

SOMMAIRE

Chapitre 1 : RÈGLES ADMINISTRATIVES DE COMPÉTITION	5
ART.1 : STRUCTURE DE LA COMPÉTITION	5
ART.2 : RÈGLES DE PARTICIPATION	7
ART.3 : PERSONNEL DE COMPÉTITION	8
ART.4 : TENUES OFFICIELLES	8
ART.5 : ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION, TENUE ET PRÉSENTATION	10
ART.6 : DIMENSIONS DE LA ZONE DE COMBAT	11
ART.7 : ÉQUIPEMENT DE COMPÉTITION	12
ART.8 : PROTESTATION ET RÉVISION D'UNE DÉCISION	12
ART.9 : AUTRES DISPOSITIONS	13
CHAPITRE 2 : RÈGLES D'ARBITRAGE	14
ART.10 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES	14
ART.11 : NOMINATIONS	14
ART.12 : DEVOIRS GÉNÉRAUX DES ARBITRES ET JUGES	15
ART.13 : RESPONSABILITÉS ET FONCTIONS DU CHEF DE TATAMI (TM) ET	
Assistant du TM	15
ART.14 : RESPONSABILITÉS ET FONCTIONS DE L'ARBITRE CENTRAL (SUSHIN)	16
ART.15 : RESPONSABILITÉS ET FONCTIONS DU JUGE MIROIR (FUKUSHIN),	
Juges de coin, Kansa mobile et arbitre (KANSA)	16
ART.16 : RESPONSABILITÉS ET FONCTIONS DE LA TABLE DE JURY	
(Officiel enregistrement et Officiel informatique)	18
CHAPITRE 3 : TERMINOLOGIE ET GESTES	19
ART.17 : SIGNIFICATION DES TERMES UTILISÉS ET GESTES ASSOCIÉS	19
ART.18 : GESTES DE L'ARBITRE CENTRAL	22
ART.19 : GESTES DES JUGES MIROIRS	24
ART.20 : SIGNAUX AVEC DRAPEAUX	25
CHAPITRE 4 : DÉCISIONS	26

ART.21 : DÉCISION À LA MAJORITÉ	26
ART.22 : REPRISE D'UN COMBAT	26
ART.23 : TABLEAU DE JUGEMENT EN IPPON SHOBU KUMITE	26
PARTIE 2 : RÈGLES DE KUMITE	27
CHAPITRE 5 : RÈGLES GÉNÉRALES DU KUMITE	27
ART.24 : DÉBUT – SUSPENSION – FIN DU COMBAT DE KUMITE	27
ART.25 : CRITÈRES POUR ATTRIBUER IPPON ET WAZA-ARI	28
ART.26 : VICTOIRE OU DÉFAITE	28
ART.27 : ZONES ET TECHNIQUES DE MARQUE	30
ART.28 : AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS	30
ART.29 : BLESSURES ET ACCIDENTS	33
ART.30 : CATÉGORIES AUTORISÉES	35
ART.31 : DURÉE D'UN COMBAT INDIVIDUEL SANBON	36
ART.32 : ÉGALITÉ ET PROLONGATION	36
CHAPITRE 7 : KUMITE PAR ÉQUIPE SANBON	37
ART.33 : CATÉGORIES AUTORISÉES	37
ART.34 : COMBAT PAR ÉQUIPE SANBON	37
ART.35 : MEMBRES DE L'ÉQUIPE SANBON	37
ART.36 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE VAINQUEUR EN SANBON	38
ART.37 : ÉGALITÉ ET MATCH SUPPLÉMENTAIRE	38
CHAPITRE 8 : KUMITE PAR ÉQUIPE SANBON EN ROTATION	39
ART.38 : CATÉGORIES AUTORISÉES	39
ART.39 : DURÉE	39
ART.40 : COMBAT PAR ÉQUIPE EN ROTATION	39
ART.41 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE VAINQUEUR	40
ART.42 : ÉGALITÉ EN ÉQUIPE EN ROTATION	40
ART.44 : PÉNALITÉS EN ÉQUIPE EN ROTATION	41
PARTIE 4 : KUMITE NIHON	42
CHAPITRE 9 : KUMITE NIHON INDIVIDUEL	42

ART.45 : CATÉGORIES AUTORISÉES	42
ART.46 : DURÉE	42
ART.47 : PROTECTIONS	42
ART.48 : CONTACT ET TECHNIQUES INTERDITS	42
ART.49 : HANTEI EN KUMITE NIHON INDIVIDUEL	43
CHAPITRE 10 : KUMITE NIHON PAR ÉQUIPE EN ROTATION	44
ART.50 : CATÉGORIES AUTORISÉES	44
CHAPITRE 11 : KUMITE IPPON INDIVIDUEL	45
ART.51 : CATÉGORIES AUTORISÉES EN IPPON INDIVIDUEL	45
ART.52 : DURÉE D'UN COMBAT	45
ART.53 : SYSTÈME DE DÉCISION	45
ART.54 : SAI SHIAI	46
ART.55 : ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS	47
CHAPITRE 12 : KUMITE IPPON PAR ÉQUIPE	50
ART.56 : CATÉGORIES AUTORISÉES	50
ART.57 : COMBAT PAR ÉQUIPE IPPON	50
ART.58 : MEMBRES DE L'ÉQUIPE IPPON	50
ART.59 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE VAINQUEUR EN IPPON	51
CHAPITRE 13 : KUMITE IPPON PAR ÉQUIPE EN ROTATION	52
ART.60 : CATÉGORIES AUTORISÉES	52
ART.61 : DURÉE D'UN COMBAT	52
ART.62 : MEMBRES DE L'ÉQUIPE IPPON EN ROTATION	52
ART.63 : POINTS EN ÉQUIPE EN ROTATION	53
ART.64 : REMPLACEMENTS EN ÉQUIPE EN ROTATION	53
PARTIE 6 : RÈGLES DE KATA	54
CHAPITRE 14 : RÈGLES GÉNÉRALES DU KATA	54
ART.65 : JUGEMENT D'UN COMBAT	54
ART.66 : DÉBUT DE LA PERFORMANCE DE KATA	54
ART.67 : FIN DE LA PERFORMANCE DE KATA	55

ART.68 : TOURS DANS LA COMPÉTITION DE KATA	55
ART.69 : ÉGALITÉ DANS LA COMPÉTITION DE KATA	55
ART.70 : RÉSULTAT FINAL DANS LA COMPÉTITION DE KATA	56
ART.71 : CATÉGORIES AUTORISÉES EN KATA ENFANTS	57
ART.72 : CATÉGORIES AUTORISÉES	59
CHAPITRE 17 : COMPÉTITION DE KATA SÉNIORS ET VÉTÉRANS	61
ART.73 : CATÉGORIES AUTORISÉES	61
ART.74 : KATA PAR ÉQUIPE	62
CHAPITRE 18 : CRITÈRES DE DÉCISION	63
ART.75 : PERFORMANCE DE BASE	63
ART.76 : POINTS NÉGATIFS	64
ART.77 : DISQUALIFICATION	64
ANNEXES	64
ART.78 : PROCÉDURE EN CAS DE BLESSURE GRAVE	64
ART.79 : LISTE OFFICIELLE DES KATA WUKF	65

Union Mondiale des Fédérations de Karaté-Do

Règles des Compétitions de Karaté

approuvées par le WUKF ExCom – MAI 2023

CHAPITRE 1 : RÈGLES ADMINISTRATIVES DE COMPÉTITION

ART.1 : STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

1.1 Les compétitions WUKF sont divisées en deux types principaux : **KATA** et **KUMITE**.

1.2 Chaque compétition de kata et de kumite sera divisée en plusieurs catégories : **masculin** et **féminin**, **individuel** et **par équipe**.

1.3 Chaque compétition de kata et de kumite sera également divisée en plusieurs catégories d'âge comme suit :

Catégorie	Âge
ENFANTS	6–8 ans, 9 ans, 10 ans, 11 ans, 12 ans
MINI-CADETS	13 ans
CADETS B	14–15 ans
CADETS A	16–17 ans
JUNIORS	18–20 ans
SÉNIORS	21–35 ans
VÉTÉRANS	36 ans et plus

1.4 Catégories de compétition KATA WUKF

1.4.1 La compétition de kata pour ENFANTS sera organisée **TOUS STYLES** confondus, divisée par couleurs de ceinture (grades Kyu – système JKA) comme suit :

- Blanc à orange (9–7 Kyu)
- Vert à bleu (6–4 Kyu)
- Marron à noir (3 Kyu – DAN)

1.4.2 En compétition de kata ENFANTS WUKF, les compétiteurs ne pourront exécuter que des katas **SHITEI** et **SENTEI**.

Exception : Pour les enfants âgés de 12 ans et ayant un grade **3^{ème} Kyu** ou supérieur, un kata **Tokui** pourra être exécuté en manche finale.

1.4.3 Pour les mini-cadets, cadets, juniors, séniors et vétérans, il existe deux types de catégories de kata :

- **Styles principaux** (séparés) : Shotokan, Wadoryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu et Shorin Ryu
- **Autres styles** (ensemble) : Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan

1.4.3.1 Les catégories de styles principaux qui n'atteignent pas le nombre valide de compétiteurs (voir Art. 2.1) seront intégrées à la catégorie « Autres styles ».

1.4.3.2 Dans chaque catégorie de kata (individuels et équipes), les styles qui n'atteignent pas le nombre valide de compétiteurs et de nationalités (voir Art. 2.1) seront intégrés à la catégorie Kata « Autres styles ».

1.4.4 La compétition de kata Vétérans sera organisée en **TOUTES CEINTURES** (ensemble) (et non en **OPEN Grades**) et **TOUS STYLES** (ensemble).

1.4.4.1 Les vétérans ne peuvent concourir que dans une seule catégorie de kata Vétérans.



World Union
of Karate-Do
Federation
of Karate Com

Union Mondiale des Fédérations de Karaté-Do Règles de Compétition de Karaté

approuvé par le WUKF ExCom – MAI 2023

1.4.5 Un compétiteur peut participer dans un seul style de kata et exécuter uniquement un kata issu d'un style ayant une liste de katas approuvée par le WUKF RefCom et incluse dans la liste officielle des katas WUKF.

1.4.5.1 En kata par équipe, les membres peuvent provenir de styles différents, mais l'équipe doit concourir dans un seul style de kata et exécuter les katas comme indiqué au point 1.4.5.

1.4.6 Dans toutes les catégories de kata, les compétiteurs doivent exécuter un kata de leur style déclaré lors de l'inscription. Le style doit figurer sur leur badge d'identification et être affiché sur l'écran de la table des juges.

1.4.7 Signification des katas Shitei, Sentei et Tokui :

a) si en une manche le kata autorisé est un kata Shitei, tout kata de la liste Shitei peut être exécuté

b) si Sentei kata, tout kata des listes Shitei et Sentei peut être exécuté

c) si Tokui kata, tout kata des listes Shitei, Sentei ou Tokui peut être exécuté

1.4.8 Les compétitions de kata individuel et par équipe seront organisées en manches comme suit :

a) Si le nombre de compétiteurs en Manche 1 d'une catégorie de kata est inférieur ou égal à 30 ($N \leq 30$) :

Manche 1 : les 12 meilleurs iront en 2e manche.

Manche 2 : les 6 meilleurs iront en finale.

Manche 3 : les 3 meilleurs recevront les médailles.

b) Si le nombre de compétiteurs en Manche 1 d'une catégorie de kata est supérieur à 30 ($N > 30$) :

Manche 1 : les 18 meilleurs iront en 2e manche.

Manche 2 : les 6 meilleurs iront en finale.

Manche 3 : les 3 meilleurs recevront les médailles.

1.5 Les compétitions de KUMITE WUKF seront divisées en :

- SHOBU IPPON (individuel, équipe et rotation d'équipe)
- SHOBU NIHON (individuel, équipe et rotation d'équipe)
- SHOBU SANBON (individuel, équipe et rotation d'équipe)

1.5.1 Pour les enfants, les catégories d'âge en kumite seront : 6-8 ans et 9 ans, sans divisions par ceintures mais par taille.

Âge	Taille	Sexe
10 ans	-145cm/+145cm	H/F
11 ans	-150cm/+150cm	H/F
12 ans	-155cm/+155cm	H/F

1.5.3 Tous les compétiteurs en kumite doivent avoir leur poids ou leur taille vérifiés le jour de l'inscription.

1.5.4 Si un compétiteur n'a pas son badge ID tamponné comme preuve de la vérification du poids ou de la taille, ou si le poids/taille réels diffèrent de ceux indiqués sur le badge, il ne pourra pas participer dans cette catégorie.



WUKF World Union of Karate-Do Federation of Karate Com

ART.2 : RÈGLES DE PARTICIPATION

2.1 Une catégorie WUKF (kata et kumite) sera valide avec un minimum de **3 compétiteurs** (3 pour les catégories individuelles et 3 équipes pour les catégories par équipe). Les règles de fusion seront définies par un groupe composé de représentants de la Commission des Athlètes et des Entraîneurs, de la Commission des Arbitres et du Comité Exécutif (ExCom). En cas de circonstances spéciales où la fusion n'est pas possible, la décision reviendra à l'ExCom.

2.2 Des circonstances spéciales seront examinées par le WUKF ExCom.

2.3 Les compétiteurs devront choisir de participer soit en Kumite Ippon, soit en Kumite Sanbon. Il est interdit de participer à un mélange de catégories Ippon et Sanbon (par ex. : pas d'ippon individuel et sanbon individuel, pas d'ippon rotation et sanbon).

2.3.1 Un compétiteur doit choisir une seule catégorie pour le Kata et/ou une seule catégorie pour le Kumite (pour les épreuves individuelles et par équipe).

Exception : Les compétiteurs peuvent aussi participer à une « Catégorie Ouverte Individuelle » en Kumite et en Kata.

2.3.1.1 Les compétiteurs doivent choisir de participer soit en catégories générales, soit en catégories inclusives.

2.4 Tous les compétiteurs doivent concourir **UNIQUEMENT** dans leur propre catégorie d'âge, de taille, de poids, de grade/ceinture, sauf exceptions précisées ci-dessous. Les juniors ne peuvent pas concourir en catégories seniors.

Exceptions :

a) À l'exception des équipes vétérans, toutes les autres équipes de kata et kumite peuvent utiliser **3** compétiteurs de la même catégorie d'âge, ou **1** compétiteur de la catégorie d'âge actuelle et **2** de la catégorie immédiatement inférieure. Exemple : une équipe junior peut être composée de 1 junior + 2 cadets A. Une équipe mini-cadet n'est pas autorisée.

b) Les vétérans peuvent concourir soit dans la catégorie Senior, soit dans la catégorie Vétérans, mais pas dans les deux. Ils ne peuvent pas non plus mélanger des épreuves individuelles et par équipe de catégories différentes.

c) **Exception** : Les vétérans peuvent participer à une épreuve individuelle Ippon Vétérans et à une épreuve par équipe Sanbon Vétérans.

2.4.1 Des circonstances spéciales seront examinées par le WUKF ExCom.

2.5 Chaque fédération peut enregistrer un nombre maximal d'équipes et un nombre maximal de compétiteurs individuels dans chaque catégorie de Kumite et/ou Kata, selon le tableau ci-dessous :

Compétiteurs inscrits	Max. équipes / catégorie	Max. athlètes / catégorie
Jusqu'à 10	1	2
11 – 50	2	6
51 – 100	4	8
101 – 150	6	10
Plus de 150	8	12



Rules of Karate-Do World Federation of Karate Com

ART. 3 : ÉQUIPE DE COMPÉTITION

3.1 Directeur de Compétition : nommé par le Comité Exécutif de la Fédération Mondiale de Karaté-Do (WUKF-ExCom). Il/elle supervise le déroulement et le développement de la compétition, mais ne peut pas interférer avec les règles d'arbitrage. Il/elle est assisté(e) par d'autres membres du personnel de compétition.

3.2 Médecin de Compétition : nommé par le WUKF-ExCom. Il/elle gère toutes les questions médicales pendant la compétition. Il/elle consigne les blessures sur un « Formulaire de Blessure » et est habilité(e) à donner son avis sur l'aptitude d'un compétiteur à continuer ou non un match dans un tour et/ou la compétition.

3.3 Équipe de Premiers Secours : doit être prête à intervenir avec le Médecin de Compétition en cas d'accident ou de malaise.

3.4 Équipe de Sécurité : ne doit pas autoriser l'entrée d'intrus dans la zone de compétition. L'organisateur national du tournoi désigne cette équipe.

3.5 Aucune compétition ne commencera sans la présence du Médecin de Compétition et de l'Équipe de Premiers Secours.

ART. 4 : UNIFORMES OFFICIELS

UNIFORME DE L'ARBITRE

4.1 Tous les juges et arbitres doivent porter l'uniforme officiel conçu par le WUKF-ExCom. Cet uniforme doit être porté à tous les tournois, cours et examens.

4.1.1 Il est obligatoire de porter la veste de blazer dans toutes les compétitions de kata. Cependant, en cas de chaleur excessive, la Commission des Arbitres du WUKF décidera quand tous les arbitres et juges, sur tous les tatamis, pourront retirer leur veste.

