges doivent porter la tenue officielle définie par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions, réunions d'information et à tous les cours.
2. La tenue officielle sera la suivante:
 - Une veste bleu marine à rayure simple (code de couleur 19-4023 TPX).
 - Une chemise blanche à manches courtes.
 - Une cravate officielle, portée sans épingle.
 - Un sifflet noir.
 - Un cordon blanc discret pour le sifflet.
 - Un pantalon gris clair, sans revers.
 - Des chaussettes bleues foncé ou noires, sans imprimé, et des chaussons noirs sans lacets pour le tatami.
 - Un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé par la WKF.
 - Les Juges peuvent porter une alliance.
 - Les Juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux et des boucles d'oreille discrètes.

EXPLICATION:

- I. Pendant l'exécution de kata, la veste du gi ne peut pas être enlevée.
- II. Quand les compétiteurs arrivent avec une tenue non conforme, ils auront une minute pour y remédier.

COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté gi blanc sans franges, ni liserés, ni broderies, autres que ceux spécifiquement autorisés par le CE de la WKF. L'emblème national ou le drapeau du pays sera porté sur le côté gauche de la veste, au niveau de la poitrine, sa taille ne devant pas être supérieure à 12 cm sur 8 cm (voir Annexe 7). Seule la marque originale du fabricant du karaté gi peut être apposée sur le Karaté gi. De plus, un dossard d'identification, délivré par la Commission d'Organisation, sera porté. Les compétiteurs doivent porter une ceinture bleue ou rouge unie en fonction de leur pool de compétiteurs alloté. Ces ceintures rouge et bleue doivent avoir environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante telle qu'une fois nouées, elles dépassent de quinze (15) cm de chaque côté du noeud mais pas plus en longueur que les trois-quarts de la cuisse. Les ceintures ne doivent pas être brodées ni porter de marque autre que celle du fabricant.
2. Nonobstant ce qui est décrit au paragraphe 1 ci-dessus, le Comité Exécutif peut autoriser certaines étiquettes publicitaires ou marques de sponsors approuvés.
3. La veste, quand elle est attachée autour de la taille avec la ceinture, doit être d'une longueur minimale couvrant les hanches, mais ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les compétitrices doivent porter un T-shirt tout blanc sous la veste du karaté gi. Les cordons de la veste doivent être attachés. Il est interdit d'utiliser des vestes sans cordons.
4. La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas dépasser le pli du poignet et ne doit pas être plus court que la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.
5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les deux-tiers du tibia sans dépasser les chevilles. Ils ne peuvent pas être retroussés.
6. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés de manière que leur longueur ne gêne pas le déroulement du Kata. Le Hachimaki (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Si l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs ou trop sales, il/elle peut le disqualifier. Il est interdit d'utiliser des barrettes ou pinces à cheveux métalliques. Les rubans, bandeaux et autres décorations sont interdites. Il est permis d'utiliser un ou deux élastiques discrets pour former une queue de cheval haute.
7. Les compétitrices peuvent porter un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé par la WKF. Elles peuvent porter un couvre-tête tout noir couvrant les cheveux, mais pas la zone de la gorge.
8. Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets métalliques ou autres.
9. Les lunettes sont interdites. Les lentilles souples peuvent être portées, sous la responsabilité du compétiteur.

10. Le port de tout appareil, vêtement ou équipement non autorisé est interdit.

11. Le Superviseur du Match est tenu de vérifier, avant chaque combat individuel ou match par équipes, que les compétiteurs portent la tenue homologuée. (Dans le cas des Jeux Continentaux, Internationaux ou Nationaux, la tenue homologuée par la WKF devra être acceptée et ne pourra pas être refusée.)

12. L'utilisation de bandages, pansements ou de supports à la suite d'une blessure, doit être approuvée par le Juge en Chef après l'avis du médecin du tournoi.

ENTRAÎNEURS

1. Pendant toute la compétition, les Entraîneurs doivent porter obligatoirement le survêtement officiel de leur Fédération Nationale et porter visiblement leur identification officielle (coach card). Les Entraîneurs féminins peuvent aussi porter un couvre-tête à caractère religieux, celle qui est approuvée par la WKF pour les arbitres et les juges.

EXPLICATION :

- I) *Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.*
- II) *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leurs vestes.*
- III) *Pendant l'exécution des Kata, la veste du karate-gi ne peut pas être enlevée.*

ARTICLE 3 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION KATA

1. La compétition de kata peut être individuelle ou par équipes. Les rencontres sont divisées en catégories d'âge.

2. Le système d'élimination avec repêchage sera appliqué.

3. Un compétiteur ou une équipe doit exécuter un Kata figurant dans la liste (Annexe 8) correspondant à sa catégorie d'âge, ou, s'il le désire, présenter un Kata figurant dans la liste de la catégorie d'âge inférieur. Les variations permises seront en accord avec l'école du compétiteur reconnues par la WKF, basées sur les styles de Goju, Shito, Shoto, et Wado.

4. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (Kiken).

5. La table sera informée de l'élection du kata, avant le début de chaque tour.

Les médaillés du championnat précédant pour les catégories individuelles et équipes seront espacés sur les feuilles d'enregistrement, tout comme les représentants d'un même club ou membre du cadre national par le responsable de la Commission d'Organisation.

6. Le système d'évaluation de Katas électronique déterminera de manière aléatoire l'ordre d'exécution dans le group après le tour initial et jusqu'aux rencontres par médailles (celles-dernières étant exclues).

7. Le nombre de compétiteurs déterminera le nombre de groupes nécessaires pour simplifier les tours éliminatoires.

8. Le système d'élimination utilisé en Kata divise les compétiteurs (individuels ou par équipes) en un nombre de groupes égaux de huit (excepté dans les cas expliqués pour moins de 11 ou plus de 96 compétiteurs) divisé en deux groupes dont un portant ceinture rouge (AKA) et l'autre portant ceinture bleue (AO). À chaque tour, le nombre de compétiteurs par groupe est réduit à 4, qui passent au tour suivant, jusqu'à ce qu'il ne reste que deux groupes de compétiteurs (individuels ou par équipes). Après ce qui est décrit ci-dessus, les compétiteurs qui ont obtenu le score

le plus élevé dans chacun des deux groupes, respectivement, s'affrontent entre eux pour la 1^{ère} place (le perdant occupe la deuxième place) et les compétiteurs qui ont obtenu le deuxième score le plus élevé dans chacun des deux groupes affrontent ceux qui ont obtenu le troisième score le plus élevé de l'autre groupe pour les deux 3^{èmes} places (finales de bronze).

