



WUKF REGLEMENT COMPETITION



Version 23 Juillet 2020

World Union Karate do Federation

Rue de Hermée , 255 – 4040 Herstal, Belgium



Contenus

| | |
|--|----|
| Partie 1: RÈGLES GÉNÉRALES DE COMPETITION | 7 |
| Chapitre 1: RÈGLES ADMINISTRATIVES DE LA COMPETITION | 7 |
| ART. 1: STRUCTURE DE LA COMPETITION. | 7 |
| ART. 2: RÈGLES DE PARTICIPATION | 9 |
| ART. 3: STAFF POUR LA COMPETITION..... | 10 |
| ART. 4: UNIFORMES OFFICIELS | 11 |
| ART. 5: PROTECTIONS, KARATE-GI ET PRESENTATION | 12 |
| ART. 6: AIRES DE COMBAT..... | 13 |
| ART. 7: EQUIPEMENT DE COMPÉTITION | 14 |
| ART. 8: CONTESTATION DE LA DECISION ET LA RÉVISION DE LA DÉCISION | 14 |
| ART. 9: AUTRES QUESTIONS | 15 |
| CHAPITRE 2: RÈGLES DE JUGEMENT | 16 |
| ART. 10: QUESTIONS GÉNÉRALES | 15 |
| ART. 11: NOMINATIONS | 17 |
| ART. 12: DEVOIRS DES ARBITRES ET DES JUGES | 16 |
| ART. 13: RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS Du Chef ARBITRE..... | 17 |
| ART. 14: RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DE L'ARBITRE (SUSHIN) | 18 |
| ART. 15: RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DU JUGE MIROIR (FUKUSHIN), JUGES DE COIN ET ARBITRE (KANSU)..... | 18 |
| ART. 16: RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DES SECRETAIRES CHRONOS | 19 |
| CHAPITRE 3: TERMINOLOGIE ET GESTUELS | 19 |
| ART. 17: LE SENS DES TERMES UTILISÉS ET DES GESTES | 20 |
| ART. 18: LES GESTES DE L'ARBITRE CENTRAL | 23 |
| ART. 19: LES GESTES DES JUGES MIROIR | 25 |



| | |
|--|-----------|
| ART. 20: LES SIGNAUX | 27 |
| CHAPITRE 4: DÉCISIONS | 28 |
| Art. 21: Décision à la majorité | 28 |
| Art. 22: Reprise du tour | 28 |
| Art. 23: Tableau de jugement | 28 |
| PARTIE 2: RÈGLES DE KUMITE | 29 |
| CHAPITRE 5: RÈGLES GÉNÉRALES DE KUMITE | 29 |
| ART. 24: DÉMARRAGE - SUSPENSION - FIN DE MATCH | 29 |
| ART. 25: CRITÈRES DE DECISIONS IPPON ET WAZA-ARI | 30 |
| ART. 26: VICTOIRE OU DÉFAITE | 31 |
| ART. 27: ZONES DE NOTATION ET TECHNIQUES DE NOTATION | 33 |
| ART. 28: AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS | 33 |
| ART. 29: BLESSURES ET ACCIDENTS | 36 |
| PARTIE 3: KUMITE SANBON | 38 |
| CHAPITRE 6: KUMITE INDIVIDUELLE SANBON..... | 38 |
| ART. 30: CATÉGORIES AUTORISÉES | 38 |
| ART. 31: DURÉE D'UN MATCH KUMITE SANBON INDIVIDUEL | 39 |
| ART. 32: LIEN ET EXTENSION | 39 |
| CHAPITRE 7: TEAM SANBON KUMITE | 40 |
| ART. 33: CATÉGORIES AUTORISÉES | 40 |
| ART. 34: MATCH ÉQUIPE SANBON | 40 |
| ART. 35: MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE SANBON | 41 |
| ART. 36: CRITÈRES DE DÉCISION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE SANBON KUMITE | 41 |
| ART. 37: EXTRA MATCH | 42 |
| CHAPITRE 8: ÉQUIPE DE ROTATION SANBON KUMITE | 42 |



| | |
|--|-----------|
| ART. 38: CATÉGORIES AUTORISÉES | 42 |
| ART. 39: DURÉE | 43 |
| ART. 40: LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE ROTATION | 43 |
| ART. 41: CRITÈRES DE DÉCISION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE | 43 |
| ART. 42: EGALITE EN ÉQUIPE DE ROTATION | 43 |
| ART. 43: SUBSTITUTIONS EN ÉQUIPE DE ROTATION | 43 |
| ART. 44: PÉNALITÉS EN ÉQUIPE DE ROTATION | 45 |
| PARTIE 4: KUMITE NIHON | 45 |
| CHAPITRE 9: NIHON KUMITE INDIVIDUEL | 46 |
| ART. 45: CATÉGORIES AUTORISÉES | 46 |
| ART. 46: DURÉE | 46 |
| ART. 47: PROTECTIONS | 46 |
| ART. 48: CONTACTS ET TECHNIQUES INTERDITS | 46 |
| ART. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON | 47 |
| CHAPITRE 10:ÉQUIPE ROTATION NIHON KUMITE | 47 |
| ART. 50: CATÉGORIES AUTORISÉES | 47 |
| PARTIE 5: KUMITE IPPON | 48 |
| CHAPITRE 11: IPPON KUMITE INDIVIDUEL | 48 |
| ART. 51: CATÉGORIES AUTORISÉES KUMITE INDIVIDUEL SHOBU IPPON | 48 |
| ART. 52: DURÉE DU MATCH | 48 |
| ART. 53: LE SYSTÈME D'AJUSTEMENT | 48 |
| ART. 54: EXTENSIONS | 49 |
| ART. 55: ACTES ET TECHNIQUES INTERDITES | 49 |
| CHAPITRE 12: ÉQUIPE IPPON KUMITE | 52 |
| ART. 56: CATÉGORIES AUTORISÉES | 52 |
| ART. 57: EQUIPE IPPON MATCH | 52 |



| | |
|--|-----------|
| ART. 58: MEMBRES DE L'ÉQUIPE IPPON | 53 |
| ART. 59: CRITÈRES DE DÉCISION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE IPPON KUMITE | 53 |
| CHAPITRE 13: ÉQUIPE DE ROTATION IPPON KUMITE | 54 |
| ART. 60: CATÉGORIES AUTORISÉES | 54 |
| ART. 61: DURÉE DU MATCH | 54 |
| ART. 63: POINTS EN ÉQUIPE DE ROTATION | 55 |
| ART. 64: SUBSTITUTIONS EN ÉQUIPE DE ROTATION | 55 |
| PARTIE 6: RÈGLES KATA | 56 |
| CHAPITRE 14: RÈGLES GÉNÉRALES KATA | 56 |
| ART. 66: DÉMARRER LA PERFORMANCE DE KATA | 56 |
| ART. 67: METTRE FIN À LA PERFORMANCE DE KATA | 56 |
| ART. 68: COMPÉTITION DES TOURS IN KATA | 57 |
| ART. 70: LE RÉSULTAT FINAL DE LA COMPÉTITION KATA | 58 |
| CHAPITRE 15: KATA ENFANTS | 59 |
| ART 71: CATÉGORIES AUTORISÉES DANS LA COMPÉTITION KATA DES ENFANTS | 59 |
| Chapitre 16: MINI-CADETS, CADETS ET JUNIORS KATA | 61 |
| ART. 72: CATÉGORIES AUTORISÉES | 61 |
| CHAPITRE 17: SENIORS ET VETERANTS | 64 |
| ART.73: CATÉGORIES AUTORISÉES | 64 |
| ART.74 : KATA EQUIPE..... | 65 |
| CHAPITRE 18: CRITERES DE DECISIONS | 66 |
| ART. 75: PERFORMANCE DE BASE | 66 |
| ART. 76: PERFORMANCE AVANCÉE | 66 |
| ART. 77: POINTS MINIMUM | 66 |
| ART. 78: DISQUALIFICATION | 67 |



ANNEXES 59

ART.79: Procédure en cas de blessure très grave67

ART. 80: Liste officielle de kata de WUKF67



WORLD UNION OF KARATE- DO FEDERATIONS

Règlement de compétition de karaté

Révisé le 21.01.2017-Budapest

approuvé par WUKF ExCom – Szczecin 2019

Partie 1: RÈGLES GÉNÉRALES DE LA COMPETITION

Chapitre 1: RÈGLES ADMINISTRATIVES DE LA COMPETITION

ART. 1: STRUCTURE DE LA COMPETITION

1.1 Les compétitions WUKF sont divisées en deux parties principales: KATA et KUMITE

1.2 Chaque compétition de kata et de kumite sera divisée en différentes catégories: hommes et femmes, individuels et équipes;

1.3 De plus, chaque compétition de kata et de kumite sera divisée en différentes catégories d'âge

COMME SUIT:

| CATEGORIE | AGE | AGE | | | | | AGE | OBS. |
|-------------|----------------|-------|------|-------|--------|--------|--------|---------------------|
| CHILDREN | Moins de 7ans | 7 ans | 8ans | 9 ans | 10 ans | 11 ans | 12 ans | (moins de 13 ans) |
| MINI-CADETS | 13 ANS | | | | | | | (moins de 14 ans) |
| CADETS B | 14- 15 ANS | | | | | | | (moins de 15 ans) |
| CADETS A | 16-17 ANS | | | | | | | (moins de 18ans) |
| JUNIORS | 18-20 ANS | | | | | | | (moins de 21 ans) |
| SENIORS | 21-35 ANS | | | | | | | (moins de 36 ans) |
| VETERANS | Plus de 36 ans | | | | | | | |

1.4 Les catégories pour la compétition WUKF KATA

1.4.1 Le kata des ENFANTS sera de style OUVERT, divisé par les couleurs de la ceinture (grades Kyu - Système de ceintures JKA), comme suit:

- Jusqu'à Orange (9 - 7 Kyu)
- Vert à Bleu (6 - 4 Kyu)
- Brun à Noir (3 Kyu - DAN)

1.4.1.1 Les enfants seront autorisés à effectuer seulement les kata SHITEI et SENTEI Kata durant la compétition.

Exception : Les enfants de 12 ans et au-dessus du 3^{ème} kyu, pourront effectuer dans le tour final un



kata repris dans la liste TOKUI

- 1.4.2 Pour les ENFANTS, MINI CADETS, CADETS, JUNIORS, SENIORS ET VETERANS ? il y aura 2 types de catégories de kata :
- Styles principaux (séparés) : Shotokan, Wado-Ryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu et Shorin-Ryu.
 - Autres styles (Styles mixtes) : Uechi Ryu, Kyokushinkai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan, etc....
- Les catégories de styles qui n'atteignent pas le nombre valide de concurrents (voir art.2.1) seront inclus dans Autres styles.
- 1.4.3 **Kata de VETERAN** sera OPEN Grade et OPEN Style.
Les vétérans ne peuvent concourir que dans une catégorie des vétérans
Exception - un vétéran peut participer à la compétition Senior Kata.
- 1.4.4 Un compétiteur peut concourir dans un Style Kata SEULEMENT et effectuer des kata uniquement à partir de ce style.
- 1.4.5 Individus et équipes Kata sera organisé en rounds, comme suit:
- a) **S'il y a 30 concurrents ou moins dans le premier tour d'une catégorie Kata (N ≤ 30)**
- Tour 1: les 12 meilleurs concurrents vont passer au 2 ème tour .
Tour 2 : les 6 meilleurs concurrents vont passer au tour final.
Tour 3: les trois meilleurs concurrents recevront les médailles.
- b) **S'il y a plus de 30 concurrents dans la ronde 1 d'une catégorie Kata (N > 30)**
- Tour 1: les 18 meilleurs concurrents vont passer au 2 ème tour .
Tour 2 : les 6 meilleurs compétiteurs vont passer au tour final
Tour 3: les trois meilleurs concurrents recevront les médailles.
- c) Dans toutes les catégories, les concurrents doivent effectuer un kata de son style enregistré le jour de l'inscription. Le Style doit être écrit sur la carte d'identification et doit être affiché sur l'écran.
- 1.5 La compétition WUKF KUMITE sera divisée en:
- SHOBU IPPON (Individuel, Rotation d'équipe et d'équipe)
 - SHOBU NIHON (Rotation individuelle et par équipe);
 - SHOBU SANBON (Rotation individuelle, par équipe et par équipe)
- 1.5.1 Dans la compétition de kumité WUKF pour les ENFANTS, les catégories d'âge seront de -7; 7; 8; 9 ans, il n'y aura pas de Ceintures ou de divisions de taille dans ces catégories d'âge.
- 1.5.2 Les catégories de taille s'appliqueront dans les catégories d'âge suivantes:
- | | | |
|----------|-----------------|---------------|
| 10 ans - | 145cm / + 145cm | Homme / Femme |
| 11 ans - | 150cm / + 150cm | Homme / Femme |
| 12 ans - | 155cm / + 155cm | Homme / Femme |



ART. 2: RÈGLES DE PARTICIPATION

<Retour en haut>

2.1 Une catégorie de kata sera valide avec un minimum de 4 concurrents d'au moins 3 pays Catégories et 4 équipes d'au moins 3 pays pour les catégories d'équipes;

2.1.1 Si cette condition minimale n'est pas remplie (§2.1), la catégorie sera fusionnée avec la catégorie Rengokai.

2.1.2 De plus, une catégorie de kata sera valide s'il y a au moins 4 arbitres / juges de ce style qui sont de 3 pays différents. Sinon la catégorie sera fusionnée avec la catégorie Rengokai.