4.2 L'uniforme officiel de l'arbitre est composé de :

- Une veste bleu marine avec deux boutons argentés
- Insigne WUKF / continental
- Insigne de qualification WUKF
- Chemise blanche WUKF
- Chemise bleue WUKF pour le Refcom
- Cravate rouge WUKF / continentale
- Pantalon gris clair
- Chaussettes noires couvrant les 2/3 du tibia
- Chaussures noires souples

4.3 Pendant l'arbitrage sur le tatami, les arbitres et juges ne sont pas autorisés à porter des montres, bracelets, stylos, téléphones portables, épingles de cravate ou tout autre objet pouvant causer une blessure ou à utiliser leur téléphone mobile.

UNIFORME DU COMPÉTITEUR

4.4 Tous les compétiteurs doivent porter un Karate-Gi blanc propre (veste et pantalon), pouvant inclure le logo ou nom du fabricant de manière discrète.

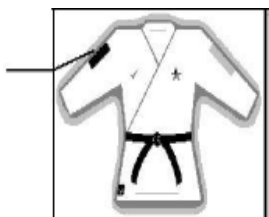
4.4.1 Les Gi's avec broderie, comme des bandes ou le nom du fabricant, sont autorisés.



Rules of Karate-Do of Karate Com

4.5 Un compétiteur est autorisé à avoir uniquement les éléments publicitaires suivants sur sa veste de Karate-Gi : un insigne national autorisé (maximum 10 cm²), le logo WUKF qui sera placé sur le bas du côté droit de la veste, le logo de la fédération sur le côté gauche de la poitrine (**Fig.1**), et un seul logo publicitaire de sponsor sur le panneau arrière du haut du Gi. Celui-ci doit être à hauteur d'épaule et mesurer au maximum 30 x 15 cm (**Fig.2**).

Insigne national



(Fig.1)

Logo fédération



(Fig.2)

4.6 La veste de Karate-Gi, une fois serrée à la taille avec la ceinture, doit couvrir les hanches sans atteindre les genoux.

4.7 La ceinture doit laisser dépasser 15 à 30 cm de chaque côté après avoir été nouée, sans atteindre les genoux.

4.8 Les manches doivent atteindre le milieu de l'avant-bras et ne pas dépasser le pli du poignet. Elles ne doivent pas être retroussées.

4.9 Le pantalon doit couvrir les deux tiers du tibia et ne pas atteindre la cheville. Il ne doit pas être retroussé.

4.10 Les femmes musulmanes peuvent porter un foulard ou un tchador blanc.

4.11 Seules les compétitrices peuvent porter un t-shirt blanc uni sous la veste de Karate-Gi.

4.12 En épreuves de kata, les compétiteurs doivent porter la ceinture correspondant à leur grade.

4.13 En cas d'utilisation de drapeaux en kata et kumite, les compétiteurs doivent porter une ceinture rouge/blanche autour de la taille.

4.14 Si un compétiteur est mal habillé avant d'entrer sur le tatami, l'arbitre lui accordera 2 minutes pour se changer. Si après ce délai il n'est pas conforme, il sera disqualifié, sauf si le compétiteur prouve que la faute est due à une situation indépendante de sa volonté.

Exception : remplacement ou réparation d'un uniforme pendant un match

4.14.1 Le numéro de compétiteur peut être porté au dos de la veste. Il doit pouvoir être montré avant le début.

4.14.2 Hormis les étiquettes du fabricant, les logos non approuvés ne sont pas autorisés. Si un tel logo est présent, le compétiteur doit l'enlever avant le match sous peine de disqualification. Le logo WUKF n'est pas obligatoire.



World Union of Karate-Do Federation of Karate Com

UNIFORME DE L'ENTRAÎNEUR

4.15 Pendant la compétition, tous les entraîneurs doivent porter un survêtement national (ou un pantalon et un polo national) avec le nom de leur pays ou fédération, un badge officiel et la carte d'identité fournie dans la salle d'enregistrement.

4.15.1 Il est interdit à un entraîneur de porter un Karate-Gi pendant qu'il entraîne, même s'il porte une veste de survêtement par-dessus.

4.15.2 Il est également interdit de porter la veste de survêtement autour des hanches ou d'avoir des sacs à dos, sacs photo ou autres badges sur soi pendant le coaching. Les entraîneurs peuvent porter un sac banane ou un sac en bandoulière autour de la taille.

4.16 Les entraîneurs mal habillés auront 2 minutes pour se changer. Si après ce délai ils ne sont pas conformes, l'arbitre leur demandera de quitter la zone de combat.

4.17 Sur le tatami, les entraîneurs ne sont pas autorisés à aider les compétiteurs à porter ou ajuster leur Karate-Gi ou d'autres vêtements.

4.18 Les officiels WUKF ou le directeur de compétition peuvent exclure tout officiel ou compétiteur qui ne respecte pas ces règles.

ART. 5 : ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION, TENUE ET PRÉSENTATION

En compétition WUKF, les équipements de protection suivants peuvent être utilisés :

5.1 Gants : blancs pour Shiro, rouges pour Aka, correspondant à la couleur de la ceinture de kumite pour ce round.

5.1.1 Les gants spéciaux peuvent être portés, avec l'approbation du WUKF-ExCom.

5.2 Protège-dents : de toute couleur ou transparents mais pas rouges. Les arbitres doivent vérifier la couleur avant le début du combat. Si le protège-dents est rouge, le compétiteur doit le changer.

5.3 Protège-aines : doivent être portés sous le Karate-Gi.

5.4 Protège-poitrine (pour les femmes Mini-Cadet, Cadet, Junior, Senior et Vétéran en kumite) : doivent être blancs ou transparents et portés sous la veste du Gi.

5.5 Protège-corps (pour les enfants en Nihon Kumite) : doivent être blancs ou rouge/blanc double face (recommandé), correspondant à la couleur de la ceinture de kumite pour ce round. Ils peuvent être portés sur la veste du Gi.

5.5.1 Casque (pour les enfants en Nihon Kumite) : doit être blanc. Cependant, un enfant peut porter un casque rouge pour correspondre à la couleur de sa ceinture de kumite pour ce round.

5.6 Tous les équipements de protection doivent être approuvés par le WUKF-ExCom.

5.7 Équipements obligatoires :

- Gants (Nihon, Sanbon et Ippon kumite / gants WUKF spéciaux pour Ippon Kumite ou similaires).
- Protège-dents (Ippon Kumite, Sanbon Kumite).



- Protège-aïnes (Masculin Sanbon, Masculin Nihon et Masculin Ippon Kumite)
- Protège-poitrine (Féminin Ippon Kumite, Sanbon Kumite)
- Protège-corps (Enfants Nihon Kumite)
- Casques (Enfants Nihon Kumite)
- Protège-tibias blancs (protège-tibias rouges autorisés pour AKA) (Nihon et Sanbon Kumite)

5.8 Équipements autorisés

- Lunettes de sport (approuvées par le médecin de la compétition) ou lentilles de contact à vos risques pendant kata et kumite.
- Protège-dents (Nihon Kumite)
- Protège-tibias (blancs ou rouges) (Nihon et Sanbon Kumite)

5.9 Équipements interdits

- Lunettes (verre ou plastique dur) pour le kumite.
- Protège-tibias pour Ippon Kumite.
- Protège-cou-de-pied pour Ippon Kumite.

5.9.1 L'entraîneur doit informer le médecin de tout objet ou dispositif médical porté par un compétiteur. Si découvert sans autorisation, disqualification.

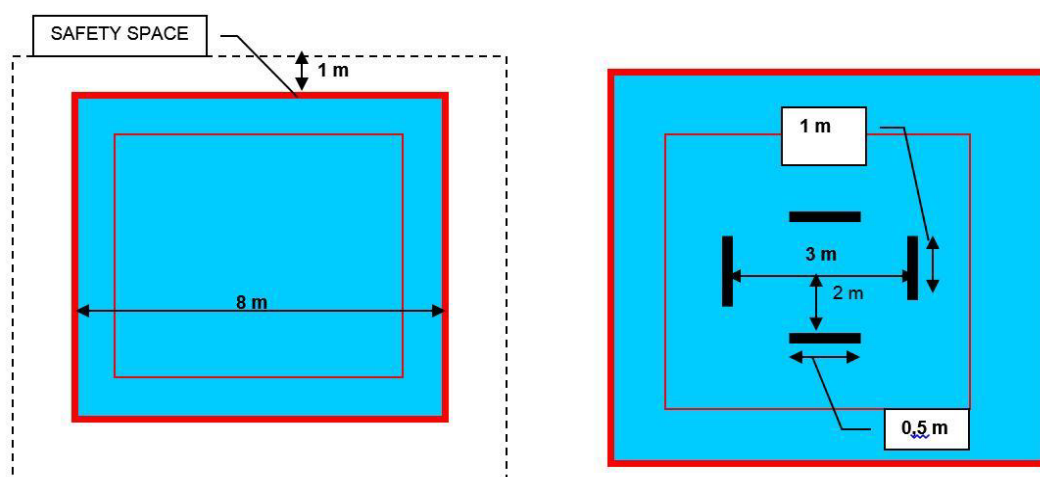
5.9.2 Autorisation écrite requise pour porter des lunettes spéciales ou tout dispositif particulier.

ONGLES, OBJETS MÉTALLIQUES, CHEVEUX ET BANDAGES

- 5.10 Ongles courts, pas d'objets métalliques ou faux cils dangereux.
- 5.11 Cheveux propres et attachés ou coupés pour ne pas gêner.
- 5.12 Pinces à cheveux discrètes (non métalliques) autorisées en kata.
- 5.13 Bandages ou protections uniquement avec accord du médecin.
- 5.14 Pas de Hachimaki, amulettes ou bracelets.
- 5.15 Si non-conformité, 2 minutes pour corriger sinon disqualification (KIKEN).

ART. 6 : DIMENSIONS DE L'AIRE DE COMPÉTITION

- 6.1 Les tatamis sont obligatoires. Ils doivent être délimités comme indiqué dans la Fig. 3.
- 6.2 Kumite : 8 x 8 m (Ippon et Sanbon), min. 6 x 6 m (Nihon) avec zone de sécurité d'1 m autour.
- 6.3 Kata : Aire suffisamment grande pour exécuter le kata en sécurité.



(Fig.3)

ART. 7 : ÉQUIPEMENT DE COMPÉTITION

- 7.1 L'équipement de compétition sera préparé par l'hôte de la compétition et l'organisateur WUKF.
- 7.2 5 drapeaux rouges et 5 drapeaux blancs pour chaque tatami.
- 7.3 5 tableaux de scores Kata pour chaque tatami.
- 7.4 Matériel d'enregistrement : feuilles de scores, formulaires, stylos, calculatrices, etc.
- 7.5 Ceintures rouges et blanches pour chaque tatami.
- 7.6 Le système informatique WUKF est obligatoire. Les organisateurs nationaux veilleront à ce qu'il soit transporté en toute sécurité et utilisé correctement.
- 7.7 Sifflets, cloches ou gongs pour annoncer les signaux de temps.

ART. 8 : CONTESTATION D'UNE DÉCISION ET RÉVISION DE DÉCISION

- 8.1 Les compétiteurs ne peuvent pas contester personnellement la décision du jury d'arbitrage.
- 8.2 Seul l'entraîneur de l'équipe concernée peut faire appel auprès du Chef de Tatami lorsqu'il estime que la décision enfreint les règles du match ou d'arbitrage.
 - 8.2.1 Les entraîneurs ne doivent pas interrompre le travail de la table du jury pour demander des vérifications de documents ou explications.
 - 8.2.2 L'entraîneur peut attirer l'attention du Chef de Tatami en cas d'erreur administrative (compétiteur incorrect, points ou avertissement donnés à tort, mauvais affichage, etc.) pendant le match.



ART. 8 : CONTESTATION D'UNE DÉCISION ET RÉVISION DE DÉCISION (suite)

8.2.3 L'entraîneur peut déposer une contestation écrite auprès de la Commission d'Arbitrage WUKF, mais uniquement après la fin du match.

8.2.4 Une fois la catégorie terminée et les médaillés annoncés, aucune contestation n'est recevable.

PROCÉDURE DE CONTESTATION :

8.3 L'entraîneur informe le Chef de Tatami de son intention de déposer une réclamation officielle auprès de la Commission d'Arbitrage WUKF une fois le match terminé.

8.4 Le Chef de Tatami arrêtera tout le round et informera la Commission d'Arbitrage WUKF.

8.5 Avant de déposer officiellement la réclamation, l'entraîneur doit payer des frais à la trésorerie WUKF. Ceux-ci seront remboursés si la réclamation est acceptée. La liste des frais est disponible sur le site WUKF.

8.6 L'entraîneur remplit la feuille « CONTESTATION » et la remet au Chef de Tatami, qui la transmettra à la Commission d'Arbitrage WUKF.

8.7 La Commission d'Arbitrage WUKF examinera la plainte et les preuves fournies, et pourra demander des explications au Chef de Tatami et au jury d'arbitrage concerné.

8.8 Si la décision est jugée manifestement déraisonnable, la commission peut demander au jury d'arbitrage de réviser sa décision et de corriger l'erreur.

8.9 L'entraîneur est responsable de fournir les preuves à l'appui de la réclamation.

8.10 La Commission d'Arbitrage WUKF, après approbation du WUKF-ExCom, communiquera la décision finale au Chef de Tatami, qui informera l'entraîneur.

8.11 La Commission d'Arbitrage WUKF peut sanctionner le ou les arbitres à l'origine de l'erreur.

8.12 L'entraîneur peut signaler toute erreur administrative dès qu'elle est détectée (mauvais compétiteur, mauvais affichage, points ou avertissements erronés, etc.).

8.13 Pour éviter toute erreur de relevé, le vainqueur de chaque match doit confirmer son nom à la table du jury avant de quitter la zone.

8.14 Les preuves vidéo ne sont pas acceptées comme élément de preuve pour les erreurs techniques supposées.

8.14.1 Les preuves vidéo ne sont acceptées que pour les erreurs administratives et uniquement si l'incident est clairement visible.

ART. 9 : AUTRES DISPOSITIONS

9.1 En cas de situation non prévue par le présent règlement, ou en cas de doute sur l'applicabilité des règles à une situation donnée, le Chef de Tatami et le jury d'arbitrage délibèrent pour trouver une solution.

9.1.1 La décision doit être approuvée par la Commission d'Arbitrage WUKF et le WUKF-ExCom. Tous les officiels seront informés et une annonce publique sera faite.

9.2 Tous les karatékas, y compris les compétiteurs, entraîneurs, managers ou toute personne liée aux compétiteurs, juges ou officiels, doivent respecter les idéaux du Karaté-Do : bonne conduite, sincérité, effort, étiquette et maîtrise de soi.



ART. 9 : AUTRES DISPOSITIONS (suite)

9.3 Les entraîneurs, présidents de fédération et spectateurs ne sont pas autorisés à traîner autour de la zone du tatami ni de la table du jury, et ne sont pas autorisés à parler, distraire ou interférer avec le travail des officiels de la table du jury.

9.4 Les entraîneurs ne sont pas autorisés à accompagner un compétiteur de Kata sur le tatami.

Exception : Avec la permission du Chef de Tatami, un entraîneur peut accompagner un compétiteur handicapé sur le tatami afin de lui permettre de concourir. Exemple : compétiteurs malvoyants.

CHAPITRE 2 : RÈGLES D'ARBITRAGE

ART. 10 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

10.1 Toutes les activités des arbitres seront conformes aux règles WUKF et coordonnées par la **Commission d'Arbitrage WUKF (WUKF-RefCom)**, composée d'un nombre impair de membres (3, 5 ou 7) et dirigée par le Président de la WUKF-RefCom.

10.2 En l'absence du Président de la WUKF-RefCom, le **Superviseur** assumera toutes les fonctions et responsabilités.

10.2.1 En l'absence du Superviseur, toutes les responsabilités seront automatiquement confiées à un Vice-Président de la WUKF-RefCom.

10.3 Toutes les activités sur le tatami seront dirigées par un **Chef de Tatami**, qui mènera les activités dans et autour du tatami.

10.3.1 L'**Assistant du Chef de Tatami** aidera celui-ci.

10.4 Le jury pour les épreuves par équipes Sanbon Kumite sera composé : **Arbitre central (SUSHIN)**, **Arbitre miroir (FUKUSHIN)**, **Arbitre en mouvement** et **Arbitre (KANSA)**.

10.4.1 Le jury pour l'épreuve Ippon Kumite par équipes sera composé d'un **Arbitre central (SUSHIN)** et de **4 arbitres de coin**.

10.5 La Table des Juges sera composée de l'**Officiel des Enregistrements** et de l'**Officiel Informatique**.

10.6 Les arbitres doivent choisir d'être **compétiteur** ou **arbitre**. Ils ne peuvent pas faire les deux. **Exception :** Les vétérans peuvent arbitrer après leur propre compétition vétéran le même jour.

10.7 Les arbitres doivent éviter d'arbitrer un match impliquant un compétiteur de leur propre fédération.

10.8 Tous les arbitres doivent veiller à l'ordre autour du tatami et à toutes les actions nécessaires au bon déroulement de la compétition.

10.9 Le jury veillera à ce que ces règles soient appliquées de manière impartiale sur le tatami.

ART. 11 : NOMINATIONS



ART. 11 : NOMINATIONS

11.1 Le président de la Commission des Arbitres du WUKF est nommé par le Comité Exécutif du WUKF-ExCom.

11.2 La composition de la Commission des Arbitres du WUKF est proposée par son Président, puis soumise à l'approbation du WUKF-ExCom.