- Dans le cas où le nombre de compétiteurs serait égal ou inférieur à 3, un unique Kata est effectué pour déterminer les vainqueurs de la 1^{ère} à la 3^{ème} place. (Dans ces cas là soit la ceinture rouge ou bleue sera assigné à tous les compétiteurs).
 - Lorsqu'il y a 4 compétiteurs, deux groupes de deux sont formés pour le premier tour, et les vainqueurs de chaque groupe s'affrontent entre eux pour la 1^{ère} place, tandis que les deux perdants sont 3^{èmes}.
 - Lorsqu'il y a de 5 à 10 compétiteurs, deux groupes sont formés et les 3 compétiteurs avec le score le plus élevé de chaque groupe participent aux combats pour la médaille. Ensuite, le groupe suivra la procédure habituelle, selon laquelle les compétiteurs avec le score le plus élevé s'affrontent entre eux pour la 1^{ère} et la 2^{ème} place, et le numéro 2 affrontera le numéro 3 de l'autre groupe et vice versa. Sauf s'il n'y a que 5 compétiteurs en tout, auquel cas le compétiteur numéro 2 du groupe de trois (le plus nombreux) remportera la 3^{ème} place par bye (victoire facile).
 - Si le nombre de compétiteurs se situe entre 11 et 24, deux groupes sont créés. Après le premier Kata, les 4 meilleurs compétiteurs forment deux groupes de quatre. Le second Kata permettra de déterminer le classement des 6 compétiteurs (3 de chaque groupe), lesquels continueront de s'affronter de la façon habituelle au troisième tour pour les médailles.
 - Si le nombre de compétiteurs se situe entre 25 et 48, quatre groupes sont créés. Après le premier Kata, les 4 meilleurs compétiteurs de chaque groupe continueront au deuxième tour. Au deuxième tour, 16 compétiteurs forment 2 groupes en 2 Tatamis (8 compétiteurs par groupe) et ils effectueront le deuxième Kata. Après le deuxième tour, les 4 meilleurs compétiteurs de chaque groupe (8 au total) continueront au troisième tour et effectueront le troisième Kata. Après le troisième tour, les 3 meilleurs compétiteurs de chaque groupe continueront au tour pour les médailles et effectueront le quatrième Kata.
9. Le nombre de base de compétiteurs par groupe est de 8 ; cependant, lorsque le nombre de compétiteurs est supérieur à 64, mais est inférieur à 97, le nombre de compétiteurs supérieur à 64 est distribué sur les 8 groupes, avec un maximum de 12 par groupe.
 10. Il faut assigner la même Équipe de Juges à tous les compétiteurs d'un groupe pour un même tour.
 11. Il n'y aura pas de repêchage, sauf indication spécifique en sens contraire pour une compétition.
 12. Les compétiteurs individuels ou les équipes non présents à leur appel seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie. La disqualification par KIKEN signifie que les compétiteurs sont disqualifiés pour cette catégorie, mais cela n'affectera pas à la participation dans d'autres catégories.
 13. Dans les matchs pour les médailles d'une Compétition de Kata par Équipes, les équipes exécuteront le Kata de leur choix sous la forme usuelle. Ils feront ensuite une démonstration du Kata (BUNKAI). Le temps total alloué pour le KATA et la démonstration BUNKAI est de 5 minutes. Le chronométrateur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe feront le salut par inclinaison au début du Kata et il arrêtera le chrono à la fin du BUNKAI après le dernier salut. L'équipe qui ne saluera pas avant et après la réalisation de la démonstration du Kata ou dépassant les cinq minutes autorisées sera disqualifiée. L'utilisation d'armes traditionnelles ou d'outils ou appareils additionnels n'est pas autorisée.

EXPLICATION :

I. Le tableau suivant résume le nombre de poules et de groupes selon le nombre de compétiteurs :

Nombre de compétiteurs	Nombre de groupes	Nombre de Katas effectués pour la victoire	Compétiteurs au second tour
2	1	1	Zéro (Pas de second tour)
3	1	1	Zéro (Pas de second tour)
4	2	2	Combat pour médaille (uniquement pour l'or)
DE 5 à 10	2	2	Combats pour médailles
11 à 24	2	3	8 compétiteurs
25 à 48	4	4	16 compétiteurs
49 à 96	8	4	32 compétiteurs

ADAPTATION MANUELLE DU SYSTÈME D'ÉVALUATION DES KATAS

Il est possible d'utiliser un marqueur manuel portable lors de compétitions où un système électronique d'évaluation des Katas ne serait pas disponible. Dans ces cas, le Juge Chef donnera le signal pour montrer le marqueur en donnant un coup de sifflet et émettra un second sifflement une fois que l'Annonceur aura communiqué tous les scores. Les sept Juges de l'Équipe de Juges seront désignés par le Responsable du Tatami ou par l'Assistant du Responsable du Tatami.

En outre, à condition que cela soit annoncé dans l'invitation au tournoi, l'organisateur pourra élire d'utiliser seulement un score qui inclura les performances technique et athlétique. Dans ces cas-là, les Juges doivent garder à l'esprit que l'exécution doit être pondérée à 70% pour le niveau technique et à 30% pour le niveau athlétique.

Lorsqu'il se produirait une égalité en utilisant le système manuel, les compétiteurs (ou équipes) en question effectueront un Kata supplémentaire et différent, les Juges étant alors tenus de différencier leur score et rompre ainsi cette égalité

Compétition individuelle:

Pour la catégorie poussin (U8), les compétiteurs peuvent exécuter le même Kata figurant sur la liste (Annexe 2) à chaque tour.

Les catégories pupilles (U10), benjamins (U12) et minimes (U14) doivent exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 2) différent de chacun des trois premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, le compétiteur peut refaire un Kata des 3 premiers tours (Kata différent à chaque tours)

Les compétiteurs cadets (U16), juniors (U18) et seniors doivent exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 2) différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

Compétition par équipes :

L'équipe est formée par trois personnes et doivent tous être licenciés dans le même Club.

Les équipes peuvent être exclusivement composées de karatékas féminines, de karatékas masculins ou peuvent être mixtes. L'équipe composée d'une majorité de filles sera inscrite en compétition féminine ; l'équipe composée d'une majorité de garçons sera inscrite en compétition masculine.

Les équipes U14 doivent exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 2) différent à chacun des trois premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, l'équipe peut refaire un Kata des 3 premiers tours (Kata différent à chaque tours).

Les équipes Espoirs (cadets - juniors) U16-U18 et Seniors doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si lors des éliminatoires une équipe doit exécuter plus de 4 Katas, en ce cas, à partir du 5^{ème} Kata, l'équipe peut reprendre un des 4 Katas exécutés lors des tours précédents.

Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle change un compétiteur.

EXPLICATION:

I. Le nombre et le type du kata requis dépendent du nombre de compétiteurs individuels ou d'équipes tel comme il est exprimé dans le tableau suivant. Les byes seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.

Compétiteurs ou équipes Katas requis

<i>Compétiteurs ou équipes</i>	<i>Kata requis</i>
65 - 128	7
33 - 64	6
17 - 32	5
9 - 16	4
5 - 8	3
4	2

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE DE JUGES

1. Pour chaque match, l'équipe de cinq Juges sera désignée par la Commission d'Arbitrage ou par le Manager de Tatami.
2. Dans un match de kata, les Juges ne doivent pas être du même club d'appartenance que les compétiteurs, lorsque le nombre de Juges est suffisant pour le permettre. Pour les demi-finales et finales, l'équipe arbitrale doit être neutre.
3. En outre, pour faciliter les opérations des rencontres, des marqueurs, annonceurs et superviseurs, seront désignés
4. Si cela est considéré opportun, il est possible que l'Annonceur et le Technicien du Logiciel qui manie le système électronique d'évaluation soit la même personne.

Distribution des Arbitres et assignation de l'équipe lors des tours éliminatoires : Le Secrétaire de la Commission d'Arbitrage fournira au Technicien du Logiciel qui manie le tirage au sort électronique une liste incluant les Juges disponibles par tatami. Cette liste sera établie par le Secrétaire de la CA quand le tirage au sort des compétiteurs sera achevé et quand aura pris fin la réunion d'information pour les Arbitres. Cette liste ne devra inclure que les Juges présents à la réunion d'information et devra obéir aux critères mentionnés plus haut. Ensuite, pour le tirage au sort des Juges, le technicien introduira la liste dans le système et 7 Juges seront assignés aléatoirement à chaque tatami déployé comme Équipe de Juges.

Dans le cas des matchs pour médailles, les Responsables du Tatami fourniront au Président et au Secrétaire de la CA une liste contenant les officiels disponibles de leur propre tatami à la fin du dernier match du tour éliminatoire. Une fois que la liste est approuvée par le Président de la CA, celle-ci sera remise au Technicien du Logiciel pour être introduite dans le système.

Le système assignera ensuite aléatoirement l'équipe de juges qui ne comprendra que 7 officiels pour chaque tatami.

5. Si dans les compétitions le nombre d'arbitres ou juges ne seraient pas suffisant, il est possible que le nombre de Juges par Équipe de Juges soit réduit à cinq. Dans de telles occasions, seuls sont éliminés du total le score le plus élevé et le plus bas
6. Durant les compétitions par équipes, en sus du Technicien du Logiciel et de l'Annonceur des résultats, un Chronométrateur assiste l'Équipe de Juges lors des tours pour médailles et contrôle le temps maximum d'exécution.
7. En outre, les organisateurs doivent fournir, pour chaque aire de compétition, des messagers familiarisés avec la liste de Katas de la WKF pour recueillir et enregistrer le Kata choisi par le compétiteur avant chaque tour, et remettre cette liste au Technicien du Logiciel. Le Responsable du Tatami se charge de superviser l'activité du ou des messagers

EXPLICATION:

- I. Le Juge Chef restera assis dans la position centrale face aux compétiteurs et les autres quatre Juges resteront assis aux coins de l'aire de compétition.
- II. Chaque Juge aura un drapeau rouge et un autre bleu, et si des marqueurs électroniques sont utilisés, il y aura un terminus d'entrée.