NB: Il est OBLIGATOIRE que chaque fédération apporte un minimum d'un arbitre de style (selon les Style de la fédération). Cet arbitre **DOIT avoir au moins 2 ans** d'expérience en compétition organisé par des membres affiliés à WUKF.

2.1.3 Certaines circonstances spéciales pourront être reconsidérées par le Ex Com WUKF

2.2 Les concurrents devront choisir de participer en Kumite Ippon ou Kumite Sanbon.
Les concurrents ne sont pas autorisé à concourir dans un mélange de catégories Ippon et catégories Sanbon

2.3 Tous les concurrents doivent concourir SEULEMENT dans leurs propres catégories d'âge, taille, poids, classe de kyu / couleur de ceinture, etc., avec quelques exceptions, spécifiées ci-dessous. Des circonstances spéciales seront examinées par le Comex de la WUKF

Des exceptions:

a) Un compétiteur Vétéran peut participer à des épreuves Séniors.

b) Les Juniors peuvent participer à des épreuves individuelles Séniors

c) A l'exception des équipes de kata vétérans, toutes les autres équipes peuvent utiliser 2 concurrents.

Dans les catégories d'âges plus jeunes, ces concurrents doivent choisir de ne concourir dans une seule catégorie d'âge.

Dans la catégorie, d'âge ou la catégorie d'âge supérieure, mais ils ne peuvent pas concourir dans les deux catégories.

Exemple : Junior kata équipe peuvent y avoir 1 Junior et 2 cadets, mais pas 1 junior, 1 cadet 1 mini cadet.

2.4 Chaque fédération peut enregistrer un nombre maximal d'équipes et un nombre maximum de concurrents individuels dans Chaque catégorie Kumite et/ ou Kata suivant le tableau ci-dessous :

| Nombre de compétiteurs individuel enregistrés | Nombre maximal d'équipes autorisée à Être inscrits par catégorie | Nombre maximal d'athlètes autorisée à Être inscrit par catégorie |
|---|--|--|
| 1 - 10 | 1 | 2 |
| 11-50 | 2 | 6 |
| 51-100 | 4 | 8 |
| 101-150 | 6 | 10 |
| Plus de 150 | 8 | 12 |



ART. 3: STAFF POUR LA COMPETITION

<retour en haut>

- 3.1 **Directeur de la compétition:** est nommé par le Comité exécutif de la Fédération mondiale de karaté-do (WUKF-ExCom.). Il / elle dirigera la conduite et le développement de la compétition mais ne pourra pas interférer avec les règles de jugement. Il / elle doit être assisté par d'autres membres du personnel de compétition.
- 3.2 **Médecin de la concurrence:** est nommé par le WUKF-ExCom. Il / elle dirigera toutes les opérations médicales pendant la compétition. Il / elle enregistrera la blessure d'un compétiteur sur un "formulaire médical". Il / elle est autorisé (e) à donner son opinion quant à savoir si un compétiteur est apte ou inapte à concourir ou à continuer un match dans un tour et/ou sur la durée de la compétition.
- 3.3 **L'équipe de premiers soins:** doit être prête à agir avec le médecin de la compétition en cas d'accident ou maladie.
- 3.4 **Équipe de sécurité:** Ils ne doivent pas permettre aux intrus de pénétrer dans la zone de compétition. L'organisateur national du tournoi doit nommer cette équipe.
- 3.5 Aucune compétition ne débutera sans la présence du médecin du concours et de l'équipe de premiers soins.

ART. 4: UNIFORMES OFFICIELS

L'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 La veste doit être portée obligatoirement en Kata. Le Ref com permettra d'enlever la veste, durant la compétition dans des conditions de chaleurs excessives, mais sur tous les tatamis
- 4.2 L'uniforme officiel d'arbitre est composé de:
 - Un blazer bleu marine portant deux boutons en argent.
 - Un badge WUKF
 - Une chemise blanche WUKF
 - Une cravate WUKF rouge.
 - Pantalon gris .
 - Chaussettes noires.
 - Chaussures de gymnastique noire
- 4.3 Lors de l'arbitrage sur le tatami, les arbitres et les juges ne sont pas autorisés à porter des montres, bracelets, stylos, téléphones, des épingles à cravate ou d'autres objets pouvant causer des blessures et utiliser leur téléphone mobile sur et aux alentours des aires de combats.

L'UNIFORME DU COMPETITEURS

- 4.4 Tous les concurrents doivent porter un Karate-Gi blanc et propre.
- 4.5 Un badge de pays national est autorisé (maximum 10 centimètres carrés), un logo de fédération sur le côté gauche de la poitrine (Fig.1) et avec un seul panneau de logo de la publicité de parrainage sur le dos du Gi haut de concurrents.
Il doit être à hauteur d'épaule et mesurer au maximum 30 x 15 cm (Fig.2).



Fig 1

Logo de la Fédération des insignes pays



Fig 2



4. 6 La veste Karate-Gi, lorsqu'elle est serrée autour de la taille avec la ceinture, doit avoir une longueur totale qu'elle recouvre les hanches, mais n'atteint pas les genoux.
- 4.7 La longueur de la ceinture doit être d'environ 15 à 30 cm de longueur supplémentaire aux deux extrémités, une fois qu'elle a été correctement attachée autour de la taille, mais il ne doit pas atteindre les genoux.
- 4.8 Les manches de la veste doivent atteindre la moitié de l'avant-bras et doivent être plus longues que le coude et plus haut que le poignet. Les manches ne doivent pas être enroulées.
- 4.9 Le pantalon doit être assez long pour couvrir les deux tiers du tibia et ne doit pas atteindre la cheville. le pantalons ne doit pas être enroulés.
- 4.10 Les femmes musulmanes peuvent utiliser un foulard blanc ou un Chador.
- 4.11 Seules les concurrentes peuvent porter un t-shirt blanc uni sous la veste Karate-Gi.
- 4.12 Lors des épreuves Kata, les concurrents doivent porter une ceinture de leur propre grade de karaté.
- 4.13 À des fins d'identification, lorsque des drapeaux sont utilisés dans des matchs Kata et Kumite, chacun des concurrents doivent porte une ceinture rouge / blanche autour de leur taille, en remplacement de leur ceinture de grade.
- 4.14 Si un compétiteur est habillé de façon inappropriée pour un match, l'Arbitre autorisera le compétiteur à changer son uniforme pour se conformer aux règles de la WUKF. Si après cette période (1 minute) le concurrent n'a pas été en mesure de changer son uniforme, la décision de l'arbitre sera KIKEN (disqualification) pour ce compétiteur. L'entraîneur du compétiteur est responsable de s'assurer que le compétiteur est convenablement habillé pour la compétition.

L'UNIFORME DU COACH

- 4.15 Pendant la compétition, tous les entraîneurs doivent porter un survêtement national (ou un pantalon et un polo national) avec leur nom ou badge national ou fédération.
- 4.16 Sur le Tatami, les entraîneurs ne sont pas autorisés à aider les compétiteurs à porter ou à ajuster leur



Karaté-Gi ou d'autres vêtements.

4.16.1 Les entraîneurs non conformes au règlement auront 1 minute pour se changer.

4.17 Les Officiers de la WUKF ou le Directeur de la Compétition peuvent écarter tout officiel ou concurrent qui ne se conforme pas à ces règlements.

ART. 5: ÉQUIPEMENT DE PROTECTION, VÊTEMENTS ET PRÉSENTATION

<retour en haut>

Dans les compétitions WUKF, l'équipement de protection suivant peut être utilisé:

- 5.1. **Gants:** blanc pour Shiro, rouge pour Aka, correspondant à la couleur de leur ceinture en kumite pour ce tour.
 - 5.1.1 Des gants spéciaux peuvent être portés, avec l'approbation de WUKF-ExCom.
- 5.2 **Les protèges dents** peuvent être de n'importe quelle couleur sauf le rouge.
- 5.3 **Les coquilles** doivent être portées sous le Karaté-Gi.
- 5.4 **Les protections poitrine** (pour les femmes cadettes, juniors, seniors et vétérans kumites) doivent être de couleur blanche et doivent être porté sous le karate-gi
- 5.5 **Les protections poitrine** (pour enfants Nihon Kumite) doit être blanc ou double face rouge / blanc (recommandé), correspondant à la couleur de leur ceinture de kumite pour ce tour.
 - 5.5.1 **Casque de protection** (pour les enfants Nihon Kumite) doit être blanc.
Cependant, un enfant peut porter un casque de couleur rouge qui correspond à la couleur de sa ceinture de kumite pour ce tour.
- 5.6 Tous les équipements de protection doivent être approuvés par le WUKF-ExCom. Les règles suivantes s'appliquent au port de l'équipement de protection:
 - 5.7 **Équipement obligatoire:**
 - Gants (Sanbon et Ippon kumite / design spécial WUKF pour Ippon Shobu)
 - Protège dents (Sanbon Kumite)
 - Coquille (Male Sanbon et Male Ippon Kumite)
 - Protège poitrine poitrine (Femme Kumite et Enfants Nihon Kumite)
 - Casques (Enfants Nihon Kumite)
 - 5.8 **Équipement autorisé**
 - Protège dents (Ippon)
 - Coquille (Nihon Kumite)
 - Protège-tibias (Sanbon Kumite)
 - Protège pied **uniquement blanc** (Nihon and Snbon Kumite)



5.9 Équipement interdit:

- Lunettes (verre ou plastique dur) pour kumite.
- Protège-tibias pour Ippon kumite.
- Protège-tibia plus protection pied.

5.9.1 Il est obligatoire que l'entraîneur informe le médecin de la compétition de tout objet ou appareil médical (stimulateur cardiaque, dispositif de surveillance, lentilles de contact, etc.) qu'un concurrent porte. Si l'arbitre découvre un tel objet non autorisé par le Docteur WUKF, le concurrent sera disqualifié.

5.9.2 Les concurrents ont besoin de l'approbation écrite du médecin du concours pour porter des lunettes spéciales ou des articles spéciaux et appareils (voir §5.9.1).

ONGLES, OBJETS METALLIQUES, CHEVEUX et BANDAGES

5.10 Tous les compétiteurs doivent garder leurs ongles courts et ne doivent pas porter d'objets métalliques qui pourraient causer des blessures à eux-mêmes ou à leur adversaire.