11.3 Le Chef de Tatami et le panel d'arbitres pour chaque tatami sont nommés par la Commission des Arbitres du WUKF.

11.3.1 Le Chef de Tatami est placé sous l'autorité de la Commission des Arbitres du WUKF.

11.4 L'Assistant du Chef de Tatami est désigné par le Chef de Tatami, au sein de son panel, parmi les Arbitres Chefs ou Arbitres Seniors.

11.5 Le Juge Central (**SUSHIN**), le Juge Miroir (**FUKUSHIN**), le Juge Itinérant (**Moving KANSA**), l'Arbitre (**KANSA**) et les Juges de coin sont nommés par le Chef de Tatami, à partir du panel d'arbitres, avant ou au moment de chaque match.

11.6 Le personnel de la Table de Jury est nommé par l'hôte de la compétition et par l'organisateur WUKF, puis doit être approuvé par le WUKF-ExCom.

ART. 12 : DEVOIRS GÉNÉRAUX DES ARBITRES ET JUGES

Le Chef de Tatami, l'Arbitre (**SUSHIN**), le Juge Miroir (**FUKUSHIN**), le Juge Itinérant (**Moving KANSA**), l'Arbitre (**KANSA**) et les Juges de coin ont les devoirs suivants :

12.1 Apprendre et connaître parfaitement les Règles de Compétition du WUKF.

12.2 Être objectifs, impartiaux et équitables.

12.3 Faire preuve de respect et de compréhension.

12.4 Se comporter avec dignité et témoigner du respect envers les compétiteurs et les autres officiels.

12.5 Avoir des déplacements vigoureux, agiles, précis, rapides et assurés, en maintenant une attitude conforme à celle d'un officiel WUKF.

12.6 Se concentrer totalement sur le match, observer attentivement chaque compétiteur et juger correctement chaque action.

12.7 Pendant le match, ne parler qu'avec le Chef de Tatami, son assistant, les autres juges, les compétiteurs et la Commission des Arbitres du WUKF.

ART. 13 : RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DU CHEF DE TATAMI (TM) ET DE L'ASSISTANT TM (ASSISTANT)

13.1 Assurer la gestion des activités du tatami (organisation, coordination et supervision).

13.2 Le TM assume la responsabilité ultime de toute l'activité sur et autour du tatami.

13.3 Peut appeler **SHUGO** pour traiter un point particulier.

13.4 Veiller à la bonne conduite des matchs conformément au présent règlement et signaler tout incident inhabituel. Le TM fonde ses décisions sur ces règles.

13.5 Peut arrêter le match et demander au panel d'arbitres de **réviser une erreur administrative**.



- 13.6 Conseille et dirige les arbitres et juges sur son tatami.
- 13.7 Nomme l'Arbitre Central, le Juge Miroir et le Kansa ou les Juges de Coin avant chaque match.
- 13.8 Si nécessaire de remplacer un officiel pendant un match, le TM arrête immédiatement le match et nomme un remplaçant sans perte de temps.
- 13.9 Supervise l'activité de la Table de Jury.
- 13.10 Observe et évalue les performances des arbitres pendant la journée. Le TM prépare un rapport écrit quotidien sur le panel d'arbitres et les incidents spéciaux éventuels sur son tatami.
- 13.11 Doit être diplomate pour résoudre les désaccords qui surviennent sur et autour de son tatami.
- 13.12 Trouve des solutions à tous les problèmes, situations et favorise une résolution rapide conformément aux règles.
- 13.13 Attribue diverses tâches aux arbitres (contrôle, appels des compétiteurs, chaises, café, ordre, etc.).
- Responsabilités que le Tatami Manager doit déléguer au panel d'arbitres :**
- 13.14 Assurer l'ordre et la sécurité sur/à l'intérieur du tatami.
- 13.15 Vérifier les badges des entraîneurs et des compétiteurs.
- 13.16 Vérifier les catégories et la présence des compétiteurs.
- 13.17 Vérifier la liste des catégories et la feuille de blessures possibles des compétiteurs.
- 13.18 L'assistant TM doit accomplir toutes les tâches déléguées par le TM et être prêt à le remplacer si nécessaire.

ART. 14 : RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DE L'ARBITRE (SUSHIN)

Pouvoirs de l'arbitre :

- 14.1 Diriger les matchs, y compris le début et la fin.
- 14.2 Annoncer la décision du panel d'arbitres.
- 14.3 Expliquer, si nécessaire, les raisons de la décision.
- 14.4 Annoncer les fautes et avertissements (avant, pendant et après un match).
- 14.5 Prendre toute mesure disciplinaire appropriée (ex : expulsion/suspension d'un compétiteur).
- 14.6 Obtenir conseils et informations du Juge Miroir, Kansa, Arbitre et/ou Juges de Coin.
- 14.7 Décider de la victoire à la majorité, selon le tableau de jugement (voir Tableau 4).
- 14.8 Prolonger la durée du match.
- 14.9 Consulter le TM en cas de difficulté de décision.

ART. 15 : RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DU JUGE MIROIR (FUKUSHIN), DES JUGES DE COIN, DU KANSA ET DE L'ARBITRE (KANSA)

- 15.1 Assister, aider et informer l'arbitre.
- 15.2 Exercer leur droit de vote lors d'un match.
- 15.3 Évaluer la performance des compétiteurs.
- 15.4 Observer attentivement les actions des compétiteurs dans leur champ de vision et signaler immédiatement toute observation à l'arbitre (drapeau, sifflet ou geste).



ART. 16 : RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DE LA TABLE DE JURY (Officiel du Recording et Officiel IT)

16.1 L'Officiel IT maintient sur l'ordinateur un enregistrement précis du temps de match, des points et des pénalités.

16.1.1 L'Officiel IT doit être une personne qualifiée connaissant le programme informatique de la Table de Jury et les Règles WUKF, avec de bonnes capacités de communication.

16.2 L'Officiel du Recording annoncera le nom de chaque compétiteur ou équipe pour chaque match et veillera à ce que le compétiteur ou l'équipe correct(e) soit sur le Tatami. Il/elle enregistrera les scores dans le programme/logiciel informatique utilisé pour gérer la compétition.

16.3 Avant chaque tour, l'Officiel du Recording vérifiera la feuille de tirage et toute fiche de blessure jointe pertinente.

16.3.1 Il/elle doit examiner la fiche de blessure et informer le Tatami Manager de toute blessure de compétiteur.

16.3.2 L'Officiel du Recording doit envoyer toute « fiche de blessure » à la table principale à la fin du match.



CHAPITRE 3 : TERMINOLOGIE & GESTES

ART. 17 : SIGNIFICATION DES TERMES UTILISÉS ET LES GESTES ASSOCIÉS

(commandes, pénalités, annonces) utilisées lors d'un match de kumite :

Commandes	Signification	Gestes
AIUCHI	Point simultané. Aucun point accordé.	L'arbitre rapproche ses poings devant la poitrine.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Victoire pour rouge/blanc.	L'arbitre lève le bras au-dessus de l'épaule vers le vainqueur.
ATENAI	Avertissement pour contact excessif.	L'arbitre lève une main couverte par l'autre au niveau de la poitrine vers le fautif.
ATOSHI BARAKU	Il reste un peu de temps.	Signal sonore donné par le chronomètreur 15 secondes avant la fin.
AWASETE IPPON	Deux Waza-ari reconnus comme un Ippon.	L'arbitre lève le bras au-dessus de l'épaule vers le compétiteur concerné.
CHUI	Avertissement final.	L'arbitre pointe l'index vers la poitrine du fautif à 45°.
ENCHO-SEN	Prolongation.	L'arbitre relance le match avec le commandement « Shobu Hajime ».
HANSOKU	Faute - Disqualification.	L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.
HANTEI	Jugement.	L'arbitre demande le jugement par coup de sifflet et les juges donnent leur décision.
HAYAI	Le plus rapide à marquer.	Main ouverte touchant la paume de l'autre main avec les doigts.
HIKIWAKE	Match nul.	L'arbitre étend les deux bras sur les côtés, paumes vers le haut.
IPPON	Un point.	L'arbitre lève le bras au-dessus de l'épaule vers le compétiteur concerné.
JOGAI	Sortie de l'aire de combat.	L'arbitre pointe l'index à 45° vers la sortie puis à 60° et impose Kinshi ou Jogai.



CHAPITRE 3 : TERMINOLOGIE & GESTES

ART. 17 : SIGNIFICATION DES TERMES UTILISÉS ET LES GESTES ASSOCIÉS

Commandes	Signification	Gestes
KIKEN	Renonciation (abandon).	L'arbitre pointe l'index vers les pieds du compétiteur.
KINSHI	Avertissement pour comportement interdit.	L'arbitre pointe un index en l'air à 60° du côté du fautif.
MAAI	Mauvaise distance.	Les deux mains sont levées, ouvertes, parallèles au sol et se font face.
MOTONOICHI	Position d'origine.	L'arbitre et les juges reviennent à leurs lignes de départ.
MUBOBI	Comportement sans défense.	En Ippon Shobu, du côté du fautif, l'arbitre annonce « AKA/SHIRO Mubobi » et pointe l'index en l'air à 60°. (voir Art. 18 et Art. 20.1)
NUKETE IMASU	Cible manquée.	Main fermée croisant devant le corps.
SHIKAKKU	Exclusion du tournoi.	L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis en oblique vers l'arrière, hors de l'aire.
SAI SHIAI	Nouveau match.	En Ippon Kumite, en cas d'égalité, un autre match est disputé : « Sai Shiai ».
SHOBU SANBON (Nihon / Ippon) HAJIME	Début du match.	L'arbitre se place sur la ligne officielle.
SHOBU HAJIME	Début du match prolongé.	L'arbitre se place sur la ligne officielle.
SHUGO	Appel des juges.	L'arbitre fait signe avec les deux mains, paumes tournées vers l'intérieur.
SOREMADE	Fin du match.	L'arbitre présente la paume d'une main entre les compétiteurs, bras tendu.
TORIMASEN	Action non valable pour marquer.	Geste proche de Hikiwake, mais les paumes terminent vers le bas.
TSUZUKETE	Reprendre le combat.	Reprise de combat ordonnée après une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprise du match.	L'arbitre, sur la ligne officielle, recule en Zenkutsu-Dachi, mains ouvertes sur les côtés ; au commandement, il/elle rapproche les paumes, puis revient.



Commandes	Signification	Gestes
UKE IMASU	Technique bloquée.	Main ouverte touchant le coude du bras opposé.
UNCONTROLLED ATTACKS	Attaques qui dépassent la cible.	Du côté du fautif, l'arbitre serre le poing et étend le bras en passant à côté de sa tête. Puis il pointe l'index en l'air à 60° et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi (Sanbon et Nihon Kumite) ou un Mubobi en Ippon Kumite.
WASTING TIME	Refus de combattre / perte de temps.	Du côté du fautif, l'arbitre effectue avec l'index un petit mouvement circulaire vers le sol, puis pointe l'index en l'air à 60° et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi (Sanbon et Nihon Kumite) ou un Mubobi en Ippon Kumite.
WAZA-ARI	Demi-point.	L'arbitre étend le bras, légèrement vers le bas, du côté du compétiteur concerné.
YAME	Arrêt temporaire du match.	Le chronométrateur arrête l'horloge.



ART. 18 : GESTES DE L'ARBITRE CENTRAL

<retour en haut>

Art. 18.1 Les gestes de l'Arbitre central doivent être clairs et amples (Fig. 5).





ART. 18 : GESTES DE L'ARBITRE CENTRAL



Fig. 5



ART. 19 : GESTES DES JUGES MIROIRS

Art. 19.1 Les gestes des Juges miroirs doivent être courts, clairs, discrets et courtois (Fig. 6).

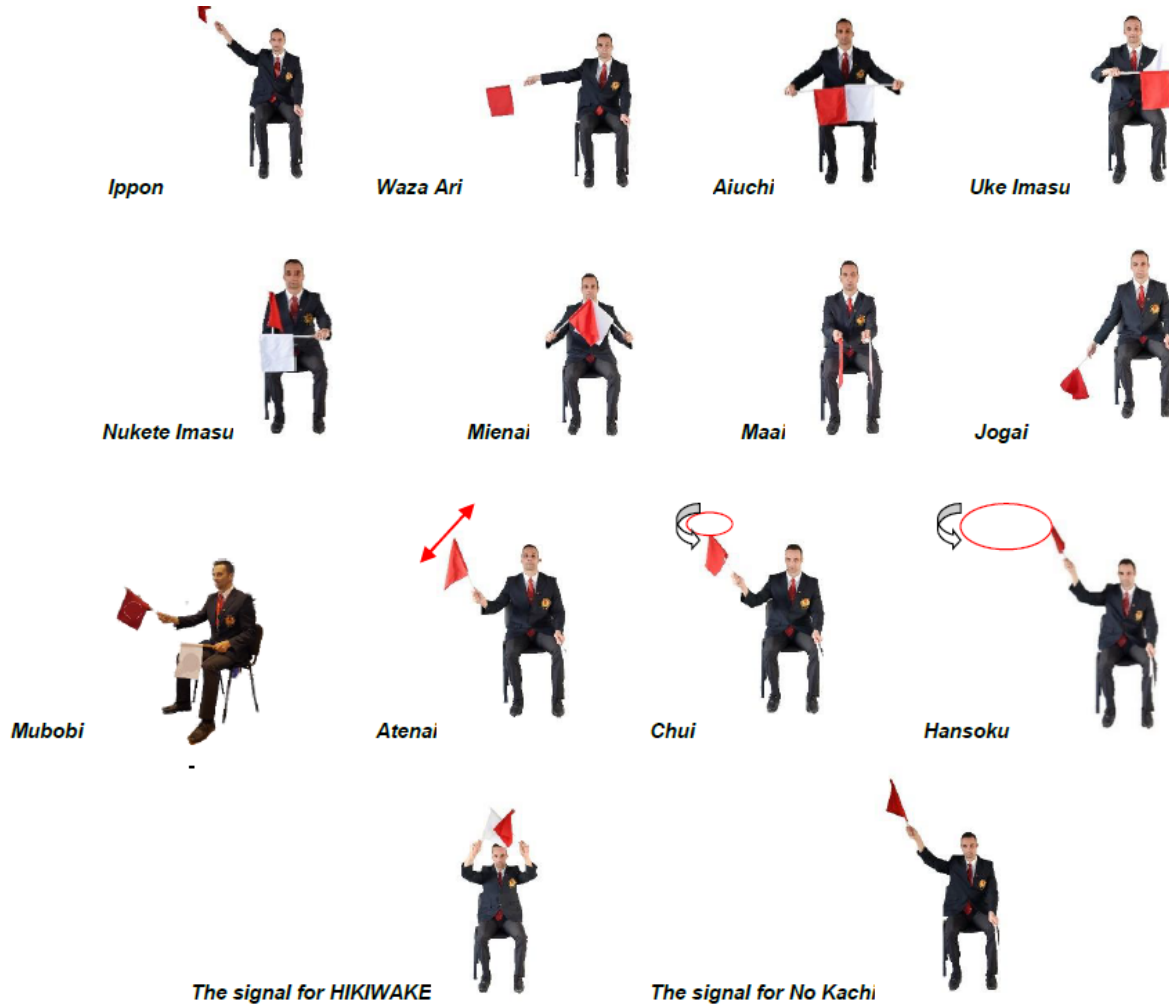


Fig. 6



ART. 20 : SIGNAUX AUX DRAPEAUX

Art. 20.1 En kumite Shobu Ippon, les signaux des Juges de coin se font au moyen des **drapeaux** et du **sifflet** (Fig. 7).



Art. 20.2 Les signaux au sifflet utilisés par l'Arbitre central sont les suivants :

- a) **Long/normal + court/fort = Hantei** (demande de décision).
- b) **Court/fort = ordre d'abaisser les drapeaux ou les tableaux de scores.**



CHAPITRE 4 : DÉCISIONS

Art. 21 : Décision à la majorité

Si l'Arbitre central et le Juge miroir ne sont pas d'accord sur un point, un avertissement ou une pénalité, l'Arbitre doit demander l'avis du Kansa. **La décision finale est prise à la majorité.**

21.1 Si le Juge miroir signale **MIENAI** à l'Arbitre, l'Arbitre central peut imposer sa décision sans consulter le Kansa.

Art. 22 : Reprise du round

Dans tous les cas, au cours d'un round, lorsqu'un mauvais compétiteur (par erreur) prend la place d'un autre ou qu'un compétiteur manque, le résultat de ce match est annulé. Le match redémarre à l'endroit où l'erreur s'est produite et ne concerne que les compétiteurs affectés par l'erreur. Si le round est déjà terminé, les résultats ne peuvent pas être modifiés.

Art. 23 : Tableau de jugement en Ippon Shobu Kumite

Lorsque l'Arbitre statue à partir des signaux donnés par les Juges, la décision est régie par le tableau de jugement ci-dessous (Tableau 4).

<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table><tr><th colspan="2">LEGEND</th></tr><tr><td>●</td><td>AKA</td></tr><tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr><tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr></table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEGEND																																		
●	AKA																																	
○	SHIRO																																	
×	HIKIWAKE																																	
<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	×	○	○	×	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<table><tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> HIKIWAKE	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr></table> SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

Tableau 4

23.1 Les questions de jugement non prévues par le présent règlement sont discutées entre l'Arbitre et les Juges ; la décision prise est ensuite soumise au Chef de Tatami et à la Commission des Arbitres du WUKF pour approbation. Tous les officiels seront informés de ces décisions et une annonce publique sera faite.