ARTICLE 5 : CRITÈRES DE DÉCISION

Évaluation

Lors de l'évaluation de la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les Juges évalueront son action d'après les deux principaux critères (*l'exécution technique et l'exécution sportive*).

L'exécution est évaluée depuis le salut au début du Kata jusqu'au salut à la fin du Kata à l'exception des matchs par équipes pour médailles pour lesquels l'exécution ainsi que le chronométrage commencent au moment du salut au début du Kata jusqu'au salut à la fin du Bunkai.

De légères variations telles qu'enseignées dans le style de Karaté (Ryu-ha) du compétiteur seront autorisées.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chaque tour. Un Kata, une fois exécuté, ne peut pas être répété, même s'il s'agit de résoudre une égalité. Seuls sont permis les Katas inclus dans la liste antérieure de Katas.

5.1 Système de score

Le niveau technique et le niveau athlétique sont comptabilisés séparément en utilisant la même échelle de 5,0 à 10,0 avec des incréments de 0,2. Un score de 5,0 est le score le plus bas possible pour un Kata accepté comme ayant été réalisé, tandis que 10,0 représente une exécution parfaite. Une disqualification est indiquée par un score de 0,0.

Le système éliminera les deux scores les plus élevés et les deux les plus bas du niveau technique et du niveau athlétique, respectivement. En outre, le score total sera calculé et pondéré à 70% pour le niveau technique et à 30% pour le niveau athlétique.

Le Bunkai devra avoir la même valeur que Kata lui-même.

5.2 Résoudre les égalités.

Dans le cas où un compétiteur obtiendrait le même nombre de points, l'égalité doit être résolue d'accord au processus intégré au système d'évaluation électronique de Kata :

1er Pas	Comparer le score TECHNIQUES avant le coefficient (70%). Le score plus haut est vainqueur.
2ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE, en comparant le score plus bas non-exclu. Le score plus haut est vainqueur.
3ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE, en comparant le score plus haut non-exclu. Le score plus haut est vainqueur.
4ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus bas non-exclu. Le score plus haut est vainqueur.
5ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus haut non-exclu. Le score plus haut est vainqueur.
6ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE en comparant le score plus haut entre les scores les plus bas exclus. Le score plus haut est vainqueur.
7ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE en comparant le score plus bas entre les scores plus hauts exclus. Le score plus haut est vainqueur.
8ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE, en comparant le score plus bas d'entre le score plus bas exclu. Le score plus haut est vainqueur
9ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus haut d'entre le score plus bas exclu. Le score plus haut est vainqueur.

10ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus bas d'entre les scores plus haut exclus. Le score plus haut est vainqueur.
11ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus bas d'entre les scores plus bas exclus. Le score plus haut est vainqueur
12ème Pas	Comparer le score TECHNIQUE, en comparant le score plus haut d'entre les scores plus hauts exclus. Le score plus haut est vainqueur
13ème Pas	Comparer le score ATHLÉTIQUE, en comparant le score plus haut d'entre les scores plus hauts exclus. Le score plus haut est vainqueur.
14ème Pas	Dans le cas où tous les critères considérés ci-dessus ne résolvent pas l'égalité, celle-ci sera résolue en tirant à pile ou face électronique.

4. Difficulté technique du Kata

Disqualification

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs pourront être disqualifiés pour les raisons suivantes :

- Exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata.
- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- Ingérence avec les fonctions des Juges (comme le Juge devant bouger pour des raisons de sécurité ou du contact physique avec un Juge).
- Chute de la ceinture pendant l'exécution du kata.
- Manquement des instructions du Juge Chef ou mauvaise conduite.

Pour les catégories de - 12 ans, en cas d'erreur on laisse le compétiteur recommencer, mais les Juges doivent donner la victoire à son adversaire (et non seulement l'arbitre central)

Fautes :

Les fautes suivantes, quand elles soient évidentes, devront être considérées pendant l'évaluation d'accord aux critères ci-dessus.

- La moindre perte d'équilibre.
- L'exécution d'un mouvement incorrecte ou incomplet (à cet effet l'inclination pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du kata), ainsi que le manquement pour exécuter complètement un bloc ou une cible à coups de poing.
- Des mouvements asynchrones, tels que l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit pas complète ou, dans le cas de kata par équipes, le manquement d'exécuter un mouvement à l'unisson.
- L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe) ou des théâtralités comme taper le pied, claquer la poitrine, les bras ou le karate-gi ou des exhalaisons incorrectes.
- Gaspiller le temps, y compris les déplacements prolongés, les inclinations excessives ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution.

Critères de décision

Kata	Bunkai (uniquement pour les matchs pour médailles)
1. Exécution technique <ol style="list-style-type: none"> Posture Techniques Mouvements de transition Temps Respiration correcte Concentration (KIME) Conformité : Consistance dans l'exécution du KIHON du style (Ryu-Ha) dans le Kata. 	1. Exécution technique <ol style="list-style-type: none"> Posture Techniques Mouvements de transition Temps Contrôle Concentration (KIME) Conformité (avec le Kata) : Utiliser les mouvements réels du Kata.

<p>2. Exécution sportive</p> <p>a. Force b. Vitesse c. Balance</p>	<p>2. Exécution sportive</p> <p>a. Force b. Vitesse c. Balance</p>

5. Disqualification

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs pourront être disqualifiés pour l'une des raisons suivantes :

1. Exécuter le mauvais Kata ou annoncer le mauvais Kata.
2. Ne pas saluer au début et à la fin de l'exécution du Kata.
3. Une pause ou un arrêt perceptible pendant l'exécution.
4. Ingérence avec les fonctions des Juges (telles que le Juge devant bouger pour des raisons de sécurité ou contact physique avec un Juge).
5. Chute de la ceinture pendant l'exécution.
6. Dépasser la durée de la limite totale de temps de 5 minutes pour le Kata et le Bunkai.
7. Effectuer un ciseau autour du cou pour une chute dans le Bunkai (Jodan Kani Basami)
8. Manquement aux instructions du Juge en Chef ou autre mauvaise conduite.

5.1 Fautes

Les fautes suivantes, si elles sont apparentes, doivent être prises en compte :

- a) La moindre perte d'équilibre.
- b) L'exécution d'un mouvement de manière incorrecte ou incomplète, comme ne pas exécuter complètement un blocage ou donner un coup de poing loin de la cible.
- c) Des mouvements asynchrones, tels que l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de Kata par équipes, ne pas exécuter un mouvement à l'unisson.
- d) L'utilisation de signaux audibles (par n'importe quelle autre personne, y compris les autres membres de l'équipe) ou des théâtralités comme taper du pied, claquer la poitrine, les bras ou le karaté-gi ou des exhalations incorrectes devront être considérés comme des fautes très graves par les juges dans l'évaluation de la réalisation du Kata, au même niveau que l'on pénaliserait une perte d'équilibre temporaire.
- e) La ceinture se desserre tellement qu'elle se dénoue des hanches pendant l'exécution.
- f) Gaspiller le temps, y compris les déplacements prolongés, les saluts par inclinaison excessifs ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution.
- g) Causer des blessures par manque d'une technique contrôlée pendant le Bunkai.