5.11 Chaque compétiteur doit garder ses cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils n'entravent pas leur performance ou les mettre en danger pendant le match.

5.12 Les femmes peuvent porter des pinces à cheveux discrètes (non métalliques) pendant une compétition Kata.

5.13 Les compétiteurs ne sont pas autorisés à porter des bandages ou des supports, sauf avec l'autorisation du médecin de la compétition..

5.14 Les concurrents ne sont pas autorisés à porter des Hachimaki, des amulettes ou des bracelets.

5.14 Si le compétiteur se présente sur l'aire de combat en violation des règles ci-dessus, l'arbitre accordera une minute pour se mettre en ordre selon les règles de la WUKF. Sinon, la décision sera KIKEN pour ce concurrent. L'entraîneur du compétiteur est responsable de s'assurer que le compétiteur ne viole pas ces règles.

ART. 6: MESURES DE L'AIRE DE COMBAT

<retour en haut>

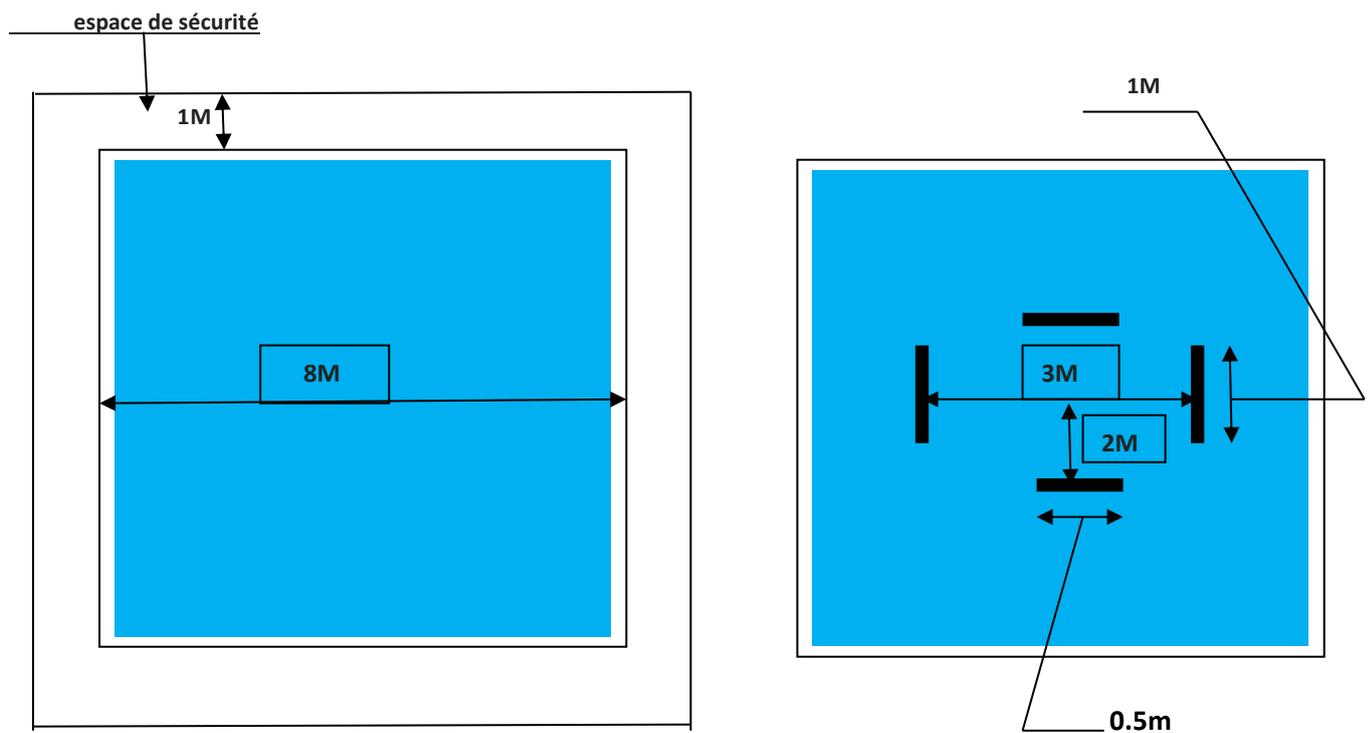
6.1 Les tatamis sont obligatoires. Ils doivent être bordés comme sur la Fig. 3.

6.2 Kumite: La taille de la zone de Match doit être en principe de 8 x 8 mètres et de 6 x 6 mètres minimum pour les enfants. Il doit y avoir un espace de sécurité d'au moins 1 mètre tout autour.

6.3 Kata: La taille de la zone doit être suffisamment grande pour que les participants puissent effectuer le Kata en toute sécurité.



Fig 3



ART. 7: MATERIEL POUR L'ORGANISATION DE LA COMPETITION

- 7.1 L'équipement de compétition sera préparé par l'organisateur de la compétition et l'organisateur de la WUKF.
- 7.2.5 drapeaux rouges et 5 drapeaux blancs pour chaque tatami.
- 7.3.5 tableaux de score Kata pour chaque tatami.
- 7.4 Matériel d'enregistrement: feuilles de pointage et formulaires d'enregistrement, 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 est utilisé correctement.
- 7.7 Sifflets, cloches ou gongs pour annoncer les signaux horaires

ART. 8: PROTESTATION CONTRE LA DÉCISION ET LA RÉVISION DE LA DÉCISION

<retour en haut>

- 8.1 Les concurrents ne peuvent pas personnellement protester contre la décision du jury d'arbitrage.
- 8.2 Seul l'entraîneur de l'équipe concernée peut protester contre l'arbitre en chef contre une décision, lorsque la décision est donné par le panel d'arbitres est considéré avoir violé les règles du match ou les règles de jugement.



- 8.2.1 Cependant, les entraîneurs ne doivent pas interrompre le travail du secrétaire-chrono en demandant de vérifier les listes de participation ou d'autres documents, ou demander des explications, etc.
- 8.2.2 L'entraîneur peut attirer l'attention de l'arbitre en chef s'il y a **une erreur administrative** (mauvais compétiteur, points ou avertissement donné, etc.)
- 8.2.3 L'entraîneur peut protester par écrit auprès de la Commission d'Arbitrage de la WUKF, mais seulement après la fin du match.

PROCÉDURE DE PROTESTATION :

- 8.3 L'entraîneur annonce à l'arbitre en chef qu'il a l'intention de faire une protestation officielle, une fois le match fini.
- 8.4 L'Arbitre en Chef arrêtera le tour et informera la Commission d'Arbitrage de la WUKF à ce sujet.
- 8.5 Avant que l'entraîneur ne proteste officiellement, il doit payer une taxe de 200€ pour la protestation au trésorier de la WUKF. Les frais seront rendu si la protestation est confirmée.
- 8.6 L'entraîneur remplit la «feuille RECLAMATION» et la donne à l'arbitre en chef qui la remettra à la WUKF –Commission d'arbitrage.
- 8.7 La Commission d'Arbitrage de la WUKF doit examiner la plainte et la preuve qui la soutient, et peut demander pour une explication de l'arbitre en chef et du panel d'arbitres dans ce tatami.
- 8.8 S'ils trouvent que la décision est manifestement déraisonnable, ils peuvent exiger que le panel d'arbitrage révise la décision et corrige l'erreur.
- 8.9 C'est l'entraîneur qui est responsable de fournir la preuve de la manifestation.
- 8.10 La Commission d'Arbitrage de la WUKF, après l'approbation de l'ExCom WUKF, communiquera la décision finale à l'arbitre en chef. L'arbitre en chef informera l'entraîneur de la décision finale.
- 8.11 La Commission d'Arbitrage de la WUKF peut pénaliser l'Arbitre (s) qui a provoqué la protestation.
- 8.12 L'entraîneur peut aviser le juge en chef Tatami de toute erreur administrative dès qu'il est détecté.
- 8.13 Pour réduire toute erreur à la table, le gagnant de chaque match doit confirmer son nom à la table du jury avant de quitter la zone.
- 8.14 La preuve vidéo , en ce qui concerne une présumé erreur d'évaluation technique, n'est pas acceptée comme preuve pour La protestation
- 8.14.1 la preuve vidéo n'est acceptée, à titre de preuve, que pour les erreurs administratives et seulement si l'incident est clairement visibles

ART. 9: AUTRES QUESTIONS

<retour en haut>

- 9.1 Dans le cas d'une situation non prévue dans le présent règlement ou dans le cas où il existe un doute sur l'applicabilité de ces règles à une situation donnée, l'arbitre en chef et le panel d'arbitres se consultent pour trouver une solution à cette situation spécifique.



- 9.1.1 La décision doit être approuvée par la Commission d'Arbitrage de la WUKF et l'ExCom WUKF. Tous les officiels seront informés de cette décision et une annonce publique sera faite.
- 9.2 Tous les Karatéka, y compris les compétiteurs, les entraîneurs, ou toute personne liée au compétiteur, aux juges ou autres officiels, doivent suivre les idéaux de Karaté-Do de bon comportement, de sincérité, d'effort, d'étiquette et de maîtrise de soi.
- 9.3 Les entraîneurs, les présidents de fédération et les spectateurs ne sont pas autorisés à flâner autour de la zone des tatamis, Ni des tables, et ils ne sont pas autorisés à parler, à distraire ou à interférer avec le travail des secrétaires-chronos.
- 9.4 Les entraîneurs ne sont pas autorisés à accompagner un compétiteur Kata sur le tatami.
Exception: Avec la permission de l'arbitre en chef Tatami, un entraîneur peut accompagner un concurrent handicapé sur le tatami dans l'autre pour permettre au concurrent de concourir. Exemple: concurrents malvoyant.

CHAPITRE 2: RÈGLES DE JUGEMENT

ART. 10: QUESTIONS GÉNÉRALES

<retour en haut>

- 10.1 Toutes les activités de l'arbitre seront en conformité avec les règles de la WUKF et seront coordonnées par le WUKF la commission arbitral (WUKF-Refcom). Le WUKF-Refcom sera composé d'un nombre impair de membres (3, 5 ou 7) et il sera dirigé par le Président WUKF-Refcom.
- 10.1.1 En l'absence du président de la commission d'arbitrage WUKF, le vice-président du WUKF-Arbitre La Commission assumera tous ses devoirs et responsabilités.
- 10.2 Le Panel d'arbitres veillera à ce que ces règles soient appliquées de manière impartiale sur le Tatami.
- 10.2.1 Le panel d'arbitres de Sanbon Team Kumite sera:
l'arbitre central (**SUSHIN**), le juge miroir (**FUKUSHIN**), Kansa en mouvement et l'arbitrator (**KANSA**).
- 10.2.2 Le panel d'arbitres de l'Ippon Team Kumite sera l'arbitre du centre (SUSHIN) et 4 juges de coin.
- 10.2.3 Le personnel de la table du jury sera composé du juge du jury, du gardien de score, du chronométrateur.
- 10.3 Tous les arbitres doivent choisir être un concurrent ou d'être un arbitre. Ils ne peuvent pas concourir et arbitrer dans le même tournoi.

Exception: les concurrents vétérans peuvent arbitrer dans la même compétition, APRÈS leur propre catégorie «vétérant».