PARTIE 2 : RÈGLES DE KUMITE

CHAPITRE 5 : RÈGLES GÉNÉRALES DU KUMITE

ART. 24 : DÉBUT - INTERRUPTION - FIN DU MATCH DE KUMITE

24.1 Les compétiteurs se mettent en ligne au début du round. Si un ou plusieurs sont absents, ils seront appelés deux fois au micro. S'ils ne se présentent pas à la fin du round, ils seront déclarés KIKEN.

24.1.1 Les coachs doivent s'asseoir du côté opposé du tatami, face à la Table de Jury.

24.1.2 Les badges des compétiteurs et des coachs doivent être remis aux arbitres qui assureront l'entrée des coachs et des compétiteurs sur le tatami.

24.2 DÉBUT DU MATCH :

24.2.1 Au début d'un match de kumite, le panel d'arbitres se tient sur le bord extérieur de l'aire de combat. Après l'échange formel des saluts entre compétiteurs, officiels/public et le Panel d'arbitres ("Shomen ni Rei" – "Otagai ni Rei"), l'Arbitre fait un pas en arrière, tous les Juges se tournent vers l'intérieur et tout le monde salue en même temps.

24.2.2 Après le salut, l'Arbitre invite le Juge et le Kansa dans le "système Miroir" (Shobu Sanbon), ou les "4 Juges de coin" dans le "système aux drapeaux" (Shobu Ippon), à prendre place (en dehors de l'aire), comme montré à la Fig. 8.

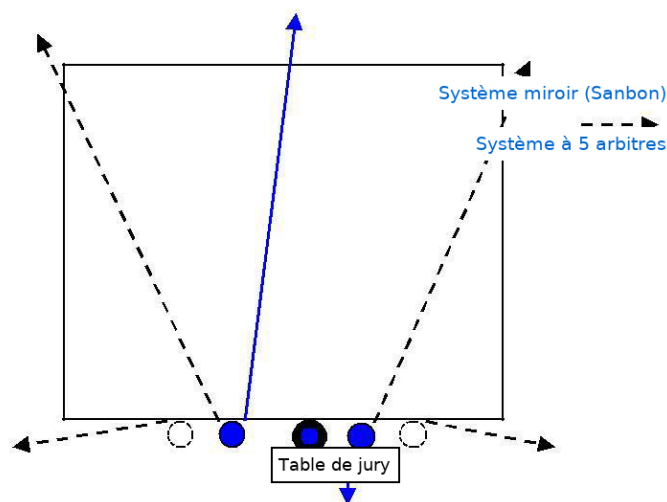


Fig. 8

24.2.3 Au commandement "Nakae" ou "Motonoichi", le panel d'arbitres et les compétiteurs entrent dans l'aire. Le match démarre à l'annonce de l'Arbitre : "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon, Hajime".

24.3 INTERRUPTION DU MATCH

En annonçant "Yame", l'Arbitre interrompt temporairement le match et ordonne aux compétiteurs de revenir à leurs positions. À la reprise, l'Arbitre annonce "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 **ATOSHI BARAKU** : l'Officiel enregistreur donne un signal (gong, buzzer ou sifflet) indiquant "Atoshi Baraku" : il reste 15 secondes.

24.4 FIN DU MATCH

Lorsque le temps est écoulé, l'Officiel enregistreur donne deux signaux (gong, buzzer ou sifflet). Après avoir arrêté le match ("Yame"), l'Arbitre termine en annonçant "Soremade". Il/Elle vérifie ensuite les scores et ...



L'Arbitre central confirme les avertissements avec le Kansa en Sanbon Kumite ou avec le Juge de la Table de Jury en Ippon Kumite, puis annonce la décision. Après l'échange formel des saluts entre les compétiteurs, le Panel d'arbitres et les officiels/public (*Otagai ni Rei – Shomen ni Rei*), le match est réputé terminé.

ART. 25 : CRITERES POUR ATTRIBUER IPPON ET WAZA-ARI

25.1 Un point est accordé lorsqu'une technique précise et puissante, reconnue comme décisive, atteint une zone de pointage autorisée selon les critères suivants :

- bonne forme (technique, position et équilibre) ;
- forte vigueur (*kime*) ;
- attitude sportive, non malveillante ;
- *zanshin* ;
- bonne synchronisation (*timing*) ;
- distance correcte.

25.2 En Shobu Ippon et Nihon, un *Waza-ari* est attribué pour une technique presque comparable à celle requise pour marquer *Ippon*. Le panel d'arbitrage doit rechercher l'*Ippon* en première intention et n'accorder un *Waza-ari* qu'en seconde intention.

25.3 En Shobu Ippon et Nihon, les techniques efficaces réalisées dans les conditions suivantes sont considérées comme un *Ippon* :

- attaque portée avec un *timing* parfait alors que l'adversaire commence à avancer vers l'attaquant ;
- attaque portée immédiatement après avoir déséquilibré l'adversaire ;
- combinaison de techniques successives et efficaces ;
- techniques combinées qui auraient valu un *Waza-ari* élevées à *Ippon* ;
- l'adversaire a perdu son esprit combatif, tourne le dos à l'attaquant, et celui-ci marque avec une technique valide ;
- attaques efficaces portées sur des parties non protégées de l'adversaire.

25.4 En Shobu Sanbon, un *Waza-ari* est attribué à toutes les techniques, à l'exception de deux techniques qui recevront un *Ippon*. Cela signifie que le maximum pour tout coup de poing et/ou coup de pied *chudan* est un *Waza-ari*.

25.5 En Sanbon, un point *Ippon* n'est attribué que :

- pour un coup de pied contrôlé à la tête (*Jodan Geri*) ;
- pour une amenée au sol sûre suivie d'une technique de pointage dans les 3 secondes pendant que le compétiteur est au sol ; un *Ippon* peut aussi être attribué après une rupture d'équilibre immédiatement suivie d'une technique de pointage.

25.6 Pour le *Waza-ari* comme pour l'*Ippon*, le coup de pied doit être *équilibré* (aucun point n'est attribué pour un coup de pied donné en sautant sur une seule jambe).

25.7 Annonce des points : l'Arbitre annonce dans l'ordre : qui a marqué, à quel niveau, avec quelle technique, et le score attribué (ex. : Aka/Shiro ... Jodan/Chudan ... Tsuki/Geri/Uchi ... *Waza-ari* / *Ippon*).

ART. 26 : VICTOIRE OU DEFAITE

La décision est établie sur la base de :

- 26.1 Victoire au score Ippon / Sanbon ;
- 26.2 Victoire à la décision (*Hantei*) ;
- 26.3 Défaite par disqualification (*Hansoku, Shikaku*) ;
- 26.4 Défaite par abandon (*Kiken*).



26.1 VICTOIRE PAR IPPON OU PAR SCORE SANBON

Le compétiteur qui marque en premier un Ippon (ou deux Waza-ari) en Shobu Ippon, ou trois Ippon (ou six Waza-ari, ou une combinaison d'Ippon et de Waza-ari) en Shobu Sanbon, est déclaré vainqueur.

26.2 VICTOIRE A LA DECISION (Hantei)

26.2.1 En l'absence d'Ippon / Nihon / score Sanbon, ou en cas de défaite par disqualification (Hansoku) ou abandon (Kiken), pendant le temps réglementaire d'un match, une décision (Hantei) est prise selon les considérations suivantes :

26.2.2 Si, en Nihon ou Sanbon Kumite, un compétiteur marque au moins un Waza-ari de plus que son adversaire, il est automatiquement déclaré vainqueur (Kachi).

26.2.3 En Sanbon individuel, si Hikiwake est accordé, un Encho-sen (prolongation) suit.

26.2.4 Procedure Hantei :

Pour la décision Hantei, l'Arbitre central se place à l'intérieur de la limite de l'aire de combat. Il/Elle annonce "Hantei" et, simultanément avec les autres juges et au signal du sifflet, il/elle lève le bras vers le compétiteur de sa préférence : AKA / SHIRO. Pour l'égalité, il/elle croise les bras devant la tête. Après confirmation du résultat du vote, l'Arbitre entre dans l'aire et annonce la décision.

26.2.5 CRITERES POUR LE HANTEI

A :

- a) Présence de Waza-ari ou d'Ippon.
- b) Présence d'avertissements (Atenai / Kinshi).

B :

- c) Excellence comparative de l'attitude combative.
- d) Compétence et habileté.
- e) Degré de vigueur et d'esprit combatif.
- f) Nombre d'actions offensives.
- g) Excellence comparative de la stratégie utilisée.
- h) Fair-play.

26.3 DEFAITE POUR FAUTE - DISQUALIFICATION (Hansoku)

Lorsque le compétiteur commet un acte relevant de l'un des cas suivants, l'Arbitre annonce la défaite du compétiteur fautif :

26.3.1 Après un avertissement, répétition d'actes similaires ou d'infractions au règlement ; l'Arbitre peut annoncer la défaite en raison des avertissements déjà encourus.

26.3.2 Refus d'obéir aux ordres de l'Arbitre.

26.3.3 Si le compétiteur devient excessivement excité au point d'être considéré par l'Arbitre comme un danger pour lui-même ou pour l'adversaire.

26.3.4 Si un acte (ou des actes) est considéré comme malveillant ou volontairement contraire aux règles.



26.3.5 Tout autre acte considéré comme une violation des Règles du match. Tout comportement perturbateur de personnes liées au compétiteur (coach, manager, supporteurs, etc.) peut entraîner la disqualification du compétiteur et/ou de l'équipe.

26.3.6 Hansoku peut être infligé directement, sans suivre l'échelle des pénalités, si l'action handicape l'autre compétiteur et réduit fortement ses chances de victoire (ex. : blessure au visage, nez cassé, main/doigt/genou cassé, etc.).

26.3.7 Tout compétiteur (ou équipe) recevant HANSOKU en demi-finale recevra tout de même une médaille de bronze.

26.3.8 Tout compétiteur (ou équipe) recevant HANSOKU en finale recevra tout de même une médaille d'argent.

26.3.9 Tout compétiteur (ou équipe) recevant SHIKAKU en demi-finale ou en finale ne recevra pas de médaille.

26.4 DÉFAITE PAR ABANDON (Kiken)

26.4.1 Un compétiteur qui est dans l'incapacité de continuer à concourir ou à participer, pour des raisons autres qu'une blessure, ou qui demande l'autorisation d'abandonner pour ces raisons, est déclaré perdant par KIKEN.

ART. 27 : ZONES DE MARQUE ET TECHNIQUES DE MARQUE

27.1 Les zones de marque sont limitées aux suivantes : tête, abdomen, cou, poitrine, flancs et dos (épaules exclues).

27.1.1 La gorge n'est pas une zone de marque ; il est interdit d'attaquer la gorge (de face ou sur les côtés).

27.2 Une technique efficace portée simultanément au signal de fin de temps est comptabilisée au score.

27.3 Une attaque, même efficace, portée après le signal de fin du match n'est pas reconnue comme telle et ne constitue pas un fondement de décision.

27.4 Les techniques portées en dehors de l'aire de match prescrite sont invalides.

27.5 Cependant, si le compétiteur qui porte la technique se trouvait à l'intérieur de la limite de l'aire au moment de l'action, la technique est considérée comme valide. Le moment où « Yame » est annoncé aide à déterminer s'il y a eu Jogai.

27.6 Les techniques de valeur identique portées simultanément par les deux compétiteurs ne marquent pas (Aiuchi).

ART. 28 : AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS

En kumite WUKF Nihon et Sanbon, il existe trois catégories d'avertissements et de pénalités :

28.1 ATENAI – Contact excessif.

28.2 KINSHI – Comportements et actions interdits.

28.3 SHIKAKU – Exclusion de toute la compétition.

28.1 Catégorie ATENAI

28.1.1 Techniques entraînant un contact excessif, compte tenu de la zone de marque visée.

28.1.2 Les techniques suivantes, lorsqu'elles sont réalisées avec contact :

- a) Attaques aux membres supérieurs et inférieurs, à l'articulation de la hanche, aux genoux, au cou-de-pied et aux tibias.
- b) Attaques à l'aîne ou à la gorge.



28.1.2 (suite) Les techniques suivantes, lorsqu'elles sont réalisées avec contact :

- c) Techniques à mains ouvertes vers le visage, la gorge et le cou ; *Hiza Geri* ; *Empi* ou *Atama Uchi*.
- d) Techniques sautées (p. ex. *Tobi Yoko Geri* ou *Uraken Uchi*).
- e) Balayages de jambe dangereux (*Ashi Barai* sans technique de suivi, ou balayages du pied qui atterrissent haut sur la jambe et peuvent causer une blessure au genou).
- f) Projections dangereuses (sans garantie d'une réception sécurisée de l'adversaire).
- g) Les techniques et coups de pied qui, par nature, ne peuvent pas être contrôlés et présentent donc un risque pour les compétiteurs, tels que *Kakato Geri*, sont interdits.

28.1.3 Annonce : « **Aka/Shiro – ATENAI ...** ».

28.1.4 Toutefois, selon la gravité de la faute, *Atenai Chui* ou *Atenai Hansoku* peut être infligé directement, si la majorité du Panel d'arbitrage est d'accord et après consultation du Médecin.



28.1.5 Le geste pour *Atenai* est : (Fig. 9).

28.1.6 Les avertissements possibles et la pénalité sont :

- a. Premier avertissement : *Atenai*.
- b. Avertissement final : *Atenai Chui*.
- c. Disqualification : *Atenai Hansoku*.

28.2 Catégorie KINSHI

Les actions et comportements suivants sont interdits et seront pénalisés :

28.2.1 Perte de temps.

Cela inclut le refus constant de combattre, la fuite devant l'adversaire et les interruptions répétées du match par des saisies ou un contact corporel inutile contre l'adversaire.

28.2.2 Actions exagérées (comportement antisportif, etc.) **et réactions** (ex. simulation de blessure, provocation ou propos inutiles, simulations, surréaction à un léger contact, ou chute volontaire).

28.2.3 Tout comportement susceptible de porter atteinte à la réputation du karaté (y compris de la part des coaches, managers et toute personne liée au compétiteur).

28.2.4 Tout acte irrespectueux et inutile est strictement interdit (jeter ses gants au sol, refuser de participer au salut final du match, contester les décisions de l'arbitre pendant le match, etc.).

28.2.5 Toute situation où le compétiteur néglige sa propre sécurité en tournant le dos à l'adversaire.

28.2.6 Toute situation où le compétiteur touche le sol en dehors de l'aire de match avec une partie de son corps, comme suit :

- a. Si le compétiteur sort délibérément ou pour éviter une technique de l'adversaire.
- b. Si un compétiteur porte une technique infructueuse puis sort immédiatement après, un *Kinshi* sera enregistré.
- c. Si *Shiro* sort du tatami juste après qu'*Aka* a marqué avec une attaque réussie, « Yame » sera donné immédiatement sur le point et le *Kinshi* de *Shiro* ne sera pas enregistré.



28.2.6 (suite) Toute situation où le compétiteur touche le sol en dehors de l'aire de match :

- d. En cas de technique réussie, « Yame » doit être donné à l'instant du point. La sortie se produit donc hors du temps de match et ne doit pas être pénalisée.
- e. Si Shiro sort du tatami ou a déjà quitté l'aire au moment où Aka marque (Aka restant dans le tatami), alors le point d'Aka est validé et un avertissement ou une pénalité de Kinshi est infligé à Shiro.
- f. Le moment où « Yame » est annoncé aide à déterminer si cette situation de Kinshi s'est produite.
- g. Kinshi n'est pas appliqué si le compétiteur a été poussé hors de l'aire par l'adversaire.
- h. Les avertissements doivent augmenter en sévérité jusqu'à l'application d'une pénalité (Hansoku).

28.2.7 Saisie (sauf si elle est immédiatement suivie d'une technique).

28.2.8 Attaques incontrôlées et dangereuses (par ex. crochets, coups qui « traversent » l'adversaire) constituent un Kinshi ; en revanche, Kinshi n'est PAS donné si une technique contrôlée manque la tête. Kinshi n'est pas donné pour avoir évité une attaque.

28.2.9 Les avertissements possibles et la pénalité sont :

- a. Premier avertissement : Kinshi.
- b. Deuxième avertissement : Kinshi.
- c. Avertissement final : Kinshi Chui.
- d. Disqualification : Kinshi Hansoku.

28.2.10 Annonce : **Aka/Shiro - KINSHI**



28.2.11 Le geste pour Kinshi est : (Fig. 10).

28.2.12 Toutefois, selon la gravité de la faute, Kinshi Chui ou Kinshi Hansoku peut être infligé directement si la majorité du Panel d'arbitres est d'accord.

28.3 SHIKKAKU

Il s'agit d'une exclusion de toute la compétition, appliquée dans les cas suivants :

28.3.1 Lorsque les compétiteurs n'obéissent pas aux ordres de l'Arbitre et deviennent agressifs.

28.3.2 Lorsqu'ils commettent un acte portant atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-Do, ou lorsque d'autres actions sont jugées contraires aux règles et à l'esprit du Karaté-Do.