EXPLICATION:

- I. Le kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne la rencontre et exhiber concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit exhiber résistance, puissance et vitesse ainsi comme grâce, rythme et équilibre.
- II. Dans le kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le kata dans la même direction, du côté du Juge Chef.
- III. Les membres de l'équipe doivent démontrer compétence dans tous les aspects de l'exécution du kata, ainsi que synchronisation.
- IV. Les appels pour commencer et arrêter l'exécution, donner des coups de pieds sur le sol, donner un coup de main dans la poitrine, dans les bras ou dans le karaté-gi, et l'exhalation non convenable, sont des exemples d'aides extérieures dont les Juges tiendront compte pour prendre leurs décisions.
- V. Seul l'entraîneur ou le compétiteur sont responsables pour le fait que le kata tel qu'il a été communiqué à la table du superviseur est adéquat pour le tour correspondant.
- VI. Alors qu'effectuer un ciseau autour du cou pour une chute dans le Bunkai (Kani Basami) est interdit, il est cependant accepté d'effectuer un ciseau autour du corps.
- VII. Lorsque les égalités sont résolues, le score original du compétiteur est maintenu. Le fait de prendre en compte d'autres scores pour déterminer le vainqueur entre deux compétiteurs en cas d'égalité ne modifie pas le score officiel.
- VIII. Exemple de résultat de l'évaluation :

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									TOTAL: 24.48	

- IX. Dans les compétitions non comptabilisées pour le classement de la WKF, ou le classement olympique, le nombre de Juges peut être réduit à cinq. Dans ce cas, seulement les scores le plus élevé et le plus bas d'un compétiteur sont éliminés, au lieu des scores les deux les plus élevés et les deux les plus bas.

ARTICLE 6 : OPÉRATION DES MATCHES

1. Les compétiteurs ou les équipes sont répartis en groupes de huit (ou maximum 12) pour chaque aire de compétition.
2. Avant chaque tour, les compétiteurs ou équipes doivent présenter le Kata choisi aux messagers désignés, lesquels transmettront cette information à l'Opérateur du Logiciel du système électronique d'évaluation. L'ordre d'exécution dans un groupe sera déterminé de manière aléatoire, à l'exception des têtes de série dans le premier tour des éliminatoires.
3. Au début de chaque tour les compétiteurs ou équipes s'aligneront sur le périmètre de l'aire de compétition en face des Juges. (Il est entendu qu'un tour est une exécution de tous les compétiteurs d'un groupe.) Après les saluts, d'abord « SHOMEN NI REI » et ensuite « OTAGAI NI REI », les compétiteurs se retireront de l'aire de compétition.
4. Lorsqu'il est appelé chaque compétiteur ou équipe se placera dans la position de début du Kata.
5. Le point de commencement pour l'exécution du Kata est situé dans le périmètre de l'aire de compétition.
6. Après le salut, le compétiteur doit annoncer clairement le nom du Kata qu'il va exécuter et commencer ensuite son exécution.
7. À la fin de l'exécution, qui est défini par le salut final du Kata, le compétiteur doit attendre l'annonce de l'évaluation, saluer et ensuite quitter le tatami.

8. À la fin des exécutions de chaque groupe, tous les compétiteurs du groupe s'aligneront et l'opérateur (l'Annonceur) annoncera les quatre meilleurs qui passeront au tour suivant. Les noms des quatre meilleurs compétiteurs seront affichés sur l'écran. Ensuite, les compétiteurs salueront et quitteront le tatami.
9. Avant les combats pour médailles, l'opérateur annoncera les 3 meilleurs compétiteurs de chacun des deux groupes qui s'affronteront dans les combats pour médailles.

EXPLICATION:

- I. Le point de commencement de l'exécution du kata est situé dans le périmètre de l'aire de compétition.
- II. Pour voir une illustration schématisée des places qui s'obtiennent dans la compétition de Kata selon le règlement ordinaire de la WKF, consulter l'ANNEXE 16. COMPÉTITION PREMIER LEAGUE KATA.
- III. Lorsqu'un compétiteur ou une équipe sont appelés et ils ne se présentent pas ou se retirent (Kiken), la décision sera octroyée automatiquement à son adversaire sans la nécessité de réaliser le kata annoncé au préalable.
Dans le cas où un compétiteur ou une équipe gagnent parce que l'autre compétiteur ou l'autre équipe avaient manqué de se présenter, le kata prévu pour ce tour pourra être utilisé pour un tour subséquent.

ARTICLE 7 : PROTESTATION OFFICIELLE 8 VOIR KUMITÉ

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou le responsable Kata et ceci immédiatement après le passage des 2 compétiteurs ou équipes.

Cette réclamation ne pourra porter que sur un point précis du règlement et non pas sur la valeur du jugement de tel ou tel Juge.

EXPLICATIONS:

La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage ou le responsable Kata. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage ou le responsable Kata, questionnera l'équipe arbitrale et visionnera, s'il y a lieu, les vidéos.

Lorsque le responsable de l'arbitrage ou le responsable Kata considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée.

Il est du devoir du responsable de l'arbitrage ou du responsable Kata de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ARTICLE 8 : MODIFICATIONS

Seule la commission technique élargie Karaté avec l'approbation du Comité Directeur de la FLAM, peut changer ou modifier ces règlements

Coupe Prince Louis (Par ceinture)

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION DE KATA

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 3 : PARTICIPATION

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 4 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

1. La coupe Prince Louis peut être individuelle ou par équipes. Les rencontres sont divisées en catégories de ceintures de couleurs et d'âge.
2. Le système d'élimination avec repêchage sera appliqué.
3. Un compétiteur ou une équipe doit exécuter un Kata figurant dans la liste (Annexe 8 ou 9) correspondant à sa catégorie de ceinture, ou, s'il le désire, présenter un Kata figurant dans la liste de la catégorie de ceinture inférieure. Les variations permises seront en accord avec l'école du compétiteur reconnues par la WKF, basées sur les styles de Goju, Shito, Shoto, et Wado.
4. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (Kiken).
5. La table sera informée de l'élection du kata, avant le début de chaque tour. Les médaillés du championnat précédant pour les catégories individuelles et équipes seront espacés sur les feuilles d'enregistrement, tout comme les représentants d'un même club ou membre du cadre national par le responsable de la Commission d'Organisation.

ARTICLE 5 : DEROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Compétition individuelle:

Pour les catégories de ceinture blanche et jaune, le compétiteur peut exécuter le même Kata figurant sur la liste (Annexe 9) à chaque tour.

Pour les catégories de ceinture, orange et verte, le compétiteur doit exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 9) différent de chacun des deux premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, le compétiteur peut refaire un Kata des deux premiers tours (Kata différent à chaque tours)

Pour les catégories de ceinture bleue, marron et noire, le compétiteur doit exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 8 - Cadets, Juniors, Seniors) différent de chacun des trois premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, le compétiteur peut refaire un Kata des trois premiers tours (Kata différent à chaque tours)

Les Katas seront en accord avec les écoles de Karate-do reconnues par la FLAM, basées dans les styles de Goju-Ryu, Shito-Ryu, Shotokan, et Wado-Ryu.

Compétition par équipes :

L'équipe est formée par trois personnes et doivent tous être licenciés dans le même Club.

L'équipes peut être exclusivement composée de karatékas féminines, de karatékas masculins ou peuvent être mixtes.

L'équipe composée d'une majorité de filles sera inscrite en compétition féminine ; l'équipe composée d'une majorité de garçons sera inscrite en compétition masculine.

Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle change un compétiteur.

L'équipe de la catégorie de ceinture blanche et jaune, peut exécuter le même Kata figurant sur la liste (Annexe 9) à chaque tour.

L'équipe de la catégorie de ceinture orange et verte, doit exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 9) différent à chacun des deux premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, l'équipe peut refaire un Kata des deux premiers tours (Kata différent à chaque tours).