- 10.4 L'Arbitre, le (s) Juge (s) et Kansa en mouvement (arbitre) et arbitrator, doivent éviter d'arbitrer un combat en Kumite si un compétiteur de leur propre fédération ou pays est impliqué. L'Arbitre, le Juge, le Kansa en mouvement ou l'Arbitrator doit informer le Chef Arbitre de cette situation. Selon la situation, l'arbitre en chef peut remplacer l'arbitre par un arbitre neutre (si possible) ou il / elle peut décider de l'utiliser.
- 10.5 Le panel arbitral devra assurer l'ordre sur le tatami et en dehors de celui-ci, pour le bon déroulement de la compétition



ART. 11: NOMINATIONS

<retour en haut>

- 11.1 Le président de la Commission d'Arbitrage WUKF est nommé par le Comité Exécutif de la WUKF (WUKFExCom).
- 11.2 La composition de la Commission d'Arbitrage WUKF sera proposée par le président du WUKF-Arbitre Commission et il le soumettra à l'ExCom WUKF pour approbation.
- 11.3 L'Arbitre en Chef et le panel d'arbitres pour chaque Tatami sont nommés par le WUKF-Arbitre Commission.
- 11.4 L'Arbitre Central (SUSHIN), le Juge Miroir (FUKUSHIN), Arbitre en mouvement (KANSA) et l'Arbitrator ainsi que le Juge de Coin seront désigné par l'arbitre en chef du panel d'arbitres avant ou au moment de chaque match.
- 11.5 Les membres du jury sont nommés par l'organisateur de la compétition et l'organisateur de la WUKF et doivent être approuvés par WUKF-ExCom.

ART. 12: FONCTIONS GÉNÉRALES DES ARBITRES ET DES JUGES

L'Arbitre en Chef, l'Arbitre (SUSHIN), le Juge Miroir (FUKUSHIN), l'Arbitre (KANSA), les Juges de Coin ont les fonctions suivantes:

- 12.1 Apprendre et connaître les règles de la compétition de karaté WUKF.
- 12.2 Être objectif, impartial.
- 12.3 Montrer du respect et de la compréhension.
- 12.4 Ils doivent se comporter avec dignité et faire preuve de respect envers les concurrents et les autres officiels.
- 12.5 Leurs mouvements pendant le Match doivent être vigoureux, agiles, raffinés, rapides, confiants et précis, en maintenant une attitude digne des officiels WUKF.
- 12.7 Ils doivent concentrer toute leur attention sur le match, observer attentivement chaque concurrent et juger correctement chaque action des compétiteurs.
- 12.8 Pendant le match, ils ne doivent parler à personne d'autre que l'arbitre en chef, les autres juges, concurrents et la Commission d'arbitrage WUKF.

ART. 13: RESPONSABILITÉS ET DEVOIRS DU CHEF ARBITRE<retour en haut>

- 13.1 Le Chef Arbitre organise, coordonne et supervise l'ensemble de l'activité au Tatami.
- 13.2 Il / elle a la responsabilité ultime du jugement.
- 13.3 Il / elle sera responsable de s'assurer que les matches sont menés conformément aux présentes règles de compétition et Si un incident inhabituel se produit, il / elle basera sa décision sur ces règles.



- 13.4 L'Arbitre en chef peut arrêter le match et peut demander au panel arbitral de réviser une erreur administrative ou une décision contraire à ces règles.
- 13.5 Il / elle conseille et dirige les arbitres et les juges sur son tatami.
- 13.6 Il / elle nommera l'Arbitre, le Juge Miroir et le Juge Kansa en mouvement , Arbitrator ou les juges de coin avant chaque match.
- 13.7 S'il devient nécessaire de remplacer l'un d'eux pendant un match, l'arbitre en chef doit immédiatement arrêter match et sélectionnez un substitut sans perte de temps.
- 13.8 L'arbitre en chef est subordonné à la commission d'arbitrage de la WUKF.
- 13.9 Il / elle ne peut pas interférer avec l'évaluation du score d'Arbitrage, mais peut interférer lorsque les Règles ne sont pas appliquées correctement.
- 13.10 Il / elle prépare un rapport écrit quotidien sur le panel d'arbitres et des incidents spéciaux (le cas échéant) à son Tatami.

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

L'arbitre aura le pouvoir:

- 14.1 Pour conduire des matchs, y compris le départ et l'arrêt.
- 14.2 Annonce de la décision du collège des juges.
- 14.3 Expliquer, si nécessaire, les raisons pour lesquelles de telles décisions sont prises.
- 14.4 Annoncer des fautes et émettre des avertissements (avant, pendant et après un match).
- 14.5 Prendre d'autres mesures disciplinaires (par exemple, renvoyer / suspendre un concurrent d'un match).
- 14.6 Obtenir des conseils et de l'information auprès du juge-miroir, de l'arbitre et / ou des juges de coin.
- 14.7 Décider de la victoire à la majorité sur la base de la table de jugement (voir Fig. 8).
- 14.8 Pour prolonger la durée du match.
- 14.9 Consulter l'arbitre en chef lorsqu'il a des difficultés à prendre des décisions.

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

- 15.1 Aider, aider et informer l'Arbitre
- 15.2 Exercer leur droit de vote sur une décision pendant un match.
- 15.3 Évaluer la performance des concurrents.
- 15.4 Les juges doivent observer attentivement les actions des concurrents dans leur champ de vision. Dans ce cas, ils signalent immédiatement l'arbitre au moyen d'un drapeau, d'un sifflet et / ou d'un geste:
- 15.4.1 Quand ils remarquent une blessure ou une maladie d'un compétiteur avant que l'Arbitre ne le remarque.
- 15.4.2 Quand ils perçoivent une action qu'ils considèrent devoir être attribuée comme Ippon ou Waza-ari.
- 15.4.3 Lorsque le concurrent semble sur le point de commettre, ou a commis, une technique, une action ou Un comportement interdit.
- 15.4.4 Lorsque les deux concurrents ou l'un des deux ont quitté la zone de compétition.
- 15.4.5 Dans tous les cas où il est nécessaire d'appeler l'attention de l'arbitre.
- 15.5 Chaque juge doit continuellement évaluer l'excellence relative de l'esprit sportif des concurrents et leur opinion de manière indépendante, de la manière prescrite.
- 15.5.1 Si le juge miroir remarque quelque chose d'inhabituel et qui n'est pas visé par ces règles, il peut le signaler à L'arbitre arrêter le match avec paume de la main étendue face à l'arbitre.



CHAPITRE 3: TERMINOLOGIE ET GESTUELS

<retour en haut>

ART. 17: LE SENS DES TERMES UTILISÉS ET DES GESTES

(Commandes, pénalités, annonces) utilisés lors d'un match de kumité sont les suivants:

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| AIUCHI | Attaque simultanée aucun Points attribués | L'arbitre réunit ses points devant la poitrine |
| AKA (SHIRO) NO KACHI | Victoire Rouge ou Blanc | L'arbitre lève obliquement le bras du côté du gagnant. |
| ATENAI | Avertissement pour un contact excessif | L'Arbitre lève une main dans un poing couvert par l'autre main, au niveau de la poitrine, et l'affiche au contrevenant. |
| ATOSHI BARAKU | Encore un peu de temps. | Un signal sonore sera donné par le Secrétaire chrono 15 secondes avant |
| AWASETE IPPON: | Deux Waza-ari valent un Ippon. | L'Arbitre étend son bras plus haut que ses épaules, vers le compétiteur concerné. |
| CHUI | Dernier avertissement. | L'Arbitre pointe l'index vers la poitrine du contrevenant à un angle de 45 degrés |
| ENCHO-SEN | Prolongation | L'Arbitre relance le match avec la commande "Shobu Hajime". |
| HANSOKU | Fautes/Disqualification. | L'Arbitre pointe l'index vers le visage du contrevenant et annonce une victoire pour l'adversaire |
| HANTEI | Décision | L'Arbitre appelle à la décision en sifflant avec son sifflet, et les Juges donnent leur décision à la main ou en signalant à l'aide du drapeau. |
| HAYAI. | Le plus rapide/ le premier à marquer. | Une main ouverte touchant la paume de l'autre main, avec les doigts. |
| HIKIWAKE. | Egalité. | L'arbitre étend les deux bras sur le côté et légèrement vers le bas avec les paumes vers le haut. |
| IPPON | Un point. | L'Arbitre étend son bras plus haut que ses épaules, vers le compétiteur concerné. |
| JOGAI. | Sortie de l'aire de combat. | L'Arbitre pointe l'index à un angle de 45 degrés par rapport à la limite du côté du contrevenant puis pointe un index en l'air à un angle de 60 degrés du côté du contrevenant et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi. |
| KIKEN | Abandon | L'Arbitre pointe avec l'index vers les pieds du compétiteur. |
| KINSHI | Avertissement pour | L'Arbitre pointe un index en l'air à un angle de 60 |



| | | |
|--|--|---|
| | comportement interdit | degrés sur le côté du contrevenant.. |
| MAAI. | Mauvaise distance. | Les deux mains sont levées ouvertes et parallèles au sol, et se font face. |
| MOTONOICHI | Position de départ. | L'Arbitre et les Juges retournent à leurs lignes respectives. |
| MUBOBI | Avertissement pour un manqué d'égard pour sa propre sécurité et celle de l'autre | L'Arbitre fait face au contrevenant et indique l'infraction en utilisant l'index de la main sur le côté du contrevenant. L'arbitre pointe alors son index en l'air à un angle de 60 degrés et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi (Sanbon et Nihon Kumite) ou Mubobi à Ippon Kumite. |
| NUKETE IMASU | Cible manquée | Une main fermée traversant devant le corps |
| SHIKAKKU | Disqualification | L'Arbitre pointe d'abord avec l'index vers le visage du contrevenant, puis obliquement au-dessus et vers l'arrière, en dehors de la zone. |
| SAI SHIAI | Nouveau match | Un nouveau match En Ippon Kumite, s'il y a un match nul, un autre match aura lieu. Ce nouveau match s'appelle Sai Shiai |
| SHOBU (Sanbon / Nihon / Ippon) HAJIME | Début du combat. | L'arbitre se tient sur sa ligne. . |
| SHOBU HAJIME | Reprise du combat. | L'arbitre se tient à sa place. |
| SHUGO | Appel des juges. | L'arbitre fait signe aux deux mains et les paumes tournées vers l'intérieur. |
| SOREMADE | Fin du match. | L'arbitre fait face à la paume d'une main entre les concurrents, le bras tendu. |
| TORIMASEN | Technique non valable. | Le signal est comme celui de Hikiwake, mais la technique culmine avec les paumes tournées vers le bas. |
| TSUZUKETE | Combattre. | Combattre restez en mouvement. |
| TSUZUKETE HAJIME | Reprise du match. | Redémarrage du match. L'Arbitre se tient sur la ligne officielle, recule dans Zenkutsu-Dachi et amène les paumes de ses mains l'une vers l'autre. |
| UKE IMASU | Technique bloqué. | Une main ouverte touchant le coude du bras opposé. |
| ATTAQUE NON CONTROLE | Attaques qui dépassent la cible | l'arbitre serre son poing et étend son coup de poing par-dessus son épaule. L'arbitre pointe alors son index en l'air à un angle de 60 degrés et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi (Sanbon et Nihon Kumite) ou Mubobi à Ippon Kumite. |



| | | |
|-----------------------|--------------------------------|---|
| PERTE DE TEMPS | Refus de combattre | Du côté du contrevenant, l'Arbitre utilisera son index pour faire un petit mouvement circulaire vers le sol. L'Arbitre pointe alors son index en l'air à un angle de 60 degrés et impose un avertissement ou une pénalité Kinshi (Sanbon et Nihon Kumite) ou Mubobi à Ippon Kumite. |
| WAZA-ARI | Demi point. | L'Arbitre étend son bras légèrement vers le bas sur le côté en direction du compétiteur concerné |
| YAME | Arrêt ou suspension du combat. | Le Secrétaire-chrono arrête le chrono. |
| YOWAI. | Technique faible | L'arbitre fait un mouvement la main ouverte vers le bas. |



ART. 18: GESTES DE L'ARBITRE CENTRALE

<back to top>

ART. 18.1 Les gestes de l'Arbitre centrale doivent être claires et larges (Fig. 5)