28.3.3 Lorsque le (les) compétiteur(s), leur coach ou un membre de leur équipe de soutien ont des gestes obscènes ou offensants, profèrent des menaces ou des insultes envers les officiels ou d'autres compétiteurs.

28.3.4 Lorsque l'Arbitre estime qu'un compétiteur a agi de manière malveillante, sans considération pour le bien-être de l'adversaire.

28.3.5 Annonce : l'Arbitre annoncera « Aka/Shiro - SHIKKAKU ».



28.3.6 Le geste pour *Shikkaku* est : (Fig. 11).



28.3.7 Avant que *Shikkaku* puisse être prononcé, l'Arbitre doit consulter le Chef de Tatami puis la Commission des Arbitres du WUKF.

28.3.8 Le compétiteur qui reçoit *Shikkaku* perdra toutes les places obtenues auparavant dans ce tour/catégorie et ne recevra pas de médaille.

28.4 Entraîneurs – avertissements et pénalités

28.4.1 Les entraîneurs seront pénalisés pour tout mauvais comportement (insultes, agressivité physique envers les officiels ou envers leurs propres élèves).

28.4.2 L'échelle de pénalités pour les entraîneurs comporte 3 étapes : *Kinshi* ; *Kinshi Chui* ; *Kinshi Hansoku*. Dans des cas particuliers, un *Kinshi Hansoku* peut être infligé directement.

28.4.3 La décision d'avertir ou de pénaliser un entraîneur est prise par le Panel d'arbitres et le Chef de Tatami.

28.4.4 Après la décision d'avertir un entraîneur, le Chef de Tatami apposera un X au dos du badge de l'entraîneur et l'attestera par sa signature.

28.4.5 Après le troisième marquage, la Commission des Arbitres du WUKF lui interdira d'exercer comme entraîneur pour le reste de la compétition.

28.4.6 La Commission des Arbitres du WUKF peut également prononcer une suspension pour une période déterminée de toutes les compétitions placées sous l'égide du WUKF.

ART. 29 : BLESSURES ET ACCIDENTS

En cas de blessure d'un compétiteur, l'Arbitre interrompt immédiatement le match, assiste le compétiteur blessé et, en même temps, appelle le Médecin de la compétition.

29.1 DÉCISIONS DU MÉDECIN

29.1.1 Seul le Médecin de la compétition peut prendre des décisions relatives aux blessures, aux accidents ou à l'état physique des compétiteurs.

29.1.2 Un compétiteur qui remporte un match par disqualification de son adversaire pour lui avoir causé une blessure ne peut pas combattre de nouveau sans l'autorisation écrite du Médecin de la compétition, dans la « fiche de blessure » (Fig. 12).

29.1.3 Lorsqu'un compétiteur gagne par disqualification de l'adversaire pour lui avoir causé une blessure, le Chef de Tatami enverra un juge accompagner le vainqueur blessé auprès du Médecin de la compétition.

29.1.4 Le Médecin complètera la « fiche de blessure » (Fig. 12), qui sera remise à la Table de Jury et annexée à la feuille de tirage de ce tour.



29.1.5 Il est de la responsabilité de la Table de Jury de contrôler la progression du compétiteur vers le tour suivant et de montrer la Fiche de Blessure au Responsable Tatami.

29.1.6 Au début du tour suivant, le Responsable Tatami consultera (visuellement et verbalement) le compétiteur blessé et, s'il suspecte que celui-ci est incapable de continuer, il appellera le Médecin de Compétition pour lui demander d'examiner à nouveau le compétiteur.

29.1.7 Selon la décision du Médecin de Compétition, le compétiteur sera autorisé ou non à poursuivre le tour.

29.1.8 Aucun point ne sera attribué si un compétiteur blesse son adversaire, même si la blessure est très légère.

Fig. 12 : Fiche de Blessure

- Date :	- Heure :	- Tatami n° :	- Nom de l'Arbitre en Chef du tatami :
- Numéro & Nom du compétiteur :	- Fédération :	- Pays :	- Nature de la blessure :
- Remarque du Médecin :	- Recommandation :	- Continuer ?	- Signature/Tampon du Médecin :
		OUI / NON	

29.2 VICTOIRE ou DÉFAITE après une blessure

29.2.1 Lorsqu'un compétiteur subit une blessure mineure, mais pas assez grave pour l'empêcher de combattre, et qu'il refuse de continuer le combat ou demande à l'arrêter, il sera déclaré perdant par **Kiken**.

29.2.2 Si deux compétiteurs se blessent mutuellement, ou souffrent de blessures antérieures les empêchant de continuer et sont déclarés inaptes par le Médecin de Compétition :

- Le combat est remporté par le compétiteur ayant accumulé le plus de points.
- Si le score est identique, l'Arbitre demandera un **HANTEI** (décision à la majorité).
- En compétition par équipe, l'Arbitre annoncera un match nul (**HIKIWAKE**). Si la situation survient lors d'un **ENCHO-SEN** décisif en équipe, l'Arbitre demandera un **HANTEI** pour établir le résultat final.

29.2.3 Dans le cas d'une blessure survenue durant un combat de kumite, pour des raisons non imputables à un compétiteur, ou dans un cas où les deux se blessent simultanément pour des raisons leur étant imputables :

- Le compétiteur qui abandonne sera déclaré perdant par **Kiken**.
- Si les deux abandonnent et que les raisons ne sont imputables à aucun, alors le résultat final sera décidé par **HANTEI**.



29.2.4 Dans le cas où un compétiteur est jugé incapable de continuer le match en raison d'une blessure ou de toute autre raison physique, sur l'avis du Médecin de Compétition, l'Arbitre mettra fin au match et disqualifiera le compétiteur blessé. La victoire sera attribuée comme suit :

- a) Si la blessure est imputable à son adversaire, celui-ci sera déclaré vainqueur.
- b) Si la blessure n'est pas imputable à son adversaire, le compétiteur sera déclaré perdant.

29.3 BLESSURES GRAVES

En cas de blessure grave, la Commission de Discipline de la WUKF peut imposer des pénalités supplémentaires.

29.3.1 La procédure appliquée dans ces cas sera trouvée à l'**ART. 79 ANNEXE**.

PARTIE 3 : KUMITE SANBON

CHAPITRE 6 : KUMITE SANBON INDIVIDUEL

Le match individuel est décidé par « Shobu Sanbon ». Les compétiteurs essaient de marquer trois points (6 WAZA-ARI, 3 IPPON), ou une combinaison des deux avant l'expiration du temps imparti.

Dans tous les Kumite Sanbon, le système de Juges Miroirs sera utilisé pour juger chaque match.

ART. 30 : CATÉGORIES AUTORISÉES

MÂLE				FEMELLE			
N r .	Catégorie	Âge	Poids	N r .	Catégorie	Âge	Poids
	Mini cadets A	13 ans	- 45 kg		Mini cadets A	13 ans	- 50 kg
	Mini cadets B	13 ans	- 55 kg		Mini cadets B	13 ans	- 55 kg
	Mini cadets C	13 ans	- 65 kg		Mini cadets C	13 ans	- 60 kg
	Mini cadets D	13 ans	+ 65 kg		Mini cadets D	13 ans	+ 60 kg
Cadets B - toutes ceintures				Cadets B - toutes ceintures			
	Cadets B1	14 à 15 ans	- 55 kg		Cadets B1	14 à 15 ans	- 50 kg
	Cadets B2	14 à 15 ans	- 65 kg		Cadets B2	14 à 15 ans	- 55 kg
	Cadets B3	14 à 15 ans	- 75 kg		Cadets B3	14 à 15 ans	- 60 kg
	Cadets B4	14 à 15 ans	+ 75 kg		Cadets B4	14 à 15 ans	+ 60 kg
Cadets A - toutes ceintures				Cadets A - toutes ceintures			
	Cadets A1	16 à 17 ans	- 55 kg		Cadets A1	16 à 17 ans	- 50 kg
	Cadets A2	16 à 17 ans	- 65 kg		Cadets A2	16 à 17 ans	- 55 kg
	Cadets A3	16 à 17 ans	- 75 kg		Cadets A3	16 à 17 ans	- 60 kg
	Cadets A4	16 à 17 ans	+ 75 kg		Cadets A4	16 à 17 ans	+ 60 kg



JUNIORS - toutes ceintures				JUNIORS - toutes ceintures			
N r	Catégorie	Âge	Poids	N r	Catégorie	Âge	Poids
	Juniors A	18-20 ans	- 65 kg		Juniors A	18-20 ans	- 55 kg
	Juniors B	18-20 ans	- 75 kg		Juniors B	18-20 ans	- 60 kg
	Juniors C	18-20 ans	- 85 kg		Juniors C	18-20 ans	- 65 kg
	Juniors D	18-20 ans	+ 85 kg		Juniors D	18-20 ans	+ 65 kg

SENIORS - toutes ceintures				SENIORS - toutes ceintures			
N r	Catégorie	Âge	Poids	N r	Catégorie	Âge	Poids
	Seniors A	21-35 ans	- 65 kg		Seniors A	21-35 ans	- 55 kg
	Seniors B	21-35 ans	- 75 kg		Seniors B	21-35 ans	- 60 kg
	Seniors C	21-35 ans	- 85 kg		Seniors C	21-35 ans	- 65 kg
	Seniors D	21-35 ans	+ 85 kg		Seniors D	21-35 ans	+ 65 kg

VÉTÉRANS - toutes ceintures				VÉTÉRANS - toutes ceintures			
N r	Catégorie	Âge	Poids	N r	Catégorie	Âge	Poids
	Vétérans A1/A2	36-40 ans	- 75/+75 kg		Vétérans A1/A2	36-40 ans	- 60/+60 kg
	Vétérans B1/B2	41-45 ans	- 75/+75 kg		Vétérans B1/B2	41-45 ans	- 60/+60 kg
	Vétérans C1/C2	46-50 ans	- 75/+75 kg		Vétérans C1/C2	46-50 ans	- 60/+60 kg
	Vétérans D1/D2	51-60 ans	- 75/+75 kg		Vétérans D1/D2	51-60 ans	- 60/+60 kg
	Vétérans E1/E2	61+ ans	- 75/+75 kg		Vétérans E1/E2	61+ ans	- 60/+60 kg

ART. 31 : DURÉE D'UN MATCH INDIVIDUEL KUMITE SANBON

- 31.1 Enfants (H/F) — 1 min 30 sec (temps effectif)
- 31.2 Mini-cadets / Cadets (H/F) — 2 min (temps effectif)
- 31.3 Juniors et Seniors (H/F) — 3 min (temps effectif)
- 31.4 Vétérans (H/F) — 2 min (temps effectif)

ART. 32 : ÉGALITÉ ET PROLONGATION

32.1 L'ÉGALITÉ

- 32.1.1 En cas d'égalité (score égal, y compris 0-0) après la fin du temps, dans un match individuel, le HANTEI sera appelé.
- 32.1.2 La décision peut être NO KACHI pour Aka ou Shiro (selon les critères utilisés en Hantei) ou HIKIWAKE. En kumite sanbon individuel, si Hikewake est donné, un Encho-Sen (prolongation) suivra. L'Ippon sera considéré comme critère pour déterminer le vainqueur.

32.2 LA PROLONGATION (Encho-Sen)

- 32.2.1 L'ordre de l'Arbitre pour commencer la prolongation sera « Encho-Sen - Shobu Hajime ».
- 32.2.2 La durée de l'Encho-Sen sera de 1 minute.
- 32.2.3 Cette prolongation sera décidée par le premier à marquer (mort subite).
- 32.2.4 Tous les points et avertissements sont conservés pendant la prolongation.
- 32.2.5 Si après l'Encho-Sen il n'y a toujours pas de score, une décision (Hantei) doit être prise, basée sur la prolongation. Le jury doit décider AKA ou SHIRO NO KACHI.



CHAPITRE 7 : KUMITE SANBON PAR ÉQUIPE

Chaque match individuel est décidé selon les « Règles du Kumite Sanbon » pour un match de kumite individuel.

ART. 33 : CATÉGORIES AUTORISÉES

MÂLE — toutes ceintures				FEMELLE — toutes ceintures			
N r.	Catégorie	Âge	Poids	N r.	Catégorie	Âge	Poids
	Cadets B	14 à 15 ans	Open		Cadets B	14 à 15 ans	Open
	Cadets A	16 à 17 ans	Open		Cadets A	16 à 17 ans	Open
	Juniors	18 à 20 ans	Open		Juniors	18 à 20 ans	Open
	Seniors	21 à 35 ans	Open		Seniors	21 à 35 ans	Open

ART. 34 : MATCH PAR ÉQUIPE SANBON

34.1 Avant chaque match par équipe, un représentant de l'équipe doit remettre à la Table des Juges/Officiels d'entrée une feuille d'ordre officiel listant les noms et l'ordre de combat des membres de l'équipe (voir Tableau 7).

ÉQUIPE ÉCOSSE 'A' (numéro du compétiteur)	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
1004	1	3		
1024	2	1		
1029	3	2		

34.1.1 L'ordre de combat peut être modifié à chaque round, mais une fois notifié, il ne peut plus être changé.

34.1.2 L'utilisation d'un remplaçant constitue un changement d'ordre de combat.

34.1.3 Si l'ordre de combat est changé sans en informer la Table des Juges avant le début du match, l'équipe sera disqualifiée.

34.2 Les matchs entre membres individuels de chaque équipe se dérouleront dans un ordre prédéterminé.

ART. 35 : LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE SANBON

35.1 L'équipe sera composée de 3 compétiteurs.

35.1.1 Une équipe qui n'a pas 3 compétiteurs au début du 1er round de la compétition ne sera pas autorisée à participer et sera déclarée Kiken.

35.1.2 Chaque équipe peut avoir un seul remplaçant, qui peut être substitué pour un compétiteur blessé ou si l'entraîneur l'exige. Toutefois, ce remplacement ne peut être effectué que lors du round suivant.



35.2 Au début du match, seule l'équipe (3 membres), sans le remplaçant, se mettra en ligne sur le Tatami.

35.3 Si, au cours d'un round, un membre de l'équipe est blessé et que le Médecin de Compétition déclare qu'il/elle est incapable de continuer, l'équipe sera autorisée à utiliser son remplaçant pour participer au round suivant.

35.4 Si, au cours d'un round, un autre membre de l'équipe est blessé et que le Médecin de Compétition déclare qu'il/elle est incapable de continuer, l'équipe sera autorisée à terminer la compétition avec seulement 2 compétiteurs.

ART. 36 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE VAINQUEUR EN KUMITE SANBON

36.1 Le vainqueur d'un match par équipe sera déterminé en fonction des résultats des matchs individuels.

36.1.2 Si, à la fin du temps réglementaire d'un combat, il n'y a pas de score ou si les scores sont égaux, la décision sera HIKIWAKE. Le Hantei ne sera pas appelé.

36.2 Les critères pour déterminer l'équipe gagnante d'un match par équipe sont les suivants (par ordre d'importance décroissante) :

- a) Le nombre de victoires que chaque équipe a obtenues.
- b) Le score total de chaque équipe (les Ippon et Waza-ari sont additionnés).
- c) Le nombre d'Ippon que chaque équipe a obtenus (l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus d'Ippon).
- d) Match supplémentaire.

36.3 Les victoires obtenues par faute, disqualification ou abandon volontaire (Kiken) de l'adversaire seront comptabilisées, dans les matchs par équipe, comme 3 Ippon. L'adversaire (le perdant) conservera le score enregistré au moment de la disqualification.

ART. 37 : ÉGALITÉ ET MATCH SUPPLÉMENTAIRE

37.1 Lorsqu'après examen des points 36.2 a/b/c ci-dessus, il y a égalité entre les équipes, un match supplémentaire sera organisé entre un représentant de chaque équipe en compétition.

37.2 Si ce match supplémentaire se termine par une égalité, une prolongation (Encho-Sen) aura lieu. La prolongation (Encho-Sen) sera décidée par le premier à marquer (mort subite). Si, à la fin du temps de l'Encho-Sen, il n'y a toujours pas de score, une décision (Hantei) devra être prise par le jury. L'Arbitre central, le Juge miroir et le Kansa mobile ne peuvent pas donner Hikiwake mais doivent décider No Kachi pour Aka ou Shiro.



CHAPITRE 8 : KUMITE SANBON PAR ÉQUIPE EN ROTATION

En principe, les règles sont similaires au SHOBU SANBON INDIVIDUEL et le système miroir sera utilisé pour juger chaque match.

ART. 38 : CATÉGORIES AUTORISÉES

38.1 Les règles sont les mêmes que pour le SHOBU SANBON INDIVIDUEL, mais avec quelques différences.

Table 8

MÂLE — toutes ceintures				FEMELLE — toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge	Poids	Nr.	Catégorie	Âge	Poids
	Mini cadets	13 ans	Open		Mini cadets	13 ans	Open
	Cadets B	14 à 15 ans	Open		Cadets B	14 à 15 ans	Open
	Cadets A	16 à 17 ans	Open		Cadets A	16 à 17 ans	Open
	Juniors	18 à 20 ans	Open		Juniors	18 à 20 ans	Open
	Seniors	21 à 35 ans	Open		Seniors	21 à 35 ans	Open
	Vétérans	36 ans et plus	Open		Vétérans	36 ans et plus	Open

ART. 39 : DURÉE

39.1 En Kumite par Équipe en Rotation, la durée de chaque match sera de 6 minutes en continu.

39.2 Le chronomètre ne s'arrêtera que lorsque l'Arbitre demandera « Temps ».

ART. 40 : MATCH PAR ÉQUIPE EN ROTATION

40.1 L'équipe de Sanbon en Rotation sera composée de 3 compétiteurs à chaque round.

40.1.1 Une équipe qui n'a pas 3 compétiteurs au début de chaque round de la compétition ne sera pas autorisée à participer et sera déclarée Kiken.