L'équipe de la catégorie de ceinture bleue, marron et noire, doit exécuter un Kata figurant sur la liste (Annexe 8 - Cadets, Juniors, Seniors) différent de chacun des trois premiers tours. Pour les tours suivants et au cours des repêchages, l'équipe peut refaire un Kata des trois premiers tours (Kata différent à chaque tours)

ARTICLE 6 : L'ÉQUIPE DE JUGES

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 7 : CRITÈRES DE DÉCISION

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 8 : OPÉRATIONDES MATCHES

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 9 : PROTESTATION OFFICIELLE

Identique au règlement championnat National Kata

ARTICLE 10 : MODIFICATIONS

Identique au règlement championnat National Kata

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Début de la rencontre	Après l'annonce, l'Arbitre recule un pas.
ATOSHI BARAKU	Il reste peu de temps	Un signe sonore sera donné par le chronométrateur, 10 secondes avant la fin de la rencontre et l'Arbitre annoncera «Atoshi Baraku».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin de la rencontre. Après l'annonce l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	Position d'origine	Les compétiteurs, et l'Arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Rencontre	Ordre de continuer la rencontre, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Continuer la rencontre Commencer	L'Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu'il dit "Tsuzukete", il étend les bras, avec les paumes des mains vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit "Hajime", il tourne les paumes de mains l'une vers l'autre et en même temps il recule un pas.
SHUGO	Appel des Juges	L'Arbitre appelle les Juges à la fin de la rencontre ou pour recommander SHIKKAKU.
HANTEI	Jugement	L'Arbitre donne un coup de sifflet pour obtenir le Jugement à la fin d'une rencontre inachevée, les Juges rendent leur décision avec les drapeaux et l'Arbitre lève son bras pour indiquer son propre vote.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend avec les paumes des mains vers le front.
TORIMASEN	Pas de point ni infraction	L'Arbitre croise les bras, après fait un geste d'octroyé par les Juges coupure, avec les paumes de mains tournées vers le bas.
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (bleu) vainqueur	L'Arbitre étend obliquement le bras vers le haut, du côté du vainqueur.
AKA (AO) IPPON	Rouge (bleu) marque	L'Arbitre étend le bras 45° vers le côté de celui qui

AKA (AO) WAZA-ARI	Rouge (bleu) marque	trois points a marqué. L'Arbitre étend son bras jusqu'à l'épaule vers le deux points côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) YUKO	Rouge (bleu) marque	L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté un point de celui qui a marqué.
SENSHU	Avantage du premier point marqué sans opposition	Après l'attribution du point de manière régulière, l'Arbitre annonce « Aka (Ao) Senshu » tandis qu'il maintient levé son bras plié avec la paume tournée vers son visage.
CHUKOKU	Avertissement	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2.
KEIKOKU	Avertissement	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le bas du fautif.
HANSOKU-CHUI	Avertissement ou Pénalisation	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index horizontalement vers le fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le haut du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie volontaire de l'aire	L'Arbitre pointe l'index vers le fautif pour annoncer de compétition non aux Juges qu'il est sorti de l'aire de compétition occasionnée par l'adversaire ³
SHIKKAKU	Disqualification	L'Arbitre signale pointe l'index 45° vers la ligne de "Abandonner l'Aire" sortie du fautif. L'Arbitre pointe l'index 45° vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce "AKA (AO) SHIKKAKU". Ensuite il annonce la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation	L'Arbitre pointe l'index 45° vers le bas à la position d'origine du compétiteur.
MUBOBI	S'exposer au danger soi même	L'Arbitre touche son visage et tourne le bord de sa main vers devant et avec mouvement de la main derrière et devant pour annoncer aux Juges que le compétiteur a un manque d'égard pour sa propre sécurité.
WAKARETE	« Séparer »	L'Arbitre signale aux compétiteurs de se séparer d'une saisie ou d'être poitrine contre poitrine en séparant ses mains avec un geste avec les paumes vers l'extérieur pendant qu'il donne un signe verbal.

ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOMEN-NI-REI

L'Arbitre étend les bras avec les paumes vers l'avant.



OTAGAI-NI-REI

L'Arbitre annonce le salut des compétiteurs.



SHOBU HAJIME

« Début du combat »
Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.



YAME
« Arrêt »

Interruption ou fin du combat. Après l'annonce, l'Arbitre fait le geste de couper de haut en bas avec la main.



TSUZUKETE HAJIME

« Continuer le combat / Commencer »
L'Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu'il dit « Tsuzukete », il étend les bras, avec les paumes des mains à l'extérieur vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit « Hajime », il tourne les paumes de mains l'une vers l'autre et, en même temps, il recule d'un pas. L'ordre « Tsuzukete » en combinaison avec le même geste des mains est aussi utilisé pour exhorter de manière informelle à s'engager au combat, pendant que l'Arbitre est en mouvement.



YUKO (Un point)

L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.



WAZA-ARI (Deux points)

L'Arbitre étend le bras à la hauteur de l'épaule du côté de celui qui a marqué



IPPON (Trois points)

L'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté de celui qui a marqué.



TORIMASEN / ANNULER UNE DÉCISION

Quand un score ou une pénalisation a été donné par erreur, l'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « AKA » ou « AO », croise les bras, fait ensuite un mouvement de coupure avec les paumes des mains vers le bas, et annonce que la dernière décision a été annulée.



SENSHU (Premier point marqué sans opposition)

L'Arbitre maintient la paume de sa main vers lui, avec le bras plié vers le compétiteur pour indiquer l'avantage du premier marquage de points sans opposition.



NO KACHI (Victoire)

À la fin du match ou du combat individuel ou par équipe, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur en annonçant "AKA (ou AO) No Kachi".



KIKEN

« Renonciation »

L'Arbitre pointe l'index vers la position d'origine du compétiteur qui renonce puis annonce la victoire de l'adversaire.



SHIKKAKU

« Disqualification, Quitter l'aire ».

L'Arbitre pointe l'index à 45° vers le haut dans le sens du fautif, puis le dirige en direction de l'extérieur et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ! » Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.

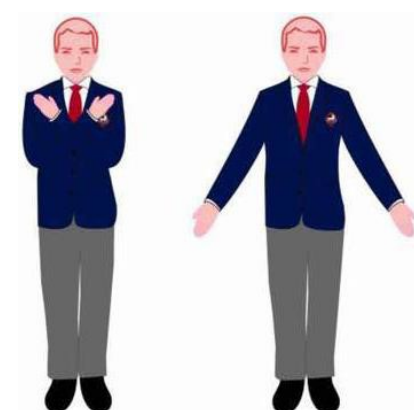


HIKIWAKE

« Égalité » (seulement applicable dans les matchs par équipes et dans un système de poules).

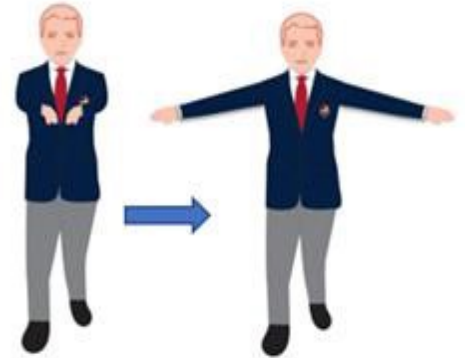
Dans le cas d'une égalité ou quand aucun compétiteur n'a obtenu des points à la fin du temps.

L'Arbitre croise les bras puis les étend avec les paumes des mains tournées vers l'avant



WAKARETE

L'Arbitre fait un geste aux compétiteurs pour se séparer d'une saisie ou d'être poitrine contre poitrine (le geste est le même que celui utilisé pour que les compétiteurs retournent sur leur point de départ sur le tapis.



INFRACTION DE CATÉGORIE 1

(utilisé sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre croise ses mains ouvertes, poignet sur poignet, à la hauteur de la poitrine.



INFRACTION DE CATÉGORIE 2

(utilisé sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre pointe du doigt avec son bras plié vers le visage du fautif.



KEIKOKU

« Avertissement ».

L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, et pointe son index à 45° vers le bas en direction du fautif.



HANSOKU-CHUI

« Avertissement de disqualification ».
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, et signale horizontalement avec son index l'abdomen du contrevenant.



HANSOKU

« Disqualification »
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, puis pointe l'index à 45° vers le haut en direction du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.



PASSIVITÉ

L'Arbitre fait tourner ses poings entre eux devant la poitrine pour indiquer une infraction de Catégorie 2.



CONTACT EXCESSIF

L'Arbitre indique aux Juges qu'il y a contact excessif ou une infraction de Catégorie 1.



EXAGÉRER UNE BLESSURE

L'Arbitre amène ses deux mains vers son visage pour signaler aux Juges une infraction de Catégorie 2.



FEINDRE UNE BLESSURE

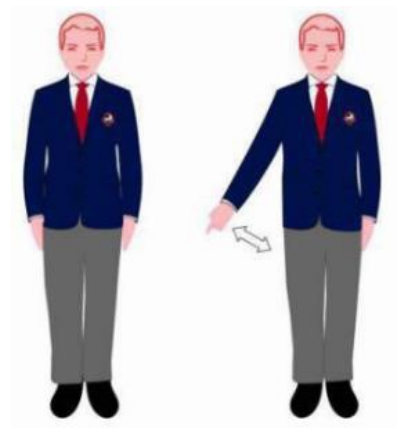
L'Arbitre place ses deux mains de chaque côté de son visage pour signaler une infraction de Catégorie 2.