Ippon



Waza Ari



Aiuchi



Imasu



Uke Imasu



Hikiwake



Torimasen



Kiken



Chui



Hansoku



Shikakku



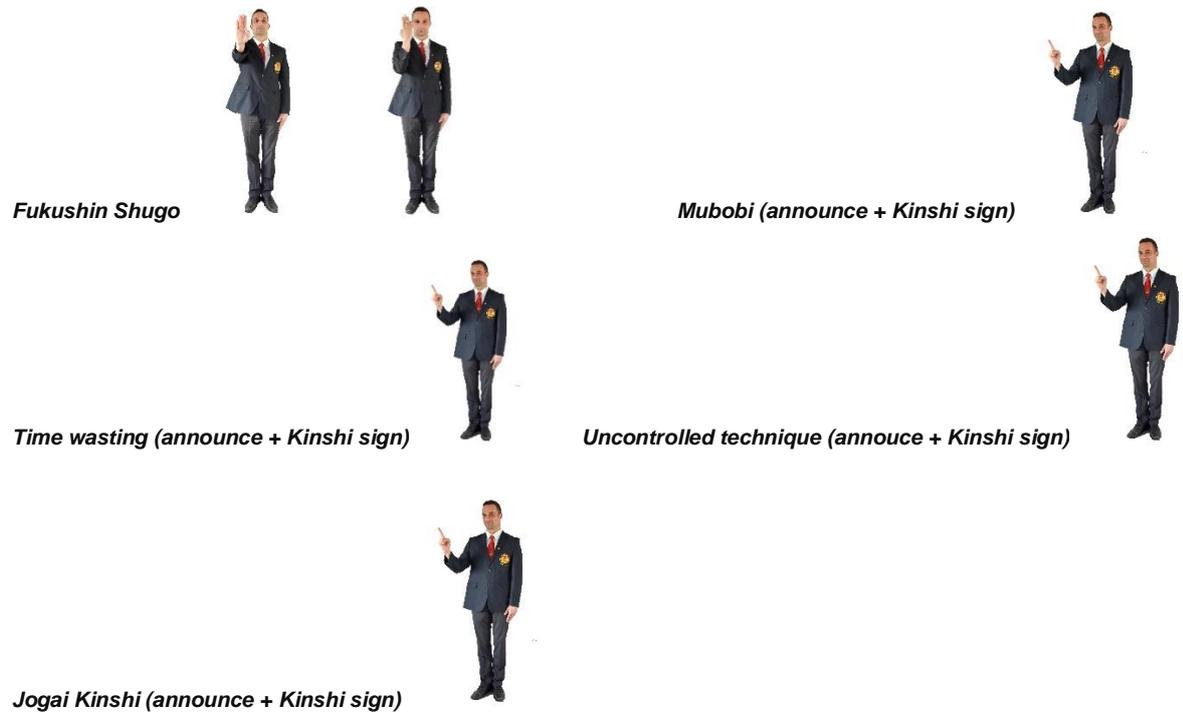


Fig. 5

ART. 19: GESTES DU JUGES MIROIR

<Back to top>

Art. 19.1 Les gestent du juges Miroir doivent être, court, clair, discret . (Fig.6)





Fig. 6



ART. 20: LES SIGNAUX

<back to top>

Art. 20.1 En kumite Shobu Ippon, les juges de coins signaux à l'aide de drapeaux et/ou sifflet. (Fig. 7).

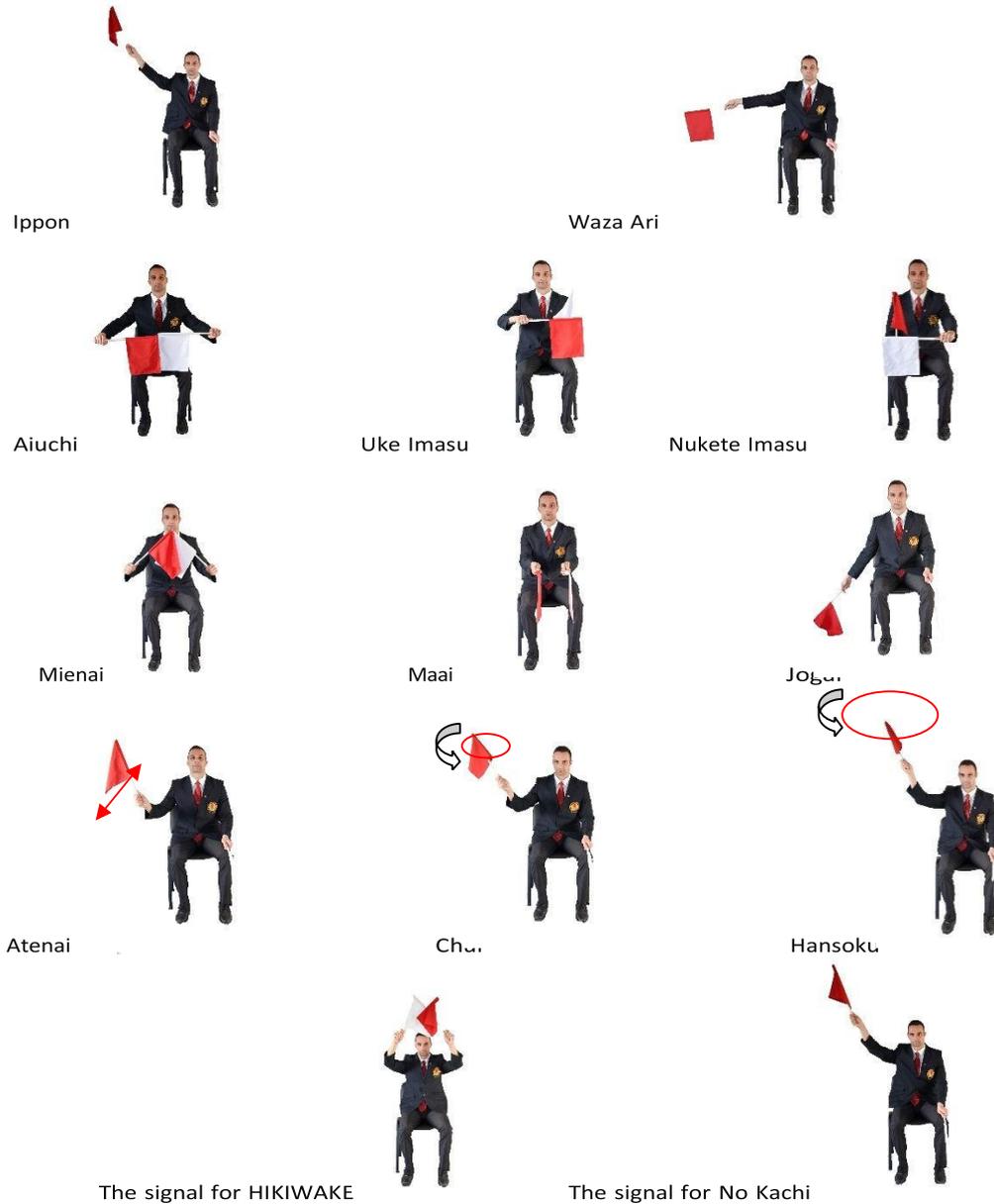


Fig. 7

Art. 20.2 Les signaux de sifflet utilisés par l'arbitre de centre doivent être les suivants:

- Long / normal + court / fort = Hantei.



b) Court / fort = la commande pour abaisser les drapeaux ou les tableaux de scores.

CHAPITRE 4: DÉCISIONS

<retour en haut>

Art. 21: Décision à la majorité

Si l'Arbitre et le Juge Miroir ne sont pas d'accord sur un score, un avertissement ou une pénalité, l'Arbitre doit demander son opinion au Kansa. La décision finale sera prise par 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: Redémarrer le tour

Dans tous les cas, lors d'un tour, lorsqu'un compétiteur prend (accidentellement) la place d'un autre ou s'il y a un concurrent manquant, le résultat de ce match sera annulé. Le match recommencera au moment où l'erreur est survenue et ne concernera que les concurrents touchés par l'erreur. Mais, si le tour est terminé, les résultats ne peuvent pas être modifiés.

Art. 23: Tableau de jugement à Ippon Shobu Kumite

Lorsque l'Arbitre décide sur la base des signaux donnés par les Juges, la décision sera régie par le Tableau de Jugement donné à la Fig. 8

Dans le 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 en donnant un point. Après cela, il doit à nouveau demander aux juges de prendre une décision. Ensuite, l'arbitre donne la décision finale.

| <table border="1"> <tbody> <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> </tbody> </table> <p>SHIRO NO KACHI</p> | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | × | <table border="1"> <tbody> <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> </tbody> </table> <p>AKA NO KACHI</p> | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | × | <table border="1"> <thead> <tr><th colspan="2">LEGEND</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr> </tbody> </table> | LEGEND | | ● | AKA | ○ | SHIRO | × | HIKIWAKE |
|--|----------|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|--|---|-----|---|-------|---|----------|
| ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | ○ | ● | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | ○ | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | ● | ● | ● | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | ● | ● | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | ● | ● | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LEGEND | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | AKA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | SHIRO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| × | HIKIWAKE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <tbody> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> </tbody> </table> <p>SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE</p> | ○ | ○ | ● | × | ○ | ○ | × | × | <table border="1"> <tbody> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </tbody> </table> <p>AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p> | ● | ● | ○ | × | ● | ● | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | ● | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | ● | ○ | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | ● | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <tbody> <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> </tbody> </table> <p>HIKIWAKE</p> | × | × | × | × | ○ | × | × | × | ● | × | × | × | ○ | ● | × | × | <table border="1"> <tbody> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> </tbody> </table> <p>SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p> | ○ | ○ | ● | ● | | | | | | | | | | | | | |
| × | × | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | × | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ● | × | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ● | × | × | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | ● | ● | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



NB: Les questions relatives au jugement qui ne sont pas prescrites dans les présentes règles doivent être discutées entre l'Arbitre et les Juges et la décision prise doit être soumise à l'Arbitre en chef et à la Commission d'Arbitrage de la 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 DE KUMITE

<retour en haut>

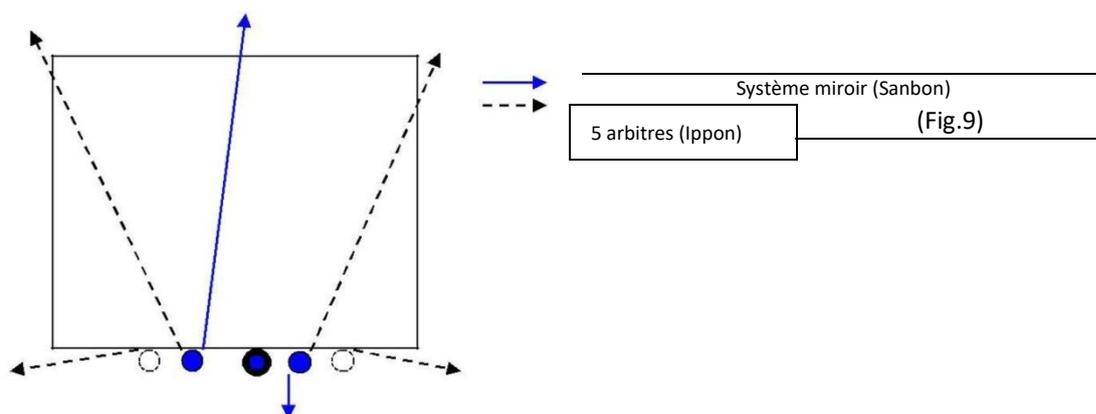
ART. 24: DÉMARRAGE - SUSPENSION - FIN DU KUMITE MATCH

24.1 Les concurrents doivent s'aligner au début du tour. Si un ou plusieurs d'entre eux sont absents, ils seront appelés deux fois au micro. S'ils ne viennent pas au moment où la manche est terminée, ils seront déclarés KIKEN.