40.2 Chaque équipe ne pourra avoir qu'un seul remplaçant, qui pourra être substitué pour un compétiteur blessé ou si l'entraîneur l'exige. Toutefois, ce remplacement ne pourra être effectué que lors du round suivant.

40.3 L'esprit d'équipe exige que chaque compétiteur combatte au moins une fois et pendant au moins 15 secondes durant le temps réglementaire (6 minutes).

40.4 Si, à la fin du match (après 6 minutes), l'un des compétiteurs n'a pas combattu, l'équipe concernée sera disqualifiée (Hansoku).



CHAPITRE 8 : KUMITE SANBON PAR ÉQUIPE EN ROTATION (suite)

40.4.1 Dans le dernier combat, un compétiteur peut combattre moins de 15 secondes si le remplacement a été demandé par l'entraîneur et validé par l'arbitre de changement conformément à l'art. 43.3.

40.5 – EXCEPTION : Si un compétiteur atteint un avantage de "6 points" (3 ippon, ou 6 waza-ari, ou une combinaison d'ippon et de waza-ari), devant l'autre équipe et avant que la cloche de fin de temps ne retentisse, il/elle sera déclaré vainqueur même si les deux autres membres de son équipe n'ont pas combattu.

ART. 41 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE GAGNANTE

41.1 Il n'y a pas de limite au nombre de points qui peuvent être marqués. Chaque équipe peut marquer autant de points que ses compétiteurs en sont capables pendant les 6 minutes.

41.2 À la fin du temps, l'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points (score total) que l'équipe adverse, pendant les 6 minutes de temps.

41.3 Cependant, si l'une des équipes atteint un avantage de "6 points" (3 ippon, ou 6 waza-ari, ou une combinaison d'ippon et de waza-ari), dans le temps imparti de 6 minutes, elle sera déclarée gagnante.

ART. 42 : ÉGALITÉ EN ÉQUIPE DE ROTATION

42.1 Si, après 6 minutes, il y a égalité, l'équipe ayant le plus d'ippon sera déclarée vainqueur.

42.2 Si l'égalité persiste, Hantei sera appelé. La décision peut être AKA/SHIRO NO KACHI ou HIKIWAKÉ. En cas de Hikiwaké, il y aura une prolongation de 2 minutes (Encho-Sen) et l'équipe qui marquera le premier point sera déclarée gagnante. Chaque entraîneur choisira un compétiteur de son équipe pour disputer la prolongation. Ce compétiteur peut être changé après que la prolongation ait commencé.

ART. 43 : REMPLACEMENTS EN ÉQUIPE DE ROTATION

43.1 Un arbitre de changement sera utilisé pour l'équipe de rotation ; il/elle sera placé(e) à l'extérieur du tatami du côté opposé à la table du jury avec 2 drapeaux (AKA et SHIRO) (voir Fig. 13 ci-dessous).

43.1.1 La seule fonction de l'arbitre de changement est d'indiquer à l'arbitre central quand et quel compétiteur doit être remplacé.

43.1.2 L'arbitre de changement n'aura aucune opinion sur les scores, avertissements ou pénalités, et ne participera pas à la décision (Hantei).

43.2 Pendant le match, l'entraîneur ou, dans des circonstances exceptionnelles et avec la permission de la commission d'arbitrage WUKF, le capitaine d'équipe, peut effectuer autant de remplacements entre les 3 membres que souhaité. Un compétiteur déjà remplacé peut revenir combattre dans le même round et chaque fois que le changement est demandé pendant le combat.

43.3 Les demandes de remplacement doivent être faites par l'entraîneur et validées par l'arbitre de changement avant Atoshi Baraku.

43.4 Le compétiteur à remplacer doit être prêt et avoir tout l'équipement requis lorsque l'arbitre l'appelle sur le tatami.

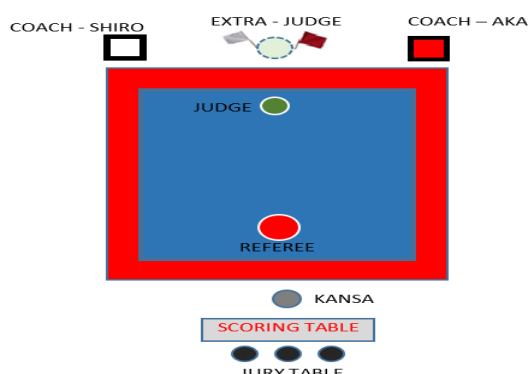


Fig. 13 : Schéma de l'aire de compétition pour le Kumite en rotation.



PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

43.5 Les entraîneurs doivent s'asseoir sur les chaises identifiées placées de chaque côté de l'arbitre de changement (voir Fig. 13 ci-dessus).

43.6 Pendant qu'un membre de l'équipe est sur le tatami, les 2 autres membres doivent toujours être équipés et prêts à être appelés. Au début du match, le combattant 1 doit se placer au bord du tatami et le combattant 2 et 3 doivent rester aux côtés de l'entraîneur jusqu'à ce qu'ils aient combattu. Une fois un combat effectué, le compétiteur doit rester sur le côté et ne pas retourner à sa position initiale.

43.7 Lorsque l'entraîneur veut effectuer un remplacement, il/elle doit demander « CHANGE » à l'arbitre de changement.

43.8 L'arbitre de changement doit valider la demande et s'assurer (en vérifiant la table de score officielle) qu'il y a au moins 15 secondes entre deux remplacements.

43.9 L'arbitre de changement, au moyen du sifflet, du drapeau et du commandement « Change », indiquera à l'arbitre central qu'il doit arrêter le combat pour permettre le remplacement.

43.10.1 Seul l'arbitre central peut décider quand arrêter le combat et permettre le remplacement, en appelant « Change ». Le remplacement doit être effectué dans un délai maximum de 3 secondes. Si ce délai est dépassé, l'arbitre sanctionnera l'équipe pour perte de temps avec Kinshi et n'autorisera pas le remplacement.

43.10.2 Si un compétiteur est remplacé sans l'autorisation de l'arbitre, l'équipe sera sanctionnée avec Kinshi.

43.11 Lorsqu'un remplacement se produit, au moins 15 secondes doivent s'écouler avant qu'une nouvelle demande de remplacement puisse être faite.

43.12 Lorsqu'un remplacement se produit, l'adversaire doit combattre au moins encore 15 secondes avant de pouvoir être remplacé lui aussi.

43.13 Les deux compétiteurs ne peuvent pas être remplacés en même temps. L'arbitre de changement doit être attentif pour déterminer quelle équipe a demandé le changement en premier.

ART. 44 : PÉNALITÉS EN ÉQUIPE DE ROTATION

44.1 Tous les avertissements encourus par les compétiteurs d'une équipe seront cumulés et ajoutés à ceux encourus par le remplaçant dans le même round. Exemple : Si un compétiteur a reçu un avertissement ATENAI CHUI pour contact excessif, le compétiteur qui entre en remplacement héritera de cet avertissement et s'il commet un autre Atenai, il/elle sera sanctionné(e) par Atenai Hansoku.

44.2 Dans un match par équipe, si un compétiteur est pénalisé par HANSOKU, toute l'équipe sera disqualifiée.

44.3 Dans un match par équipe, si un compétiteur est pénalisé par SHIKAKU, toute l'équipe sera éliminée du tournoi.

44.3.1 Avant d'appliquer la pénalité de SHIKAKU, l'arbitre doit consulter le responsable de tatami et la commission d'arbitrage WUKF.



PARTIE 4 : KUMITE NIHON

Combat en deux points : les compétiteurs doivent tenter de marquer deux Ippon (4 Waza-ari ou une combinaison de Waza-ari et d'Ippon) avant leur adversaire dans le temps imparti. Les compétiteurs doivent être âgés de 6 à 12 ans le jour de la compétition.

CHAPITRE 9 : KUMITE NIHON INDIVIDUEL

ART. 45 : CATÉGORIES AUTORISÉES

MÂLE - Toutes ceintures				FEMELLE - Toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge	Taille	Nr.	Catégorie	Âge	Taille
	Enfants A	6-8 ans	Open		Enfants A	6-8 ans	Open
	Enfants B	9 ans	Open		Enfants B	9 ans	Open
	Enfants C	10 ans	-1.45 m		Enfants C	10 ans	-1.45 m
	Enfants D	10 ans	+1.45 m		Enfants D	10 ans	+1.45 m
	Enfants E	11 ans	-1.50 m		Enfants E	11 ans	-1.50 m
	Enfants F	11 ans	+1.50 m		Enfants F	11 ans	+1.50 m
	Enfants G	12 ans	-1.55 m		Enfants G	12 ans	-1.55 m
	Enfants H	12 ans	+1.55 m		Enfants H	12 ans	+1.55 m

ART. 46 : DURÉE

46.1 Durée du match : 1'30" (une minute et trente secondes de temps effectif).

ART. 47 : PROTECTIONS

47.1 Protections obligatoires : voir Art. 5.7.

47.2 Protections autorisées : voir Art. 5.7.

ART. 48 : CONTACTS ET TECHNIQUES INTERDITS

48.1 Contact excessif au visage ou au casque.

48.1.1 Les touches « légères » de la main ou du pied au casque sont autorisées. Cependant, les techniques ne doivent pas pousser ou faire reculer la tête de l'adversaire. Dans ce cas, un avertissement ou une pénalité doit être donné.

48.2 Contact excessif (impact) à la poitrine.

48.2.1 Si un contact corporel entraîne une marque évidente, l'arbitre doit immédiatement sanctionner le fautif par un avertissement ou une pénalité.



48.3 Les saisies, le corps-à-corps ou les projections dangereuses ne sont pas autorisées.

ART. 49 : HANTEI DANS LE KUMITE NIHON INDIVIDUEL

49.1 Si à la fin du temps imparti le score est égal, le Hantei sera appelé. La décision doit être uniquement Aka ou Shiro No Kachi. Dans le Kumite Nihon, la décision de Hikewake ne sera pas donnée.



CHAPITRE 10 : KUMITE NIHON PAR ÉQUIPE EN ROTATION

ART. 50 : CATÉGORIES AUTORISÉES

MÂLE - Toutes ceintures				FEMELLE - Toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge	Poids	Nr.	Catégorie	Âge	Poids
	Enfants A	Moins de 11 ans	Open		Enfants A	Moins de 11 ans	Open
	Enfants B	11-12 ans	Open		Enfants B	11-12 ans	Open

50.1 Les articles 40, 43 et 44 du Chapitre 8, « Kumite par équipe Sanbon en rotation », restent valides pour le KUMITE NIHON EN ROTATION, à l'exception des points suivants :

50.1.1 La durée de chaque match de Kumite par équipe en rotation sera de 4 minutes de temps effectif.

50.1.2 Toutefois, si l'une des équipes atteint un avantage de « 4 points » (2 Ippon ou 4 Waza-ari, ou une combinaison d'Ippon et de Waza-ari), dans le temps imparti de 4 minutes, elle sera déclarée gagnante.

50.1.3 Les règles concernant les contacts et techniques interdits (Art. 28) s'appliquent toujours au Kumite par équipe Nihon en rotation.

50.2 DURÉE

50.2.1 La durée de chaque match sera de 4 minutes de temps effectif.

50.2.2 Le chronomètre ne s'arrêtera que lorsque l'Arbitre demandera « Temps ».

50.3 : CRITÈRES POUR DÉTERMINER L'ÉQUIPE GAGNANTE

50.3.1 Il n'y a pas de limite au nombre de points pouvant être marqués. Chaque équipe peut marquer autant de points que possible pendant les 4 minutes.

50.3.2 À la fin du temps, l'équipe gagnante sera celle ayant marqué le plus de points (score total) par rapport à l'équipe adverse, pendant les 4 minutes.

50.3.3 Toutefois, si l'une des équipes atteint un avantage de « 4 points » (2 Ippon, ou 4 Waza-ari, ou une combinaison d'Ippon et de Waza-ari), dans le temps imparti de 4 minutes, elle sera déclarée gagnante.

50.4 : ÉGALITÉ EN ÉQUIPE EN ROTATION

50.4.1 Si, à la fin du temps, le score est égal, le Hantei sera appelé. La décision doit être uniquement Aka ou Shiro No Kachi. Dans le Kumite Nihon, la décision de Hikewake ne sera pas donnée.

50.5

Les règles concernant les contacts et techniques interdits (Art. 48) s'appliquent toujours dans le Kumite Nihon par équipe en rotation.



PARTIE 5 : KUMITE IPPON

Le KUMITE IPPON est un match à un point. Pour gagner, le compétiteur doit marquer un point - par Ippon ou 2 Waza-ari - avant son adversaire, dans le temps imparti.

CHAPITRE 11 : KUMITE INDIVIDUEL IPPON

ART. 51 : CATÉGORIES AUTORISÉES KUMITE INDIVIDUEL SHOBU IPPON

51.1 Il n'existe pas de catégories de kumite ippon pour les enfants.

MÂLE - Toutes ceintures				FEMELLE - Toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge (années)	Poids/Taille	Nr.	Catégorie	Âge (années)	Poids/Taille
	Mini-Cadets A	13	- 1.65 m		Mini-Cadets A	13	- 1.55 m
	Mini-Cadets B	13	+ 1.65 m		Mini-Cadets B	13	+ 1.55 m
	Cadets B	14 à 15	OPEN		Cadets B	14 à 15	OPEN
	Cadets A	16 à 17	OPEN		Cadets A	16 à 17	OPEN
	Juniors	18 à 20	OPEN		Juniors	18 à 20	OPEN
	Seniors A	21 à 35	- 70 kg		Seniors	21 à 35	OPEN
	Seniors B	21 à 35	+ 70 kg				
	Vétérans A	36 à 40	OPEN		Vétérans A	36 à 40	OPEN
	Vétérans B	41 et plus	OPEN		Vétérans B	41 et plus	OPEN

ART. 52 : DURÉE D'UN MATCH

52.1 La durée d'un match est de 2 minutes de « temps effectif ». Le chronomètre ne s'arrêtera que lorsque l'Arbitre demandera « Temps ».

ART. 53 : LE SYSTÈME DE JUGEMENT

53.1 En général, dans le Kumite Shobu Ippon, le « système de drapeaux » sera utilisé pour indiquer les opinions des juges.

53.1.1 Dans ce « système de drapeaux », il y aura l'Arbitre central et 4 Juges de coin qui jugeront le match. Les 4 Juges de coin signaleront leurs opinions à l'Arbitre central à l'aide de drapeaux (voir Art.20).



53.2 En cas de deux juges donnant un point à Shiro (Aka), un juge ne donnant aucun point et un autre montrant Mienai, l'arbitre doit consulter les deux juges donnant un point. Après cela, il doit demander à nouveau aux juges leur décision. Ensuite, l'arbitre donne la décision finale.

53.2.1 Observation : nous appliquerons cela dans toutes les situations où nous avons 2 juges avec la même décision et que l'Arbitre central ne pense pas différemment. Peu importe quelles sont les décisions des deux autres juges.

53.3 S'il n'y a pas de vainqueur clair, c'est-à-dire qu'aucun compétiteur n'a marqué un Ippon ou deux Waza-Ari avant la fin du temps, l'Arbitre central doit appeler pour un HANTEI. Le résultat du Hantei (majorité) peut être (voir Tableau 12 ci-dessous) :

AKA	SHIRO	DÉCISION HANTEI
WA	-	AKA NO KACHI
-	WA	SHIRO NO KACHI
WA	WA	AKA/SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE
-	-	AKA/SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE
WA & 1 CHUI	-	AKA NO KACHI OU HIKIWAKE
-	WA & 1 CHUI	SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE

53.3.1 Seuls les Juges de coin donneront leurs opinions. L'Arbitre central ne participera pas EN MÊME TEMPS. Explication : l'Arbitre central ne participe pas au vote EN MÊME TEMPS avec les juges. Mais lorsqu'il annonce sa décision, il donne également son vote, selon la majorité.

Exemple :

- a) 3 ou 4 drapeaux de la même couleur : pas de problème.
- b) 2 rouges et 2 blancs ou 2 rouges et 2 hikiwake : alors l'Arbitre central donne son vote, pas nécessairement hikiwake.

53.4 Si la décision de Hantei est HIKIWAKE, l'Arbitre central annonce un SAI SHIAI (nouveau match).

53.4.1 En cas d'une autre égalité à la fin du Sai Shiai, l'Arbitre central annoncera HANTEI. Les juges doivent décider du vainqueur, basé uniquement sur le match de Sai Shiai.

53.4.2 Maintenant, l'Arbitre central doit participer au vote en même temps que les autres Juges.

ART. 54 : SAI SHIAI

54.1 En cas d'égalité dans un match individuel, il y aura un autre match complet (Sai Shiai).

54.2 Tous les scores et avertissements ne seront pas conservés dans le Sai Shiai, car il doit être considéré comme un nouveau match.

54.3 En cas d'une autre égalité à la fin du Sai Shiai, l'Arbitre central annoncera HANTEI. Les juges doivent décider du vainqueur, basé uniquement sur le match de Sai Shiai.