JOGAI

« Sortie de l'aire de compétition »

L'Arbitre pointe l'index vers la limite de l'aire de compétition, du côté du fautif, pour annoncer aux Juges que le compétiteur en est sorti.



MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)

L'Arbitre touche son visage puis déplace sa main devant son visage de droite à gauche pour indiquer aux Juges que le compétiteur s'est lui-même mis en danger.



ÉVITER LE COMBAT

L'Arbitre bouge son doigt index tourné vers le bas de façon circulaire pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



POUSSER, SAISIR OU RESTER POITRINE CONTRE POITRINE SANS ESSAYER AUCUNE TECHNIQUE OU PROJECTION IMMÉDIATEMENT APRÈS

L'Arbitre maintient les deux poings fermés à la hauteur des épaules ou fait un mouvement de poussée avec les deux mains ouvertes pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



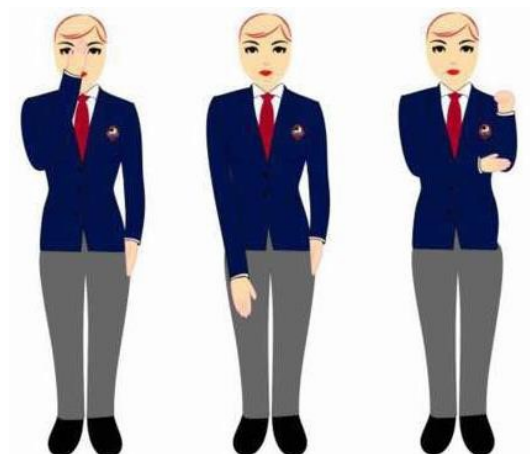
ATTAQUES DANGEREUSES ET SANS CONTRÔLE

L'Arbitre déplace son poing vers l'arrière d'un côté de sa tête pour signaler aux Juges une infraction de Catégorie 2.



ATTAQUES SIMULÉES AVEC LA TÊTE, LES GENOUX OU LES COUDES

L'Arbitre touche son front, son genou ou son coude avec la main ouverte pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



**PARLER OU PROVOQUER L'ADVERSAIRE ET
COMPORTEMENT DISCOURTOIS**

L'Arbitre lève son index à ses lèvres pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



SHUGO

« Appel des Juges »

L'Arbitre appelle les Juges à la fin du match ou du combat ou pour recommander SHIKKAKU.



REMARQUES :

SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX

Noter que les Juges N° 1 et 4 tiendront le drapeau rouge de la main droite et les Juges N° 2 et 3 tiendront le drapeau de la main gauche.
Les Juges de Kata N° 1, 2 et 5 tiendront le drapeau rouge de la main droite et les Juges N°3 et 4 de la main gauche.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FAUTE

Signal de faute. Le drapeau est agité dans un mouvement circulaire puis un signe pour la Catégorie 1 ou 2 est effectué.



POSITION ASSISE DES JUGES

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras tendus ou en direction d'AKA (AO) selon qui est le fautif.



POSITION ASSISE DES JUGES



INFRACTION DE CATÉGORIE 2

Le Juge pointe le drapeau avec le bras plié.



JOGAI

KEIKOKU



HANSOKU-CHUI



HANSOKU



REMARQUES :

ANNEXE 3 : RÉFÉRENCE PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES

Cette Annexe doit être point de référence pour les Arbitres et les Juges dans les cas où il n'y ait pas d'instructions claires dans le Règlement ou dans les Explications.

CONTACT EXCESSIF

Quand le compétiteur réalise une technique valable, suivie immédiatement d'une technique faisant un contact excessif, les Juges ne donneront pas de point, mais donneront par contre un avertissement ou une pénalisation Catégorie 1 (sauf si la faute est occasionnée par le récepteur).

CONTACT EXCESSIF ET EXAGÉRATION

Le Karaté est un art martial et un niveau très élevé de comportement est requis de la part des compétiteurs. Il n'est pas acceptable que les compétiteurs recevant un contact léger se frottent leur visage, marchent ou titubent, se penchent, enlèvent ou crachent leur protège-dents ou fassent semblant que le contact est sévère afin de convaincre l'Arbitre de donner une pénalisation plus élevée à l'adversaire. Cette forme de comportement est une tricherie et rabaisse notre sport ; il devra être rapidement pénalisé.

Si un compétiteur simule avoir reçu un contact excessif et les Juges décident pourtant que la technique correspondante était contrôlée et remplissait les six critères de ponctuation, le point sera octroyé et on donnera une pénalisation Catégorie 2 pour simulation ou pour exagération. (Il faut considérer que les cas de simulation ou d'exagération de blessures graves peuvent mériter Shikkaku). La situation devient plus compliquée dans les cas où un compétiteur recevant du contact plus fort tombe sur le sol et se relève (pour arrêter le chronomètre des 10 secondes) en retombant encore.

Les Arbitres et les Juges doivent tenir en compte qu'un coup de pied Jodan vaut 3 points et donné que le nombre des équipes et des compétiteurs recevant des prix monétaires pour l'obtention de médailles est de plus en plus haut en augmentant les avertissements ou tentations de se baisser à un comportement non éthique, il est important de le reconnaître et appliquer les pénalisations appropriées.

MUBOBI

On donnera un avertissement ou une pénalisation Mubobi si un compétiteur reçoit un coup ou il est blessé par sa propre faute ou négligence. Cela peut arriver en tournant le dos vers l'adversaire, en attaquant avec gyaku tsuki chudan long et bas sans prévoir la contre-attaque jodan de l'adversaire, en cessant de rencontrer avant que l'Arbitre dise "Yame", en baissant la garde ou en réduisant la concentration et en ratant ou ne voulant pas bloquer les attaques de l'adversaires plusieurs fois.

L'explication XVIII de l'Article 8 dit:

Quand le fautif reçoit un contact excessif et/ou est blessé, l'Arbitre avertira ou pénalisera avec une Catégorie 2 et n'avertira ni, ne pénalisera l'adversaire.

Un compétiteur qui reçoit un coup par sa propre faute et qui exagère les conséquences pour confondre les Juges pourra recevoir un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi et en plus une pénalisation pour exagération en ayant commis deux infractions. Il faut souligner qu'une technique ayant fait du contact excessif ne pourra jamais être valable.

ZANSHIN

Zanshin défini une attitude continue dans laquelle le compétiteur à une concentration, une observation et conscience absolue de la contre-attaque potentielle de l'adversaire. Quelques compétiteurs détournent leur corps partiellement du côté contraire de l'adversaire après la réalisation d'une technique, mais ils continuent attentifs et prêts pour continuer en action. Les Juges devront être capables de faire une distinction entre cet état continu d'alerte et celui où le compétiteur s'est détourné, a baissé la garde et perdu la concentration en abandonnant la rencontre.

SAISIR UN COUP DE PIED CHUDAN

Est-ce que les Juges doivent donner des points à un compétiteur réalisant un coup de pied Chudan si l'adversaire saisit la jambe avant que le premier puisse la replier?

Si le compétiteur réalisant le coup de pied maintien ZANSHIN il n'y a pas d'obstacle pour donner des points à cette technique toujours qu'elle remplisse les six critères de ponctuation. Théoriquement, on considère que dans une rencontre réelle un coup de pied avec toute la puissance mettrait hors de combat l'adversaire et alors la jambe ne serait pas saisie. Le contrôle adéquat, la zone sur laquelle a été réalisé la technique et le remplissage des six critères sont des facteurs décisifs pour qu'une technique soit valable ou pas.

PROJECTIONS ET BLESSURES

Il est autorisé de saisir l'adversaire et le projeter sous certaines circonstances, mais il est indispensable pour tous les entraîneurs d'assurer que ses compétiteurs sont entraînés à ce propos et qu'ils peuvent appliquer des techniques de chutes sûres.