24.2 DÉMARRER LE MATCH:

Au début d'un match Kumite, le panel d'arbitres se tiendra sur le bord extérieur de la zone de match. Après l'échange officiel de salut entre les compétiteurs, les officiels / public et l'Arbitre (Shomen ni Rei - Otagai ni Rei), l'Arbitre fait un pas en arrière, tous les Juges se tournent vers l'intérieur et s'inclinent tous ensemble.

Après le salut, l'Arbitre invite le Juge et le Kansa dans le "Système de Miroir" de Shobu Sanbon, ou les "4 Juges de Coin" dans le "Système de Drapeau" Shobu Ippon à prendre leur place (en dehors de la zone de match), comme montré ci-dessous:



Secrétaire Chrono

Au commandement de "Nakae ou Motoonichi", le panel d'arbitres et les concurrents entrent dans la zone de match. Le match doit commencer par l'annonce par l'Arbitre de "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".



- 24.2.1 Les entraîneurs doivent être assis sur le côté opposé de la table du jury.
- 24.2.2 Les écussons des entraîneurs et des concurrents doivent être remis aux officiels du jury de table, qui veilleront à ce que les bons entraîneurs et compétiteurs entrent dans le tatami.

24.3 SUSPENDRE LE MATCH

En annonçant «Yame», l'Arbitre doit interrompre temporairement le Match et ordonner aux compétiteurs de revenir à leurs positions. Lors de la reprise du match, l'arbitre annonce "Tzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

Le secrétaire-chrono doit donner un signal par un gong, un buzzer ou un sifflet indiquant Atoshi Baraku, 15 secondes avant la fin.

24.4. TERMINER LE MATCH

Lorsque le secrétaire –chrono donne les signaux au moyen d'un gong, d'une sonnerie ou d'un sifflet. Après avoir arrêté le match (Yame), l'arbitre doit terminer le match en annonçant "Soremade". Il vérifie ensuite les scores et les pénalités avec le Kansa ou le juge du jury de table, puis annonce la décision. Après l'échange formel de salut entre les concurrents, le panel d'arbitres, les officiels / publics (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei), le match est terminé.

ART. 25: CRITÈRES POUR DÉCIDER IPPON ET WAZA-ARI

<retour en haut>

- 25.1 **Un Ippon** est attribué lorsqu'une technique exacte et puissante, reconnue comme décisive, sera portée sur les points d'attaques reconnues dans les conditions suivantes:
- bonne forme (technique, position et équilibre).
 - vigueur forte (kime),
 - bonne attitude sportive, non-malveillante,
 - zanshin,
 - un bon timing,
 - Distance correcte

Quelques exemples de techniques efficaces livrés dans les conditions suivantes doivent être considérés comme Un Ippon:

- Quand une attaque est livrée avec un timing parfait et que l'adversaire commence à se déplacer vers l'attaquant.
- Quand une attaque est livrée immédiatement car l'adversaire était déséquilibré par l'attaquant.
- Quand une combinaison de techniques successives et efficaces est utilisée.
- Pour l'utilisation combinée des techniques tsuki et Geri.
- Pour l'utilisation combinée des techniques Tsuki, keri et balayage.
- Lorsque l'adversaire a perdu son esprit combatif et a tourné le dos à l'attaquant.



- Attaques efficaces livrées sur les parties non défendues de l'adversaire.
 - Pour des techniques efficaces de Jodan Geri.
- 25.2 Un Waza-ari est attribué pour une technique presque comparable à celle nécessaire pour marquer Ippon. Le panel d'arbitres doit chercher Ippon en premier lieu et puis seulement n'attribuer un Waza-ari.

25.3 Les annonces de score:

L'arbitre annonce le score de la manière suivante: qui a marqué, sur quel niveau, avec quelle technique, et le score attribué (par exemple: Aka / Shiro ... Jodan / Chudan ... Tsuki / Geri / Uchi ... Waza-ari /

26.1: VICTOIRE ou DEFAITE

Le compétiteur, qui marquera le premier avec un Ippon (ou deux Waza-ari) pour Shobu Ippon ou 3 Ippon (ou 6 Waza-ari, ou une combinaison de score d'Ippon et Waza-ari) pour Shobu Sanbon, sera déclaré vainqueur.

Doit être attribué en fonction de:

- 26.1. Victoire par le score d'Ippon / Sanbon.
- 26.2. Victoire par décision (Hantei).
- 26.3. Défaite due à une disqualification (Hansoku, Shikaku).
- 26.4. Défaite due à une retraite (Kiken).

ART.26.1 : VICTOIRE PAR IPPON OU SANBON

Le compétiteur, qui marquera le premier avec un Ippon (ou deux Waza-ari) pour Shobu Ippon ou 3 Ippon (ou 6 Waza-ari, ou une combinaison de score d'Ippon et Waza-ari) pour Shobu Sanbon, sera déclaré vainqueur

26.2 VICTOIRE par DECISION

- 26.2.1 En l'absence de score Ippon / Sanbon, ou de défaite pour disqualification (Hansoku) ou retraite (Kiken), pendant le temps réglementaire d'un match, une décision (Hantei) est prise sur la base des considérations suivantes:
- 26.2.2 Dans le cas d'un compétiteur (à Sanbon Kumite) marquant au moins un Waza Ari plus que l'adversaire, il sera automatiquement déclaré vainqueur (Kachi).
- 26.2.3 Dans le Sanbon Kumite individuel, si Hikiwake est donné, un Encho-Sen (extension) suivra.

26.2.4 Procédure HANTEI:



Dans la décision pour Hantei, l'arbitre central est placé dans la limite de la zone de compétition. Il appellera "Hantei" et simultanément avec tous les autres juges et avec le sifflet, il lève le bras vers le concurrent de sa préférence: AKA / SHIRO ou il croise les bras devant sa tête pour un match nul. Après avoir confirmé le résultat du vote, il se rend dans la zone de compétition et annonce la décision.

26.2.5 CRITÈRES POUR HANTEI:

- a) Y at-il eu Waza-ari ou Ippon?
- b) S'il y a eu des avertissements (Atenai / Kinshi).
- c) Dans l'Ippon kumite : s'il y a eu des avertissements (Atenai/ Jogai ou Mubobi)
- d) L'excellence comparative dans l'attitude de combat.
- e) La capacité et la compétence.
- f) Le degré de vigueur et de combativité.
- g) Le nombre de mouvements d'attaque.
- h) L'excellence comparative dans la stratégie utilisée.
- i) Fair play.

26.3 DÉFAITE EN RAISON D'UNE DISQUALIFICATION FOUL (Hansoku)

Lorsqu'un compétiteur commet un acte relevant de l'un des cas suivants, l'arbitre annonce la défaite du concurrent fautif:

26.3.1 Dans le cas d'un concurrent, après avoir été averti une fois, répète des actes similaires ou des actes enfreignant les règles, l'Arbitre peut annoncer sa défaite en raison des avertissements déjà encourus.

26.3.2 Ne pas obéir aux ordres de l'arbitre.

26.3.3 Si un compétiteur devient surexcité, à un point tel qu'il est considéré par l'Arbitre comme un danger pour lui-même ou pour son adversaire.

26.3.4 Si l'acte ou les actes d'un concurrent sont considérés comme malveillants, en violant volontairement les règles qui les interdisent.

26.3.5 Autres actes considérés comme violant les règles du match. Tout comportement indiscipliné de la part de personnes liées au compétiteur, telles que l'entraîneur, le manager, les supporters, etc., peut entraîner la disqualification du compétiteur et / ou de l'équipe.

26.3.6 Hansoku peut être imposé directement, sans suivre l'échelle de pénalité, si l'action apporte un handicap à l'autre compétiteur et les chances de gagner sont très diminuées, par exemple: un visage blessé, un nez cassé, une main / doigt cassé / genou, etc.

26.3.7 Tout compétiteur (ou équipe) qui reçoit HANSOKU en demi-finale recevra toujours une médaille de bronze.

26.3.8 Tout concurrent (ou équipe) qui reçoit HANSOKU en finale recevra toujours une médaille d'argent.

26.3.9 Tout compétiteur (ou équipe) qui reçoit SHIKAKKU en demi-finale ou en finale ne recevra pas de médaille.

26.4 DÉFAITE EN RAISON DE LA RETRAITE (Kiken)

26.4.1 Un compétiteur qui n'est pas en mesure de continuer à participer ou à participer à des compétitions, pour des raisons autres qu'une blessure ou qui demande la permission de quitter le match pour de telles raisons, sera déclaré perdant par KIKEN.



ART. 27: ZONES DE NOTATION ET TECHNIQUES DE NOTATION

<retour en haut>

- 27.1 Les zones de marquage doivent être limitées à: Tête, Abdomen, Cou, Poitrine, Côté et Dos (à l'exclusion des épaules).
- 27.1.1 La gorge n'est pas un point marquant; il est interdit d'attaquer la gorge.
- 27.2 Une technique efficace délivrée simultanément lorsque retentit le signal de la fin, doit être comptée dans la partition.
- 27.3 Une attaque, même si elle est effective, délivrée après que retentit le signal de la fin du match, ne doit pas être reconnue comme telle et ne doit pas constituer une base pour la décision.
- 27.4 Les techniques livrées en dehors de la zone de match prescrite doivent être invalides.
- 27.5 Toutefois, si un compétiteur livrant une telle technique se trouvait dans les limites de la zone de match lors de la remise de la technique, il sera considéré comme valable. Le point auquel "Yame" est appelé est utile pour déterminer si Jogai a eu lieu.
- 27.6 Les techniques de notation de la même valeur délivrées simultanément par les deux concurrents ne doivent pas marquer (Aiuchi).

ART. 28: AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS

<retour en haut>

Dans la compétition WUKF Kumite NIHON et SANBON, il y a 3 catégories d'avertissements et de pénalités:

- 28.1 **ATENAI** - Contact excessif;
- 28.2 **KINSHI** - Comportement interdit;
- 28.3 **SHIKAKKU** - Disparition de toute la compétition.

28,1 catégorie ATENAI

- 28.1.1 Les techniques qui ont un contact excessif, sur les points dangereux du corps.
- 28.1.2 Les techniques suivantes qui sont faites avec contact:
- Attaques des membres supérieurs et inférieurs, de l'articulation de la hanche, des articulations du genou, des articulations du pied et des tibias.
 - Attaques à l'aine ou à la gorge.
 - des techniques de mains ouvertes sur le visage, la gorge et le cou; Hiza Geri; Empi ou Atama Uchi.
 - Techniques de saut (comme Tobi Yoko Geri ou Uraken Uchi).
 - Techniques de balayage des jambes dangereuses (Ashi Barai sans technique de suivi ou balayage des pieds qui se posent sur la jambe et qui pourraient causer une blessure au genou).
- 28.1.3 Projections dangereuses (sans aucune garantie que l'adversaire atterrisse en toute sécurité).



28.1.4 Annoncée: “**Aka/Shiro – ATENAI ...**”.



28.1.5 Le geste pour Atenai est: (Fig 10)

28.1.6 Les avertissements et pénalités possibles sont:

- a) Premier avertissement: Atenai
- b) Dernier avertissement: Ateani 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 comprend le refus de se battre, l'évasion de l'adversaire et l'interruption répétée du match par un accrochage ou un contact corporel inutile contre l'adversaire.

28.2.2 **Actions exagérées** (comportement antisportif, etc.) et réactions (par exemple, faire semblant de blessure, de provocation ou d'énoncés inutiles, de simulations, de réaction excessive au contact léger ou de chute inutile).

28.2.3 **Tout comportement susceptible de déconsidérer le karaté** (ceci inclut les entraîneurs, les managers et toutes personnes liée au compétiteur).

28.2.4 **Toute action irrespectueuse et inutile est strictement interdite** (jeter ses gants par terre, refuser de participer à la finale du match, ne pas être d'accord avec les décisions de l'arbitre pendant le match, etc.).