54.3.1 Après le Sai Shiai, la décision de Hikiwake ne peut pas être donnée.



ART. 55 : ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS

55.1 Catégorie ATENAI

55.1.1 Les techniques qui impliquent un contact excessif, en tenant compte de la zone de score attaquée.

55.1.2 Les techniques suivantes effectuées avec contact :

- a) Attaques aux membres supérieurs et inférieurs, articulation de la hanche, genoux, coups de pied, tibias.
- b) Attaques à l'aïne ou à la gorge.
- c) Techniques ouvertes dirigées vers le visage, la gorge et le cou : Hiza Geri, Empi ou Atama Uchi.
- d) Techniques sautées (comme Tobi Yoko Geri ou Uraken Uchi).
- e) Techniques dangereuses de balayage de jambe (Ashi Barai) sans technique de suivi ou balayages qui touchent haut sur la jambe et pouvant causer des blessures au genou.
- f) Projections dangereuses (sans aucune assurance que l'adversaire tombe en sécurité).
- g) Techniques et coups de pied qui, par conception, ne peuvent être contrôlés et posent donc un problème de sécurité aux compétiteurs, comme Kakato Geri et autres.

55.1.4 L'annonce : « Aka/Shiro – ATENAI ... »

55.1.5 Le geste pour Atenai est : (Fig. 14)



55.1.6 Les avertissements et pénalités possibles sont :

- d. Premier avertissement : Atenai
- e. Avertissement final : Atenai Chui
- f. Disqualification : Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Toute situation où le compétiteur montre un « manque de considération pour sa propre sécurité (ou celle de son adversaire) ou son intégrité », comme suit :

- a) Attaques avec une tête non protégée vers l'avant.
- b) Attaques incontrôlées (qui dépassent ou manquent la cible).
- c) Attaques sans suivre la cible des yeux.
- d) Se détourner après une attaque (comme un mouvement tactique ou théâtral) pour attirer l'attention de l'Arbitre sur la technique. Le compétiteur est sans défense, et son dos peut être exposé.
- e) Perte de temps : cela inclut le refus de se battre, la fuite de l'adversaire et les interruptions répétées par saisie ou contact corporel inutile contre l'adversaire.



ART. 55 : ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS

55.2 MUBOBI

- a) Actions exagérées (comportement antisportif, etc.) et réactions (simulation de blessure, gestes obscènes ou offensants, abus verbal, provocation ou paroles inutiles, simulations, réaction excessive à un léger contact ou chute volontaire).
- b) Tout comportement susceptible de discréditer le Karaté (y compris les entraîneurs, managers et toute personne associée au compétiteur).
- c) Toute action irrespectueuse ou inutile est strictement interdite (jeter ses gants au sol, refuser de participer au salut final du combat, être en désaccord avec les décisions du jury pendant le combat, etc.).
- d) Saisir (sauf si immédiatement suivi d'une technique).

55.3 JOGAI

Toucher le sol, en dehors de la surface de combat, avec une partie du corps du compétiteur.

- a) Si le compétiteur sort volontairement ou pour éviter une technique de l'adversaire.
- b) Si un compétiteur effectue une technique non réussie et sort immédiatement après, Yame sera appelé et le Jogai sera enregistré.
- c) Si Shiro sort du tatami juste après qu'Aka ait marqué avec une attaque réussie, Yame sera appelé immédiatement et le Jogai de Shiro ne sera pas enregistré.
- d) Si une technique est réussie, Yame doit être appelé à l'instant du point. La sortie se produit donc hors du temps et ne doit pas être pénalisée.
- e) Si Shiro sort du tatami alors qu'Aka marque (Aka restant dans l'aire de combat), alors Aka obtiendra le point et un avertissement/pénalité sera imposé à Shiro.
- f) Le moment où Yame est appelé est important pour déterminer si cette situation s'est produite.
- g) Un avertissement/pénalité ne sera pas imposé si un compétiteur est poussé en dehors de l'aire de combat par l'adversaire.

55.4 AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

Les avertissements et sanctions sont les suivants :

- a) 1er avertissement : (Atenai, Jogai ou Mubobi)
- b) Avertissement final : Chui
- c) Disqualification : Hansoku

55.4.1 Il n'y aura pas d'accumulation de punitions entre : Atenai, Chui, Hansoku ; Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku ; Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Les avertissements doivent être accompagnés d'une augmentation de la gravité (Atenai ou Chui) jusqu'à ce qu'une pénalité (Hansoku) soit imposée.

55.4.3 Aucun point ne sera attribué si le compétiteur blesse son adversaire, lors de l'exécution de la technique, au point où il/elle aurait dû recevoir un avertissement.



55.5 : SHIKAKU

Il s'agit d'une disqualification de toute la compétition, et elle est donnée dans les cas suivants :

- Lorsque les compétiteurs n'obéissent pas aux ordres de l'Arbitre.
- Lorsqu'ils commettent un acte portant atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-do, ou lorsque d'autres actions sont considérées comme une violation des règles et de l'esprit du Karaté.
- Lorsqu'ils font des gestes obscènes ou offensants ou profèrent des insultes envers les officiels ou d'autres compétiteurs.
- Lorsque l'Arbitre estime qu'un compétiteur a agi de manière malveillante, sans tenir compte du bien-être de l'adversaire.
- L'annonce : « Aka/Shiro – SHIKAKU ».



55.5.6 Le geste pour Shikakku est : (voir Fig. 15)

55.5.7 Avant qu'un Shikakku ne soit imposé, l'Arbitre doit consulter le Chef Arbitre du Tatami et la Commission des Arbitres de la WUKF.

55.5.8 Le compétiteur qui reçoit un Shikakku perdra toutes les places gagnées auparavant dans ce tour/catégorie et ne recevra pas de médaille.



CHAPITRE 12 : KUMITE IPPON PAR ÉQUIPE

ART. 56 : CATÉGORIES AUTORISÉES

MÂLES – toutes ceintures

FEMELLES – toutes ceintures

Nr.	Catégorie	Âge		Nr.	Catégorie	Âge	Poids
	Cadets B	14 à 15 ans		OPEN	Cadets B	14 à 15 ans	OPEN
	Cadets A	16 à 17 ans		OPEN	Cadets A	16 à 17 ans	OPEN
	Juniors	18 à 20 ans		OPEN	Juniors	18 à 20 ans	OPEN
	Seniors	21 à 35 ans		OPEN	Seniors	21 à 35 ans	OPEN

ART. 57 : MATCH KUMITE IPPON PAR ÉQUIPE

57.1 Avant chaque match par équipe, un représentant de l'équipe doit remettre à la Table du Jury une liste officielle donnant les noms et l'ordre de combat des membres de l'équipe.

57.1.1 L'ordre de combat peut être changé pour chaque round, mais une fois notifié, il ne peut plus être modifié.

57.1.2 L'utilisation d'un remplaçant constitue un changement dans l'ordre de combat.

57.1.3 Si l'ordre de combat est changé sans notifier la Table du Jury avant le début du match, l'équipe sera disqualifiée.

57.2 Les matchs entre membres individuels de chaque équipe se déroulent dans un ordre prédéterminé.

ART. 58 : LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE IPPON

58.1 L'équipe est composée de 3 compétiteurs et 1 remplaçant.

58.1.1 Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul remplaçant, qui peut être substitué pour un compétiteur blessé ou si l'entraîneur le demande. Ce remplacement ne peut avoir lieu que dans le round suivant.

58.2 Au début de chaque match, seuls les 3 membres de l'équipe, sans le remplaçant, s'alignent dans l'aire de combat.

58.2.1 Une équipe sans 3 compétiteurs au début du 1er round n'est pas autorisée à concourir et sera déclarée Kiken.

58.3 Si, pendant un round, un membre est blessé et que le Médecin de compétition le déclare inapte, l'équipe pourra utiliser sa réserve au round suivant.



58.3.1 Si pendant un round, un autre membre de l'équipe est blessé et que le Médecin de compétition déclare qu'il/elle est incapable de continuer, l'équipe sera autorisée à poursuivre le reste de la catégorie avec seulement 2 compétiteurs.

ART. 59 : CRITÈRES POUR DÉCIDER L'ÉQUIPE IPPON GAGNANTE

59.1 Le vainqueur d'un match par équipe sera décidé selon les critères de l'Art. 59.3.

59.2 Les critères pour décider du vainqueur d'un match par équipe sont basés sur le nombre de victoires individuelles que chaque équipe a à la fin du match.

59.3 Les matchs par équipe sont décidés selon les critères suivants (par ordre d'importance décroissant) :

- Nombre de victoires.
- Nombre d'Ippon.
- Nombre de Waza-ari (seulement ceux marqués par les vainqueurs si les matchs individuels sont comptés).
- Match supplémentaire (Sai Shiai).

59.4 En cas d'égalité entre les équipes, la décision se fera sur le résultat d'un match Sai Shiai disputé entre un représentant de chaque équipe. S'il n'y a toujours pas de score, une décision (Hantei) sera prise par le jury, qui votera pour le vainqueur sur la base du seul match Sai Shiai.

59.5 Les victoires par faute, disqualification ou retrait volontaire (Kiken) de l'adversaire seront comptabilisées comme 1 Ippon ; l'adversaire (le perdant) conservera le score enregistré au moment de l'arrêt.

59.6 Si, dans un match, un compétiteur marque d'abord Waza-ari puis Ippon, pour la décision, seul l'Ippon sera pris en compte.



CHAPITRE 13 : ROTATION TEAM IPPON KUMITE

ART. 60 : CATÉGORIES AUTORISÉES

60.1 Les catégories de Kumite Ippon en rotation seront uniquement pour Mini-Cadets, Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans.

MÂLE — toutes ceintures

Nr.	Catégorie	Âge	Poids
	Mini-Cadets	13 ans	OPEN
	Cadets B	14 à 15 ans	OPEN
	Cadets A	16 à 17 ans	OPEN
	Juniors	18 à 20 ans	OPEN
	Séniors	21 à 35 ans	OPEN
	Vétérans	36 ans et plus	OPEN

FEMELLE — toutes ceintures

Nr.	Catégorie	Âge	Poids
	Mini-Cadets	13 ans	OPEN
	Cadets B	14 à 15 ans	OPEN
	Cadets A	16 à 17 ans	OPEN
	Juniors	18 à 20 ans	OPEN
	Séniors	21 à 35 ans	OPEN
	Vétérans	36 ans et plus	OPEN

ART. 61 : DURÉE D'UN MATCH

61.1 La durée du match de Rotation Team Ippon est de 4 minutes (temps courant). Le chronomètre s'arrête uniquement lorsque l'Arbitre annonce « Time ».

ART. 62 : LES MEMBRES DU ROTATION TEAM IPPON

62.1 L'équipe est composée de trois compétiteurs et un remplaçant.

62.2 Un minimum de trois compétiteurs est requis pour concourir.

62.3 L'esprit d'équipe impose que chaque compétiteur combatte au moins une fois et pendant au moins 15 secondes durant les 4 minutes.

62.4 Une réserve peut être utilisée en cas de blessure — uniquement au round suivant.

62.5 Lorsqu'un nouveau compétiteur entre sur le Tatami, les deux combattants doivent combattre au moins 15 secondes avant un autre changement.

62.6 Si, à la fin du match (après 4 minutes), l'un des compétiteurs n'a pas combattu, l'équipe est disqualifiée (Hansoku).



62.7 Si, au cours d'une action, un ou deux membres sont marqués par Ippon, ils seront éliminés et ne pourront plus prendre part à ce match. Ils s'assièront près du tatami. Toutefois, ils pourront participer à un Sai Shiai.

ART. 63 : POINTS DANS L'ÉQUIPE EN ROTATION

63.1 La première équipe qui marque 6 waza-ari ou 3 ippon sera déclarée vainqueur.

63.2 À la fin des 4 minutes, l'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de points. En cas de même score, l'équipe ayant marqué le plus d'ippon sera déclarée vainqueur.

63.3 S'il n'y a pas de vainqueur clair, l'Arbitre annoncera *Soremade*, puis demandera le *Hantei*. Selon la décision des juges de coin, l'Arbitre annoncera l'issue du match : Aka/Shiro No Kachi ou Hikiwake. En cas de Hikiwake, un *Sai Shiai* aura lieu (4 minutes, ou 6 waza-ari, ou 3 ippon).

63.3.1 Si, à la fin du *Sai Shiai*, il n'y a toujours pas de vainqueur clair, l'Arbitre demandera le *Hantei*. Les décisions doivent être uniquement Aka No Kachi ou Shiro No Kachi.

63.3.2 En *Hantei*, chaque juge basera sa décision sur les critères suivants :

- a) Nombre d'ippon marqués.
- b) Nombre de waza-ari marqués.
- c) Avertissements éventuels pour contact (Atenai).
- d) Avertissements éventuels pour sortie (Jogai).
- e) Avertissements éventuels pour Mubobi.
- f) Manifestation de l'esprit combatif.
- g) Nombre d'actions offensives.
- h) Fair-play.

ART. 64 : REMPLACEMENTS DANS L'ÉQUIPE EN ROTATION

64.1 Le coach peut remplacer un compétiteur à tout moment, mais le compétiteur doit être prêt à entrer sur le tatami dès que l'Arbitre l'y autorise.

64.2 Procédure de remplacement : voir Art. 43 / §§ 43.5 à 43.13.

64.3 Seul l'Arbitre peut décider quand arrêter le match et autoriser le remplacement, en annonçant « Change ». Le remplacement doit être effectué en un maximum de 3 secondes. Si le changement dépasse 3 secondes, l'Arbitre pénalisera l'équipe pour perte de temps (Mubobi) et n'autorisera pas le remplacement.

64.4 Si un compétiteur est remplacé sans l'ordre de l'Arbitre, l'équipe sera pénalisée pour Mubobi.



PARTIE 6 : RÈGLES DE KATA

NB - Un « système de points » sera utilisé dans les matchs de Kata individuels et par équipe. Le vainqueur sera celui ayant obtenu le score total le plus élevé. Le WUKF-ExCom peut changer d'un « système de points » à un « système de drapeaux ».

CHAPITRE 14 : RÈGLES GÉNÉRALES DE KATA

ART. 65 : JUGEMENT D'UN MATCH

65.1 Le Jury (1 arbitre central et 4 ou 6 juges de coin) jugera chaque match de kata.

65.2 Tous les matchs seront menés exclusivement sous les instructions de l'Arbitre Central.

65.3 L'Arbitre Central et chaque juge de coin doivent disposer d'une tablette de notation et de deux drapeaux (un rouge et un blanc).

65.4 Dans le « système de drapeaux », lorsque l'Arbitre Central appelle le Hantei, la victoire sera décidée à la majorité, selon le *Tableau de jugement* (voir Tableau 4).

ART. 66 : DÉROULEMENT DE LA PRESTATION DE KATA

66.1 Le Responsable Tatami délègue un arbitre pour informer les compétiteurs et coachs du nombre de tours dans la catégorie.

66.2 Les compétiteurs doivent exécuter un kata différent à chaque tour (y compris en cas d'égalité). Exception : voir Tableau 15 dans la catégorie Kata Individuel Enfants, ceinture blanche à orange.

66.3 Lorsqu'il est appelé par le Speaker, le(s) compétiteur(s) doit immédiatement entrer sur l'aire de combat, saluer l'Arbitre Central, et **annoncer clairement le nom** du kata exécuté. Pour le Kata par équipe, le chef d'équipe, placé le plus près de l'Arbitre Central, annonce le nom du kata.

66.4 L'Arbitre Central répète clairement le nom du kata à l'athlète et au jury de table. Le jury vérifie et signale à l'Arbitre Central si le kata annoncé n'est pas autorisé pour ce tour ou n'est pas du bon style. Dans ce cas, l'arbitre doit immédiatement en informer le compétiteur, qui doit annoncer un autre kata. Cette correction n'est autorisée qu'UNE seule fois.

66.5 Après cela, le compétiteur commence sa prestation et, à la fin, retourne à sa position initiale en attendant la décision du Jury.

66.6 Tous les membres de l'équipe de kata doivent adopter la formation en « triangle » (le chef d'équipe devant et aligné avec l'Arbitre Central).



ART. 67 : FIN DE LA PERFORMANCE DE KATA

67.1 À l'issue du kata, l'Arbitre central appelle le **Hantei** pour la décision des juges de coin. Immédiatement et simultanément, l'Arbitre central et les juges de coin lèvent leurs panneaux de score. Le speaker annonce ensuite la note de l'Arbitre central puis celles des juges de coin à l'Officiel d'enregistrement.

67.2 L'Officiel d'enregistrement inscrit les notes sur le formulaire prévu et calcule le score final ainsi : sur cinq notes reçues, la plus haute et la plus basse sont supprimées, et les trois restantes sont additionnées.

67.3 Le speaker annonce clairement le score total.

67.4 Après l'annonce, le(s) compétiteur(s) salue(nt) l'Arbitre central et quitte(nt) l'aire de compétition.

67.5 Le Chef tatami ou l'Arbitre central peut appeler **SHUGO** pour une disqualification ou pour traiter un point de procédure. Les juges attribuent des points uniquement selon les critères de jugement.

ART. 68 : TOURS DANS LA COMPÉTITION KATA

68.1 La compétition de kata, individuelle et par équipes, se déroule par tours, conformément à l'art. 1 / 1.4.8 (voir rappel ci-dessous).