Un compétiteur qui réalise une technique de projection doit remplir les conditions imposées dans les Explications des Articles 6 et 8. Quand un compétiteur projette son adversaire en remplissant tous les conditions exigées et l'adversaire est blessé parce qu'il n'a pas su chuter de manière adéquate, le compétiteur blessé sera pénalisé et celui qui a réalisé la projection ne devra pas être pénalisé. Les blessures provoquées par faute propre du blessé peuvent se produire quand un compétiteur qui est projeté tombe sur un bras étendu ou un coude ou quand il saisit l'attaquant et le projetant sur lui-même.

Quand un compétiteur saisit les deux jambes de l'adversaire pour le projeter vers l'arrière ou quand un compétiteur baisse la tête et lève l'adversaire par le corps avant de lui projeter, il provoque une situation potentiellement dangereuse. L'Article 8, Explication XI explique "... et l'adversaire doit être assujéti jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre." En étant difficile d'assurer une projection sûre, ces projections entrent dans une catégorie interdite.

MARQUER DES POINTS SUR UN ADVERSAIRE PROJETE

Quand un compétiteur est projeté ou balayé et reçoit un coup sur le torse (le tronc supérieur) sur le tatami, le point octroyé sera IPPON.

Si le compétiteur reçoit un coup d'une technique pendant qu'il tombe, les Juges tiendront compte de la direction de la chute, lorsque si le compétiteur tombe du côté contraire à la technique, elle sera considérée ineffective et elle ne recevra pas de points. Si le tronc supérieur du compétiteur n'était pas sur le tatami au moment qu'une technique effective est réalisée, les points seront octroyés selon l'Article 6. Donc, le(s) point(s) octroyé quand un compétiteur reçoit un coup pendant une chute, pendant qu'il est assis, sur les genoux, debout ou dans l'air, et toutes les situations pendant lesquelles le torse n'est pas sur le tatami, seront les suivants:

1. Coups de pied Jodan, trois points (IPPON)
2. Coups de pied Chudan, deux points (WAZA-ARI)
3. Tsuki et Uchi, un point (YUKO)

PROCÉDURES DE VOTATION

Quand l'Arbitre arrête une rencontre il dit « Yame » et en même temps il utilise le geste de main correspondant. Quand l'Arbitre rentre sur sa ligne initiale, les Juges signaleront alors leurs opinions et l'Arbitre donnera la décision correspondante. L'Arbitre étant la seule personne à pouvoir entrer dans l'aire, de rapprocher directement les compétiteurs et de parler avec le médecin, les Juges devront considérer attentivement ce que l'Arbitre leur communique avant de rendre leur décision finale, puisque la reconsidération n'est pas permise.

Dans les cas où il y ait plus d'une seule raison pour arrêter la rencontre, l'Arbitre s'occupera de chacune d'elles à son tour. Par exemple, si un compétiteur a marqué un point et l'autre a fait du contact, ou dans les cas de MUBOBI et exagération d'une blessure du même compétiteur.

JOGAI

Les Juges ne doivent pas oublier qu'ils sont obligés de donner un coup au sol avec le drapeau correspondant quand Jogai soit indiqué. Dès que l'Arbitre arrête la rencontre et retourne à sa position, ils indiqueront leur opinion et signaleront une infraction de Catégorie 2.

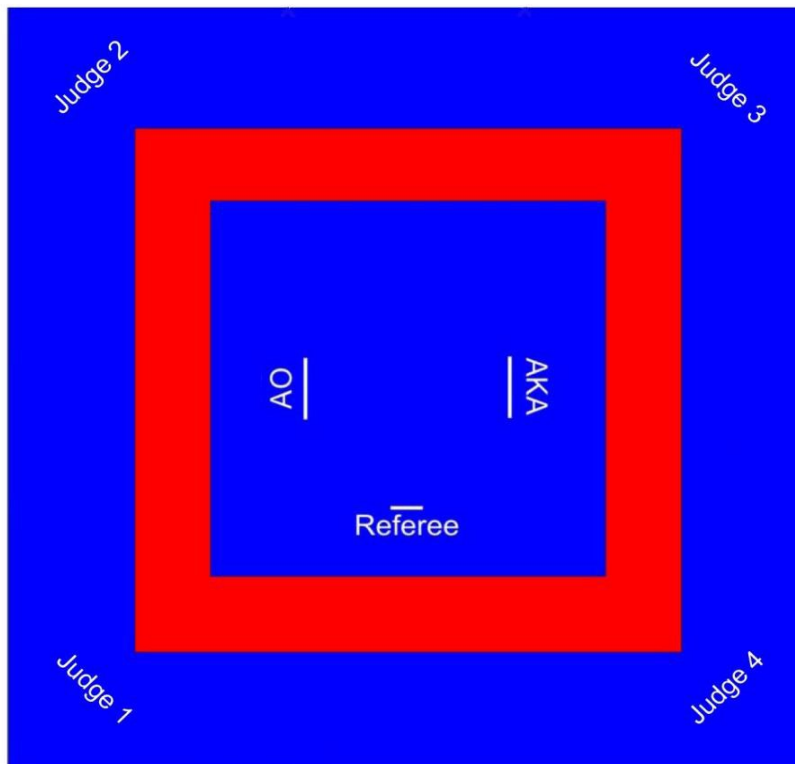
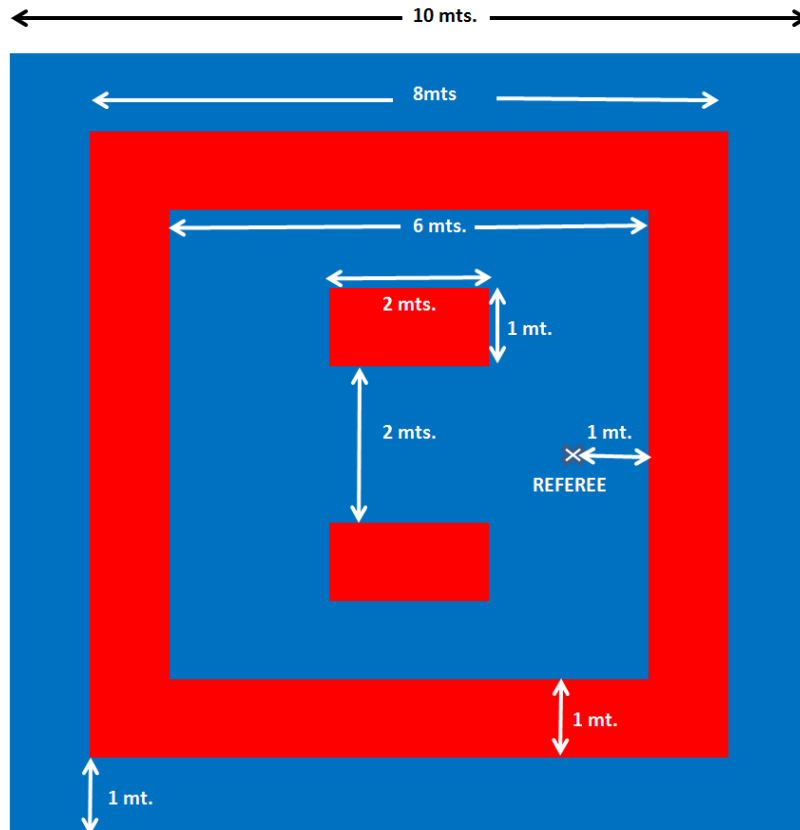
INDICATION D'INFRACTION DU RÈGLEMENT

Pour les infractions de Catégorie 1 les Juges doivent faire d'abord un mouvement circulaire avec le drapeau de la couleur correspondante et après étendre les drapeaux croisés avec le drapeau rouge devant et vers la gauche pour AKA y avec le drapeau bleu devant vers la droite pour AO. Cela permettra à l'Arbitre différencier quel compétiteur est considéré coupable.