28.2.5 **Toute situation où le compétiteur manque de considération pour sa sécurité ou son intégrité, comme suit:**

- a) Attaque avec une tête non gardée devant.
- b) Les attaques sans suivre la cible avec les yeux.
- c) Se retourner après une attaque (en tant que mouvement tactique ou théâtral) pour attirer l'attention de l'arbitre sur la technique.
- d) Le compétiteur est sans défense et son dos est exposé.

28.2.6 **Toute situation où le compétiteur touche le sol à l'extérieur de la zone de match avec n'importe quelle partie de son corps, comme suit:**

- a. Si le compétiteur sort délibérément ou pour éviter la technique d'un adversaire.
- b. Si un compétiteur fournit une technique infructueuse et quitte immédiatement après, Kinshi sera enregistrée.



- c. Si Shiro quitte le Tatami juste après avoir fait une attaque réussie sur Aka, alors Yame apparaîtra immédiatement sur le score et Shiro's Kinshi ne sera pas enregistré.
- d. S'il y a une technique réussie, Yame devrait se produire au moment du score. La sortie se produit donc en dehors du temps de match et ne doit pas être pénalisée.
- e. Si Shiro quitte le Tatami, ou à quitté et que le score de Aka est fait(Aka restant sur le tatami°, alors le score de Aka sera attribué et un avertissement Kinshi ou une pénalité sera donné à Shiro.
- f. Le point auquel "Yame" est appelé est utile pour déterminer si cette situation de Kinshi s'est produite.
- g. Kinshi n'est pas imposé si le compétiteur a été poussé hors de la zone de match par l'adversaire.
- h. Les avertissements doivent augmenter en gravité jusqu'à ce qu'une pénalité (Hansoku) soit imposée.

28.2.7 Agripper son adversaire (sauf si elle est immédiatement suivie d'une technique).

28.2.8 Attaques incontrôlées (qui dépassent ou dépassent la cible).

28.2.9 Les avertissements et pénalités possibles sont:

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

28.2.10 Annonce: "**Aka/Shiro, KINSHI**"



28.2.11 Le geste pour Kinshi est: (Fig.11)

28.2.12 Cependant, selon la gravité de l'infraction, il pourra être donné Kinchi Chui ou Kinchi Hansoku directement avec l'accord du corps arbitral.

28.3 SHIKAKKU

C'est une radiation de toute la compétition et elle est donnée dans les cas suivants:

- 28.3.1 Lorsque les concurrents n'obéissent pas aux ordres de l'arbitre et deviennent agressifs.
- 28.3.2 Quand ils commettent un acte qui nuit au prestige et à l'honneur du karaté-do, ou quand d'autres actions sont considérées comme violant les règles et l'esprit du karaté.



- 28.3.3 Lorsque le (s) compétiteur (s), son entraîneur ou un ou plusieurs membres de son équipe de soutien font des gestes obscènes ou offensants, font des menaces ou donnent des injures verbales aux officiels ou à d'autres compétiteurs.
- 28.3.4 Lorsque l'Arbitre croit qu'un compétiteur a agi de manière malveillante, sans penser au bien-être de l'autre compétiteur.
- 28.3.5 L'annonce: L'Arbitre annoncera "Aka / Shiro - SHIKAKKU."



- 28.3.6 Le geste pour Shikakku est: (Fig 12)
- 28.3.7 Avant que le Shikakku puisse être imposé, l'Arbitre doit consulter l'Arbitre Principal Tatami et ensuite la Commission d'Arbitrage de la WUKF.
- 28.3.8 Le compétiteur qui reçoit le Shikakku perdra toutes les positions qu'il a déjà remportées dans ce tour / cette catégorie. Il / elle ne recevra pas de médaille.

28.4 Entraîneurs - avertissements et pénalités

- 28.4.1 Les entraîneurs seront pénalisés pour mauvais comportement (insultes, fausses blessures, agressivité physique contre les officiels ou contre leurs propres élèves).
- 28.4.2 L'échelle de pénalité pour les entraîneurs comportera trois (3) étapes: Kinshi; Kinshi Chui et Kinshi Hansoku.
- 28.4.3 La décision d'avertir ou de pénaliser un entraîneur sera prise par le panel d'arbitres et l'arbitre en chef.
- 28.4.4 Après la décision d'avertir qu'un entraîneur a été pris, l'Arbitre en Chef marquera un X au dos du badge de l'entraîneur et le certifiera avec sa signature.
- 28.4.5 Après la troisième marque, la Commission d'Arbitrage de la WUKF lui interdira d'agir en tant qu'entraîneur pendant le reste de la compétition.
- 28.4.6 La Commission d'Arbitrage de la WUKF pourrait également imposer une suspension pour une période de temps, de toutes les compétitions sous l'égide de la WUKF.

ART. 29: BLESSURES ET ACCIDENTS

En cas de blessure d'un compétiteur, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match, assister le compétiteur blessé et, en même temps, appeler le médecin de la compétition.

29.1 DÉCISIONS DU MÉDECIN

- 29.1.1 Seul le médecin de la compétition peut prendre des décisions concernant tout ce qui concerne les blessures, les accidents ou la condition physique des concurrents.



- 29.1.2 Un compétiteur qui gagne un match en disqualifiant son adversaire pour l'avoir blessé ne peut plus se battre dans la compétition sans l'autorisation du médecin de compétition.
- 29.1.3 Lorsqu'un compétiteur gagne par une disqualification de son adversaire pour avoir causé une blessure, l'arbitre en chef enverra un juge avec le vainqueur blessé au médecin de la compétition. Le médecin de la compétition doit remplir la «fiche de blessure» (fig.15). La «feuille de blessure» dûment remplie et sera remis au secrétaire-chrono et sera jointe à la feuille de la catégorie. Il incombe au secrétaire-chrono de surveiller la progression du compétiteur jusqu'au tour suivant et de montrer la feuille médicale à l'arbitre. Selon les instructions du Docteur dans la feuille médicale, l'arbitre décidera si le compétiteur peut ou non continuer à participer à la compétition.

Fig 15: Feuille médical

| | | | |
|------------------------------|----------------|--------------------|----------------------------------|
| Date: | Heure: | Tatami No. | Nom du chef arbitre ou du tatami |
| | | | |
| Numéro & Nom du compétiteur: | Federation: | Pays: | Nature de l'accident |
| | | | |
| Remarque du docteur | Recommandation | Continue? | Doctor's signature/Stamp |
| | | OUI NON | |

29.1.4 Aucun point ne sera accordé si le compétiteur blesse son adversaire, même si la blessure n'est que très mineure.

29.2 VICTOIRE ou DÉFAITE après une blessure

- 29.2.1 Lorsqu'un compétiteur, qui subit une blessure mineure, mais pas assez sérieux pour l'invalider, refuse de continuer le match ou demande la permission de quitter le match, il sera déclaré perdant par Kiken.
- 29.2.2 Si deux compétiteurs se font du mal, ou s'ils souffrent de Blessures précédemment subies et qu'ils sont déclarés incapables de continuer par le Médecin de Compétition, le résultat du match sera:
- Le combat est gagné par le compétiteur qui a accumulé le plus de points.
 - Si le score est le même, l'arbitre appellera HANTEI pour décider du vainqueur.
 - Dans la compétition par équipe, l'arbitre annoncera une égalité (HIKIWAKE). Si la situation Est décisive ENCHO-SEN en compétition par équipe, l'arbitre appellera HANTEI pour établir le résultat final.



- 29.2.3 Dans le cas d'une blessure ou de blessures subies lors d'un Kumite Match, pour des raisons non imputables à l'un ou l'autre des compétiteurs, désactiver un compétiteur ou dans le cas où les deux compétiteurs sont blessés en même temps pour des raisons le résultat final sera décidé par:
- a) Le concurrent qui quitte le match sera déclaré perdant par Kiken.
 - b) Dans le cas où les deux compétiteurs quittent et que les raisons des blessures ne sont pas imputables aux concurrents, puis HANTEI décidera du résultat final.
- 29.2.4 Dans le cas où un compétiteur est jugé incapable de poursuivre le match en raison d'une blessure ou pour toute autre raison physique, sur avis du médecin de la compétition, l'arbitre doit mettre fin au match et suspendre le compétiteur blessé du match et attribuer la victoire comme suit:
- a) Si la blessure est imputable à son adversaire, il sera déclaré vainqueur.
 - b) Si la blessure n'est pas imputable à son adversaire, il doit être 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 se trouve dans ART. 79 ANNEXE

PARTIE 3: KUMITE SANBON

CHAPITRE 6: KUMITE SANBON INDIVIDUEL

<retour en haut>

- Le match individuel est décidé par "Shobu Sanbon".
Les concurrents essaient de marquer trois points (6 WAZA-ARI, 3 IPPON, ou marquer une combinaison des deux avant leur adversaire, dans le temps imparti.
- Dans tous les Kumite Sanbon, le système Mirror sera utilisé pour juger chaque match.

ART. 30: CATEGORIES PERMISES

Table 1

| KUMITE SHOBU SANBON - Individual | | | | | | | |
|----------------------------------|---------------|----------------|---------|--------|---------------|----------------|---------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Mini cadets A | 13 to 14 years | - 45 kg | | Mini Cadets A | 13 to 14 years | - 50 kg |
| | Mini Cadets B | 13 to 14 years | - 55 kg | | Mini Cadets B | 13 to 14 years | - 55 kg |



| | | | | | | | |
|-----------------------------|---------------|-------------------|---------|-----------------------------|---------------|-------------------|---------|
| | Mini Cadets C | 13 to 14 years | - 65 kg | | Mini Cadets C | 13 to 14 years | - 60 kg |
| | Mini Cadets D | 13 to 14 years | + 65 kg | | Mini Cadets D | 13 to 14 years | + 60 kg |
| Cadets – toutes ceintures | | | | Cadets – toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Weight | Nr. | Categorie | Age | Weight |
| | Cadets A | 15 to 17 years | - 55 kg | | Cadets A | 15 to 17 years | - 50 kg |
| | Cadets B | 15 to 17 years | - 65 kg | | Cadets B | 15 to 17 years | - 55 kg |
| | Cadets C | 15 to 17 years | - 75 kg | | Cadets C | 15 to 17 years | - 60 kg |
| | Cadets D | 15 to 17 years | + 75 kg | | Cadets D | 15 to 17 years | + 60 kg |
| Juniors – toutes ceintures | | | | Juniors – toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Weight | Nr. | Categorie | Age | Weight |
| | Juniors A | 18 to 20 years | - 65 kg | | Juniors A | 18 to 20 years | - 55 kg |
| | Juniors B | 18 to 20 years | - 75 kg | | Juniors B | 18 to 20 years | - 60 kg |
| | Juniors C | 18 to 20 years | - 85 kg | | Juniors C | 18 to 20 years | - 65 kg |
| | Juniors D | 18 to 20 years | + 85kg | | Juniors D | 18 to 20 years | + 65 kg |
| Seniors – toutes ceintures | | | | Seniors – toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Weight | Nr. | Categorie | Age | Weight |
| | Seniors A | 21 to 35 years | - 65 kg | | Seniors A | 21 to 35 years | - 55 kg |
| | Seniors B | 21 to 35 years | - 75 kg | | Seniors B | 21 to 35 years | - 60 kg |
| | Seniors C | 21 to 35 years | - 85 kg | | Seniors C | 21 to 35 years | - 65 kg |
| | Seniors D | 21 to 35 years | + 85 kg | | Seniors D | 21 to 35 years | + 65 kg |
| Veterans – toutes ceintures | | | | Veterans – toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Veterans A | 36 to 40 years | Open | | Veterans A | 36 to 40 years | Open |
| | Veterans B | 41 to 45 years | Open | | Veterans B | 41 to 45 years | Open |
| | Veterans C | 46 to 50 years | Open | | Veterans C | 46 to 50 years | Open |
| | Veterans D | 51 to 60 years | Open | | Veterans D | 51 to 60 years | Open |
| | Veterans E | 61 years and over | Open | | Veterans E | 61 years and over | Open |

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

- | | | |
|------|--------------------------------------|--------------------------------|
| 31.1 | Enfants (homme / femme) | 1 min 30 sec. (temps effectif) |
| 31.2 | Mini cadets / cadets (homme / femme) | 2 min. (temps effectif) |
| 31.3 | Juniors et seniors (homme / femme) | 3 min. (temps effectif) |
| 31,4 | Vétérans (hommes / femmes) | 2 min. (temps effectif) |



ART. 32: LIEN ET POLONGATION

32.1 L'EGALITE

32.1.1 En cas d'égalité (score égal, y compris 0-0) après le temps, dans un Match individuel, HANTEI sera demandé.

32.1.2 La décision peut être NON KACHI pour Aka ou Shiro (sur la base des critères utilisés dans Hantei ou HIKIWAKE.) Dans un kumite sanbon individuel, si Hikiwake est donné, une Enchosen (prolongation) suivra.