- **c)** S'il y a **30 compétiteurs ou moins** au 1er tour ($N \leq 30$) :

Tour 1 : les **12 meilleurs** accèdent au 2e tour.

Tour 2 : les **6 meilleurs** accèdent à la finale.

Tour 3 : les **3 meilleurs** reçoivent les médailles.

- **d)** S'il y a **plus de 30 compétiteurs** au 1er tour ($N > 30$) :

Tour 1 : les **18 meilleurs** accèdent au 2e tour.

Tour 2 : les **6 meilleurs** accèdent à la finale.

Tour 3 : les **3 meilleurs** reçoivent les médailles.

68.1.1 S'il y a moins de 12 compétiteurs au 1er tour, celui-ci peut être supprimé : la compétition devient alors un événement en deux tours.

ART. 69 : ÉGALITÉ DANS LA COMPÉTITION KATA

69.1 En cas d'égalité au 1er ou au 2e tour pour déterminer les qualifiés, on ajoute au total de ce tour la **plus faible** des trois notes restantes (après suppression des notes la plus haute et la plus basse).

69.2 Si l'égalité persiste, on ajoute au total de ce tour la **plus élevée** des trois notes restantes.

69.3 Si l'égalité demeure, les compétiteurs exécutent un **kata supplémentaire différent** dans ce tour.



69.4 S'il n'y a toujours pas de vainqueur, le **jury des arbitres** prend une décision (Hantei) sur la base du **dernier kata exécuté**. L'Arbitre central et tous les juges utiliseront les **drapeaux** pour désigner le gagnant.

69.5 Après une situation d'égalité, seul le score initial obtenu à ce tour servira à déterminer l'ordre pour le tour suivant.

69.6 Les notes supprimées ne servent à aucun classement dans aucun tour. **Seules les trois (cinq) notes restantes** sont prises en compte pour établir les résultats.

69.7 Si tous les compétiteurs impliqués dans l'égalité sont disqualifiés, chacun devra exécuter un **kata imposé** figurant dans la liste *Shitei* de son style.

ART. 70 : RÉSULTAT FINAL EN COMPÉTITION KATA

70.1 Seules les notes restantes des **2e** et **3e tours** sont additionnées pour obtenir le résultat final.

70.2 En cas d'égalité, les compétiteurs exécutent un **kata supplémentaire, différent** de ceux déjà présentés aux tours précédents.

70.3 Si l'égalité persiste, on ajoute au total la **note minimale** parmi les 3 (5) notes restantes.

70.4 Si l'égalité continue, on ajoute au total la **note maximale** parmi les 3 (5) notes restantes.

70.5 Si l'égalité subsiste encore, chaque compétiteur est identifié par une **ceinture rouge (Aka)** ou **blanche (Shiro)** et, à l'aide des drapeaux, l'Arbitre central appelle le Hantei. Chaque membre du jury décide **Aka** ou **Shiro** en se fondant sur le dernier kata exécuté par chaque compétiteur.



CHAPITRE 15 : COMPÉTITION KATA ENFANTS

ART. 71 : CATÉGORIES AUTORISÉES DANS LA COMPÉTITION KATA ENFANTS

Les compétiteurs des catégories enfants sont encouragés à étudier d'abord les katas de base puis à progresser vers des katas plus avancés.

71.1 Catégories individuelles de Kata enfants

Les catégories individuelles de Kata enfants sont ouvertes à tous les styles de karaté, subdivisées selon la ceinture/grade. Le kata de chaque tour est choisi dans la liste prescrite du **Tableau 15** :

Catégorie d'âge	Ceinture	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Observations
Enfants A (6–8 ans)	9–7 kyu (blanc–orange)	Shitei	Shitei	Shitei	Peut répéter un kata
Enfants A (6–8 ans)	6–4 kyu (vert–bleu–violet)	Shitei	Shitei	Sentei	Ne doit PAS répéter un kata
Enfants A (6–8 ans)	Plus de 3 kyu (marron–noir)	Shitei	Sentei	Sentei	Ne doit PAS répéter un kata
Enfants B (9 ans) (3 catégories de ceintures)	id.	id.	id.	id.	id.
Enfants C (10 ans) (3 catégories de ceintures)	id.	id.	id.	id.	id.
Enfants D (11 ans) (3 catégories de ceintures)	id.	id.	id.	id.	id.
Enfants E (12 ans)	9–7 kyu (blanc–orange)	Shitei	Shitei	Shitei	Peut répéter un kata
Enfants E (12 ans)	6–4 kyu (vert–bleu–violet)	Shitei	Shitei	Sentei	Ne doit PAS répéter un kata
Enfants E (12 ans)	Plus de 3 kyu (marron–noir)	Shitei	Sentei	Tokui	Ne doit PAS répéter un kata



71.2 Catégories de Kata par équipes – Enfants

71.2.1 Deux tranches d'âge existent pour les équipes Enfants : *moins de 11 ans* et *11–12 ans*, comme indiqué au **Tableau 16**.

Tableau 16

MÂLE				FEMELLE			
Toutes ceintures				Toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge	Ceintures	Nr.	Catégorie	Âge	Ceintures
61	Enfants A	Moins de 11 ans	Tous styles	183	Enfants A	Moins de 11 ans	Tous styles
62	Enfants B	11 à 12 ans	Tous styles	184	Enfants B	11 à 12 ans	Tous styles

71.2.2 Katas autorisés à chaque tour pour les équipes Enfants :

- Tour 1 : un Kata *Shitei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 2 : un Kata *Shitei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 3 : un Kata *Sentei* programmé (voir art. 1.4.7).

71.2.3 En Kata par équipes Enfants, il est interdit de répéter un kata déjà exécuté, y compris en cas d'égalité.



CHAPITRE 16 : COMPÉTITION KATA – MINI-CADETS, CADETS ET JUNIORS

ART. 72 : CATÉGORIES AUTORISÉES

72.1 Catégories individuelles de Kata – Mini-cadets

Les catégories individuelles de Kata pour mini-cadets sont subdivisées par style de karaté et par ceinture/grade du compétiteur (voir **Tableau 17**).

Tableau 17 – Mini-cadets KATA – Individuel

Nr.	Style	Âge	Ceintures	Nr.	Style	Âge	Ceintures
—	SHOTOKAN	13 ans	Toutes ceintures	—	SHOTOKAN	13 ans	Toutes ceintures
—	GOJU RYU	13 ans	Toutes ceintures	—	GOJU RYU	13 ans	Toutes ceintures
—	SHITO RYU	13 ans	Toutes ceintures	—	SHITO RYU	13 ans	Toutes ceintures
—	WADO RYU	13 ans	Toutes ceintures	—	WADO RYU	13 ans	Toutes ceintures
—	SHORIN RYU	13 ans	Toutes ceintures	—	SHORIN RYU	13 ans	Toutes ceintures
—	AUTRES STYLES	13 ans	Toutes ceintures	—	AUTRES STYLES	13 ans	Toutes ceintures

72.1.1 Katas autorisés à chaque tour en individuel Mini-cadets :

- Tour 1 : *Kata Shitei* ou *Sentei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 2 : *Kata Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 3 : *Kata Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).

72.1.2 En individuel Mini-cadets, il est interdit de répéter un kata, même en cas d'égalité.

72.2 Catégories individuelles de Kata – Cadets et Juniors

72.2.1 Les catégories individuelles Kata Cadets et Juniors sont subdivisées par style de Karaté, comme précisé au **Tableau 18**.



Tableau 18

MÂLE				FEMELLE			
Nr.	Style	Âge	Ceintures	Nr.	Style	Âge	Ceintures
—	SHOTOKAN	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	SHOTOKAN	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures
—	GOJU RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	GOJU RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures
—	SHITO RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	SHITO RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures
—	WADO RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	WADO RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures
—	SHORIN RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	SHORIN RYU	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures
—	AUTRES STYLES	14 – 15 ans	Toutes ceintures	—	AUTRES STYLES	14 – 15 ans	Toutes ceintures
—		16 – 17 ans	Toutes ceintures	—		16 – 17 ans	Toutes ceintures
—		18 – 20 ans	Toutes ceintures	—		18 – 20 ans	Toutes ceintures

72.2.2 Katas autorisés en individuel Cadets et Juniors :

- Tour 1 : Kata *Shitei* ou *Sentei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 2 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 3 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).

72.2.3 En individuel Cadets et Juniors, il est interdit de répéter un kata déjà exécuté, même en cas d'égalité.



CHAPITRE 17 : COMPÉTITION KATA — SÉNIORS ET VÉTÉRANS

ART. 73 : CATÉGORIES AUTORISÉES

73.1 Les compétiteurs en KATA SÉNIORS ont entre 21 et 35 ans.

73.1.1 Les catégories individuelles de Kata Séniors sont subdivisées par styles de karaté (voir **Tableau 19**).

Tableau 19

MÂLE — SÉNIORS · toutes ceintures				FEMELLE — SÉNIORS · toutes ceintures			
Nr.	Style	Âge	Ceintures	Nr.	Style	Âge	Ceintures
—	SHOTOKAN	21–35 ans	Toutes ceintures	—	SHOTOKAN	21–35 ans	Toutes ceintures
—	GOJU RYU	21–35 ans	Toutes ceintures	—	GOJU RYU	21–35 ans	Toutes ceintures
—	SHITO RYU	21–35 ans	Toutes ceintures	—	SHITO RYU	21–35 ans	Toutes ceintures
—	WADO RYU	21–35 ans	Toutes ceintures	—	WADO RYU	21–35 ans	Toutes ceintures
—	SHORIN RYU	21–35 ans	Toutes ceintures	—	SHORIN RYU	21–35 ans	Toutes ceintures
—	AUTRES STYLES	21–35 ans	Toutes ceintures	—	AUTRES STYLES	21–35 ans	Toutes ceintures

73.2 Les compétiteurs en KATA VÉTÉRANS ont 36 ans et plus.

73.2.1 Les catégories individuelles de Kata Vétérans sont en *styles ouverts* et toutes ceintures (voir **Tableau 20**).

Tableau 20

MÂLE — VÉTÉRANS · toutes ceintures				FEMELLE — VÉTÉRANS · toutes ceintures			
Nr.	Catégorie	Âge	Style	Nr.	Catégorie	Âge	Style
—	Vétérans A	36–40 ans	OPEN	—	Vétérans A	36–40 ans	OPEN
—	Vétérans B	41–45 ans	OPEN	—	Vétérans B	41–45 ans	OPEN
—	Vétérans C	46–50 ans	OPEN	—	Vétérans C	46–50 ans	OPEN
—	Vétérans D	51–60 ans	OPEN	—	Vétérans D	51–60 ans	OPEN
—	Vétérans E	61 ans et plus	OPEN	—	Vétérans E	61 ans et plus	OPEN

73.3 Katas autorisés en individuel Séniors et Vétérans :

- Tour 1 : Kata *Shitei* ou *Sentei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 2 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 3 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).

73.4 En individuel Séniors et Vétérans, il est interdit de répéter un kata déjà exécuté, même en cas d'égalité.



ART. 74 : ÉQUIPES KATA

74.1 Les catégories d'équipes Kata sont précisées au **Tableau 21**.

Tableau 21

MÂLE				FEMELLE			
Nr.	Catégorie	Âge	Style	Nr.	Catégorie	Âge	Style
—	Mini-cadets	13 ans	Toutes disciplines	—	Mini-cadets	13 ans	Toutes disciplines
—	Cadets B	14 à 15 ans	Toutes disciplines	—	Cadets B	14 à 15 ans	Toutes disciplines
—	Cadets A	16 à 17 ans	Toutes disciplines	—	Cadets A	16 à 17 ans	Toutes disciplines
—	Juniors	18 à 20 ans	Toutes disciplines	—	Juniors	18 à 20 ans	Toutes disciplines
—	Séniors	21 à 35 ans	Toutes disciplines	—	Séniors	21 à 35 ans	Toutes disciplines
—	Vétérans	36 ans et plus	Toutes disciplines	—	Vétérans	36 ans et plus	Toutes disciplines

74.2 Katas autorisés en compétition d'équipes Kata pour mini-cadets, cadets, juniors, séniors et vétérans :

- Tour 1 : Kata *Shitei* ou *Sentei* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 2 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).
- Tour 3 : Kata *Shitei*, *Sentei* ou *Tokui* programmé (voir art. 1.4.7).

74.3 Il est interdit à une équipe Kata de répéter un kata déjà exécuté, même en cas d'égalité.



CHAPITRE 18 : CRITÈRES DE DÉCISION

Dans un match de Kata, chaque performance individuelle est jugée selon les éléments essentiels définis dans les critères établis. Le Karaté utilise le Kata comme méthode d'entraînement interne et externe pour le corps. Le Kata crée la structure (**technique**), développe la puissance, le **Kime** (transfert de puissance) et d'autres éléments essentiels. Chaque performance n'est pas jugée simplement comme bonne ou mauvaise, mais selon les critères établis de **performance de base** et de performance avancée.

ART. 75 : PERFORMANCE DE BASE

75.1 Le système de notation est basé sur une échelle de 20 points allant de 5,0 à 9,0. Chacun des quatre critères reçoit une note de 1 à 5, qui est ensuite ajoutée à la base pour obtenir le score final.

1	2	3	4	5
Insatisfaisant	Satisfaisant	Bon	Très bon	Excellent

L'évaluation globale est basée sur quatre critères principaux :

– **Création de la structure (technique) :**

- Géométrie correcte du corps
- Posture correcte
- Structure correcte des positions
- Connexion correcte entre position et posture
- Équilibre et stabilité corrects
- **Embusen** correct
- Direction du regard correcte

– **Création de la puissance :**

- Expansion et contraction du corps
- Contrôle de la tension et de la relaxation
- Utilisation correcte du Kiai
- Respiration correcte
- Méthodes de création de puissance :
 - Déplacement du corps
 - Rotation du corps
 - Soulèvement du corps
 - Abaissement du corps
 - Vibration du corps

– **Kime** (transfert de puissance) :

- Synchronisation
- Timing
- Intervalle correct



Autres éléments :

- Rythme ;
- Compréhension des caractéristiques du kata (propres au kata exécuté) ;
- Attitude et esprit appropriés ;
- Concentration ;
- Degré de difficulté, rythme et prise de risque dans l'exécution du kata ;
- Esprit du budo et combativité du compétiteur.

ART. 76 : POINTS DE PÉNALITÉ

Une déduction de 0,1 point sera appliquée dans les cas suivants :

- Pour une pause momentanée ou un léger déséquilibre observable ;
- Pour l'absence de chaque kiai (l'absence totale de kiai entraînera une disqualification) ;
- Pour une respiration excessive ou le fait de frapper son corps comme outil de synchronisation, lors de l'exécution d'un kata en équipe.

ART. 77 : DISQUALIFICATION

77.1 Le score de disqualification sera 5,0 / 6,0 / 7,0 (selon le tour).

77.2 Un compétiteur sera disqualifié dans les cas suivants :

- a) Si le compétiteur interrompt le kata plus de 5 secondes ;
- b) S'il oublie ou ajoute une technique ;
- c) S'il perd totalement l'équilibre et chute ;
- d) Absence de tout kiai (voir ci-dessus) ;
- e) Si la ceinture, le pantalon ou un accessoire (hors numéro) tombe pendant l'exécution du kata ;
- f) Lorsqu'un compétiteur annonce deux fois un kata non autorisé dans ce tour.

77.3 Un compétiteur ne peut pas être disqualifié s'il exécute un kata annoncé et autorisé dans ce tour, mais que l'officiel de table enregistre un autre kata.

Exemple : en tour Sentei, si le compétiteur annonce Jion mais que l'officiel enregistre Bassai Dai, le kata exécuté doit être noté et il n'y aura pas disqualification.

77.4 Un compétiteur ne peut pas être disqualifié pour des variations d'une technique ou d'une position dans un kata.

ANNEXES

ART. 78 : Procédure en cas de blessure très grave

- a) Lorsqu'un compétiteur provoque une blessure grave à un autre compétiteur, la Commission d'Arbitrage WUKF peut imposer des sanctions supplémentaires.
- b) Le Médecin officiel de la WUKF transmettra un rapport sur cette situation à la Commission d'Arbitrage WUKF. Si le compétiteur blessé doit être hospitalisé, la Commission Médicale WUKF suivra l'évolution médicale après l'événement et en informera la Commission d'Arbitrage WUKF.



- c)** Le collège des arbitres qui a jugé le combat ayant entraîné la blessure grave doit transmettre un rapport à la Commission d'arbitrage WUKF.
- d)** Le médecin de compétition WUKF recueille l'ensemble des documents médicaux de l'hôpital ou des autres établissements de santé et les envoie à la Commission d'arbitrage WUKF.
- e)** Sur la base du rapport du médecin, du rapport des arbitres et des documents médicaux, la Commission d'arbitrage WUKF adoptera une décision afin d'imposer une sanction complémentaire parmi la liste suivante :
 - 1.** Un avertissement écrit.
 - 2.** Une suspension de 1 à 2 ans de tous les événements internationaux WUKF.
 - 3.** Le compétiteur fautif sera exclu de toutes les compétitions de Kumite lors des événements WUKF.
- f)** Cette décision sera transmise au Comité exécutif (ExCom) du WUKF pour approbation.
- g)** La décision sera ensuite communiquée au compétiteur à l'origine de la blessure.