ANNEXE 4 : MARQUES DES PONCTUATEURS

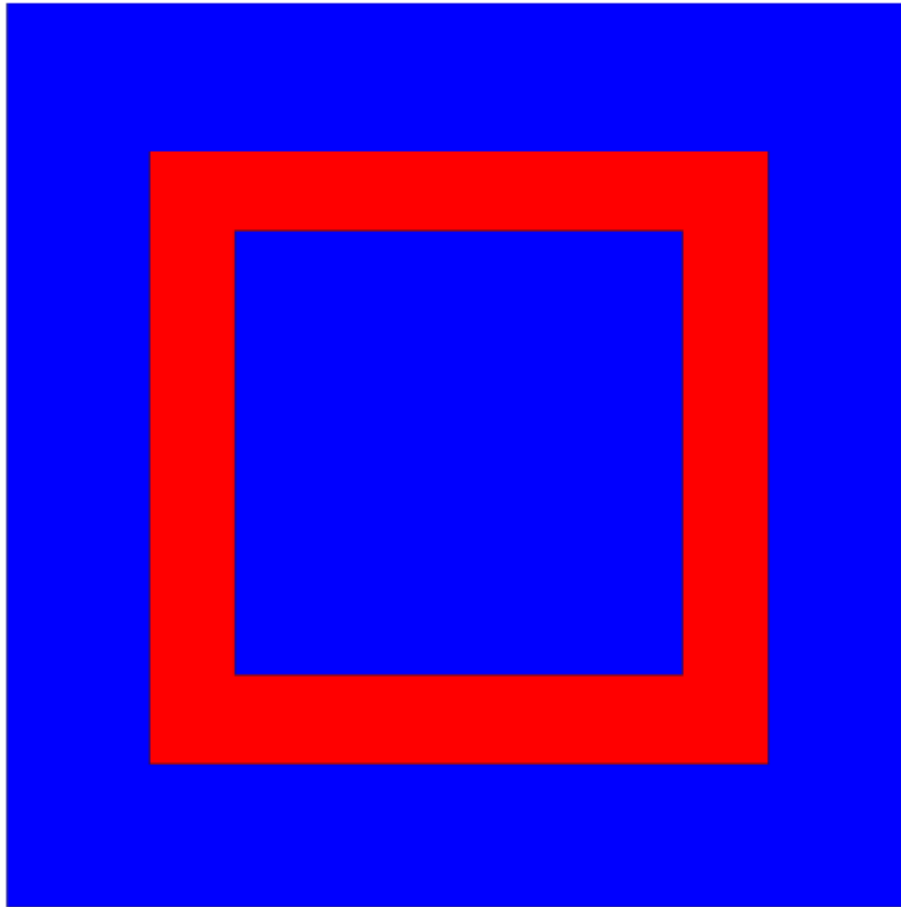
●—○	IPPON	Trois points
○—○	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
✓	SENSHU	Avantage du premier point marqué sans opposition
□	KACHI	Gagnant
x	MAKE	Perdant
▲	HIKIWAKE	Égalité
C1C	Faute de Catégorie 1 — CHUKOKU	Avertissement
C1K	Faute de Catégorie 1 — KEIKOKU	Avertissement
C1HC	Faute de Catégorie 1 — HANSOKU CHUI	Avertissement de disqualification
C1H	Faute de Catégorie 1 — HANSOKU	Disqualification
C2C	Faute de Catégorie 2 — CHUKOKU	Avertissement
C2K	Faute de Catégorie 2 — KEIKOKU	Avertissement
C2HC	Faute de Catégorie 2 — HANSOKU CHUI	Avertissement de disqualification
C2H	Faute de Catégorie 2 — HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification grave

ANNEXE 5 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ



ANNEXE 6 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA

CÔTÉ DES COMPÉTITEURS



Juges: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Technicien
du Logiciel

ANNEXE 7 : LE KARATÉ - GI



ESPACE PUBLICITAIRE POUR LE FLAM de 20 x 10 cm



ESPACE PUBLICITAIRE POUR LE CLUB de 15 x 10 cm



DOSSARD de 30 x 30 cm



EMBLEME DU CLUB



ESPACES DE LA MARQUE DE FABRICANT de 5 x 4 cm

ANNEXE 8 : LISTE KATAS OBLIGATOIRES DE LA FLAM
POUSSIN (-8 ans) :

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Kata Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Kata Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan	Pinan Nidan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni No kata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Sandan	Pinan Nidan	Fuli Kata Dai Ni
Heian Sandan		Pinan Shodan	
		Pinan Sandan	

PUPILLES (8 à -10 ans):

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Kata Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Kata Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan	Pinan Nidan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni No kata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Sandan	Pinan Nidan	Fuli Kata Dai Ni
Heian Sandan	Pinan Yodan	Pinan Shodan	Gekisai Dai Ichi
Heian Yodan	Pinan Godan	Pinan Sandan	Gekisai Dai Ni
Heian Godan		Pinan Yodan	
		Pinan Godan	

BENJAMINS (10 à - 12 ans) :

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 Pinan	5 Pinan	Fuki Kata Dai Ichi
Tekki Shodan	Naifanchi Shodan	Saifa	Fuli Kata Dai Ni
Bassai-Dai	Bassai	Bassai-Dai	Gekisai Dai Ichi
Jion	Seishan	Jion	Gekisai Dai Ni
Kanku-Dai	Chinto	Kosokun Dai	Saifa
			Seiyunchin
			Shisochin

MINIMES (12 à – 14 ans)

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 Pinan	5 Pinan	Gekisai Dai Ichi
Tekki Shodan	Naifanchi Shodan	Saifa	Gekisai Dai Ni
Bassai-Dai	Bassai	Bassai-Dai	Saifa
Jion	Seishan	Jion	Seiyunchin
Kanku-Dai	Chinto	Kosokun Dai	Kururunfa
Enpi	Jion	Enpi	Shisochin
Nijushihi- Sho	Kushanku	Niseishi	Sanseru
Kanku-Sho	Wanshu	Sanseru	Seipai
Sochin	Niseishi	Seipai	
Goju Shiho- Sho		Shisochin	

CADETS (14 à – 16 ans), JUNIORS (16 à – 18 ans), SENIORS (+18 ans et plus) :
KATAS SHOTOKAN (21)

Bassai-Dai	Hangetsu	Goju Shoho-Dai
Bassai-Sho	Jitte	Goju Shiho-Sho
Kanku-Dai	Enpi	Chinte
Kanku-Sho	Gankaku	Unsu
Tekki-Shodan	Jion	Meikyo
Tekki-Nidan	Sochin	Jiin
Tekki-Sandan	Nijushiho-Sho	

KATAS WADO-RYU (12)

Kushanku	Sanseru	Suparimpei
Naihanchi	Seisan	Tensho
Seishan	Seipai	
Shisochin	Kururunfa	

KATAS SHITO-RYU (43)

Jitte	Kosokun Shiho	Aoyagi (Seiryu)	Pachu
Jion	Chinto	Jyuroku	Heiku
Jiin	Chinte	Nipaipo	Paiku
Matsukaze	Seienchin	Sanchin	Annan
Wanshu	Sochin	Tensho	Annanko
Rohai	Niseishi	Seipai	Papuren
Bassai Dai	Gojushoho	Sanseiru	Chatanyara Kushanku
Bassai Sho	Unshu	Saifa	
Tomari Bassai	Seisan	Shisochin	
Matsumura Bassai	Naifanchin Shodan	Kururunfa	
Kosokun Dai	Naifanchin Nidan	Suparimpei	
Kosokun Sho	Naifanchin Sandan	Hakucho	

KATAS GOJU-RYU (10)

Sanchin	Sanseru	Suparimpei
Saifa	Seisan	Tensho
Seiyunchin	Seipai	
Shisochin	Kururunfa	

ANNEXE 9 : LISTE DES KATAS COUPE PRINCE LOUIS
CEINTURES BLANCHE ET JAUNE

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Kata Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Kata Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan	Pinan Nidan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni No kata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Sandan	Pinan Nidan	Fuli Kata Dai Ni
Heian Sandan		Pinan Shodan	
		Pinan Sandan	

CEINTURES ORANGE ET VERTE

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Kata Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Kata Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan	Pinan Nidan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni No kata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Sandan	Pinan Nidan	Fuli Kata Dai Ni
Heian Sandan	Pinan Yodan	Pinan Shodan	Gekisai Dai Ichi
Heian Yodan	Pinan Godan	Pinan Sandan	Gekisai Dai Ni
Heian Godan		Pinan Yodan	
		Pinan Godan	