32.2 LA PROLONGATION (Encho-Sen)

32.2.1 La commande d'Arbitre pour commencer la prolongation sera "Encho-Sen - Shobu Hajime".

32.2.2 Le temps d'Encho-Sen sera d'une minute.

32.2.3 Cette prolongation sera gagnée par le premier qui marque (mort subite).

32.2.4 Tous les points et les avertissements sont reportés dans la prolongation.

32.2.5 Si après Encho-Sen il n'y a toujours pas de vainqueur, une décision (Hantei) doit être prise, basée sur la prolongation. Le panel d'arbitres doit décider AKA ou SHIRO NO KACHI.

CHAPITRE 7: EQUIPE SANBON KUMITE

Chaque match individuel est décidé selon les "Règles Sanbon Kumite"

ART. 33: CATEGORIES PERMISES

Tableau 2

| KUMITE SHOBU SANBON - Team | | | | | | | |
|----------------------------|-----------|----------------|-------|------------------|-----------|----------------|-------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Cadets | 15 to 17 years | Open | | Cadets | 15 to 17 years | Open |
| | Juniors | 18 to 20 years | Open | | Juniors | 18 to 20 years | Open |
| | Seniors | 21 to 35 years | Open | | Seniors | 21 to 35 years | Open |

ART. 34: ÉQUIPE SANBON MATCH

<retour en haut>

34.1 Avant chaque match d'équipe, un représentant de l'équipe doit remettre à la table du jury / aux officiels d'entrée une liste officielle des ordres donnant les noms et l'ordre de combat des



membres de l'équipe inscrits sur une feuille d'ordre d'équipe. (voir le tableau 3).

Table 3

| SCOTLAND TEAM 'A' (the competitor's number) | Round 1 | Round 2 | Round 3 | Round 4 |
|--|---------|---------|---------|---------|
| 1004 | 1 | 2 | | |
| 1024 | 2 | 1 | | |
| 1029 | 3 | 3 | | |

- 34.1.1 L'ordre de combat peut être modifié pour chaque tour, mais une fois notifié, il ne peut pas être modifié.
- 34.1.2 L'utilisation d'une réserve constitue un changement dans l'ordre de combat.
- 34.1.3 Si l'ordre de combat est modifié, sans avertir la Table du Jury avant le début du match, l'équipe sera disqualifiée.
- 34.2 Les matchs entre les membres individuels de chaque équipe doivent se dérouler dans un ordre prédéterminé.

ART. 35: LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE SANBON **<retour en haut>**

- 35.1 L'équipe sera composée de 3 concurrents.
 - 35.1.1 Une équipe qui n'a pas 3 concurrents au début du 1er tour de la compétition ne sera pas autorisée à concourir et sera déclarée Kiken.
 - 35.1.2 Chaque équipe ne peut avoir qu'une seule réserve, qui peut être substituée à un concurrent blessé ou si l'entraîneur l'exige. Cependant, cette substitution ne peut être faite qu'au tour suivant.
- 35.2 Au début du match, seule l'équipe (3 membres), sans réserve, s'alignera sur le Tatami.
- 35.3 Si, pendant une manche, un membre de l'équipe est blessé et que le médecin de la compétition déclare qu'il ne peut pas continuer la compétition, l'équipe sera autorisée à utiliser sa réserve pour participer au tour suivant.
- 35.4 Si pendant un tour, un autre membre de l'équipe est blessé et que le médecin de la compétition déclare qu'il est incapable de continuer la compétition, l'équipe sera autorisée à concourir dans le reste de la catégorie avec seulement 2 concurrents.

ART. 36: CRITÈRES DE DÉCISION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE SANBON KUMITE **<retour en haut>**

- 36.1 Le vainqueur d'un match par équipe se prononcera sur les résultats des matches individuels.
 - 36.1.2 Si à la fin du temps réglementaire (dans un combat individuel) il n'y a pas de points ou s'il y a égalité, la décision sera HIKIWAKE. Hantei ne sera pas demandé.
- 36.2 Les critères pour décider du vainqueur d'un match d'équipe sont les suivants (par ordre



décroissant d'importance):

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

36.3 Les victoires résultant d'une faute, d'une disqualification ou d'un retrait volontaire (Kiken) de l'adversaire seront comptées, dans les matchs par équipes, comme 3 Ippon. L'adversaire (le perdant) conservera le score enregistré au moment de la disqualification.

ART. 37: LIEN ET L'EXTRA MATCH

<retour en haut>

- 37.1 Lorsque, après avoir considéré 36.2 / a / b / c ci-dessus, il y a égalité entre les équipes, un match supplémentaire sera effectué entre un représentant de chaque équipe rivale.
- 37.2 Si ce match supplémentaire aboutit à une EGALTE, une prolongation (Encho-Sen) aura lieu. La prolongation (Encho-Sen) sera décidée par le premier à marquer (mort subite). Si, à la fin d'Encho-Sen, il n'y a toujours pas de points, une décision (Hantei) doit être prise par les juges. L'Arbitre, le Juge Miroir et le Kansa ne peuvent pas donner de Hikiwake mais doivent décider No Kachi pour Aka ou Shiro.

CHAPITRE 8: ÉQUIPE DE ROTATION SANBON KUMITE

En principe, les règles sont les mêmes que pour SHOBU SANBON INDIVIDUAL et le système de miroir sera utilisé pour juger chaque match.

ART. 38: CATÉGORIES AUTORISÉES

<retour en haut>

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

Table 4

| KUMITE SHOBU SANBON – Team Rotation | | | | | | | |
|--|------------------|-------------------|--------------|-------------------------|------------------|-------------------|--------------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| TOUTES CEINTURES | | | | TOUTES CEINTURES | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Children A | Under 11 years | Open | | Children A | Under 11 years | Open |
| | Children B | 11-12 years | Open | | Children B | 11-12 years | Open |
| | Mini cadets | 13 to 14 years | Open | | Mini cadets | 13 to 14 years | Open |
| | Cadets | 15 to 17 years | Open | | Cadets | 15 to 17 years | Open |
| | Juniors | 18 to 20 years | Open | | Juniors A | 18 to 20 years | Open |
| | Seniors | 21 to 35 years | Open | | Seniors A | 21 to 35 years | Open |
| | Veterans | 36 years and over | Open | | Veterans | 36 years and over | Open |



Art.39 : DUREE

- 39.1 En Kumite Team Rotation, la durée de chaque match sera de 6 minutes.
39.2 L'horloge ne s'arrêtera que lorsque l'Arbitre demandera "Heure".

ART. 40: LE MATCH DE L'ÉQUIPE DE ROTATION

<retour en haut>

- 40.1 L'esprit d'équipe exige que chaque concurrent se batte au moins une fois et pendant au moins 15 secondes pendant le temps prescrit (6 minutes).
- 40.2 Chaque équipe doit avoir au moins une réserve, qui pourra substituer un compétiteur en cas de blessure ou sur demande du coach. Cependant cette substitution ne pourra se faire que dans le prochain match.
- 40.3 L'esprit d'équipe demande que chaque compétiteurs devra se battre au moins 15 secondes pendant les 6 minutes du combat
- 40.4 Si à la fin du match (après 6 minutes), l'un des compétiteurs ne s'est pas battu, l'équipe concernée sera disqualifiée (Hansoku).
- 40.2.1 **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), en avance sur l'autre équipe et avant que la cloche du chronométrage sonne, son équipe sera déclarée gagnante même si les deux autres membres de son équipe ne se sont pas battus.

ART. 41: CRITÈRES POUR DÉCIDER L'ÉQUIPE GAGNANTE

<retour en haut>

- 41.1 Il n'y aura pas de limite au nombre de points pouvant être marqués. Chaque équipe peut marquer autant de points que ses compétiteurs sont capables, pendant les 6 minutes.
- 41.2 Le gagnant sera l'équipe qui a marqué 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), elle sera déclarée gagnante.

ART. 42: EGALITE EN ROTATION

- 42.1 Si, après 6 minutes, il y a égalité, l'équipe qui a le plus d'Ippon sera déclarée gagnante.
- 42.2 Si l'égalité persiste, HANTEI sera demandé. La décision pourrait être AKA / SHIRO NO-KACHI ou HIKIWAKE. Dans la situation de HIKIWAKE, il y aura une prolongation de 2 minutes (Encho-Sen) et l'équipe qui marque le premier point sera déclarée gagnante. Chaque entraîneur choisira 1 concurrent de son équipe pour débiter la prolongation. Ce concurrent peut être changé après le début de la prolongation.

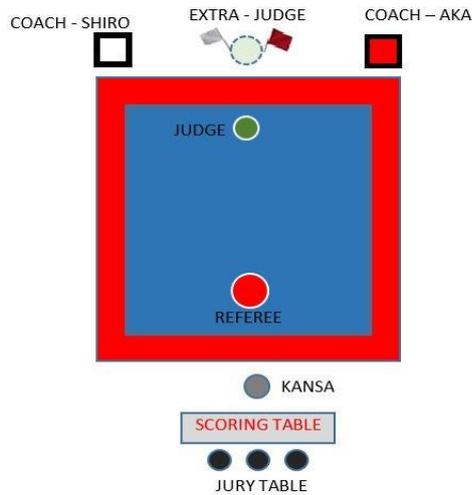
ART. 43: SUBSTITUTIONS EN ÉQUIPE DE ROTATION

<retour en haut>

- 43.1 Un juge de changement sera utilisé pour l'équipe de rotation; il / elle sera positionné à



l'extérieur du tatami sur le côté opposé de la table du secrétaire-chrono ayant 2 drapeaux (AKA et SHIRO) (voir la figure ci-dessous).



- 43.1.1 La seule fonction du juge du changement est d'indiquer à l'arbitre quand et quel compétiteur doit être changé.
- 43.1.2 Le juge du changement n'aura aucune opinion sur les scores, les avertissements ou les pénalités et il ne participera pas à Hantei.
- 43.2 Pendant le match, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe peut faire autant de substitutions entre les 3 membres de l'équipe qu'ils le désirent. Un concurrent qui a déjà été remplacé peut revenir se battre dans le même tour et à chaque fois qu'il en a besoin pendant le match.
- 43.3 Cependant, après l'appel d'Atoshi Baraku, les demandes de changement sont interdites.
- 43.4 Le compétiteur qui doit être remplacé doit être prêt et avoir tout l'équipement et les protecteurs nécessaires lorsque l'arbitre l'appelle sur le Tatami

PROCÉDURE DE SUBSTITUTION

- 43.5 Les entraîneurs doivent s'asseoir dans des chaises identifiées placées de chaque côté du juge des changements (voir la figure ci-dessus)
- 43.6 Au début du match les deux premiers concurrents de chaque équipe s'affronteront, et les 2 autres membres de chaque équipe se positionneront près de leur coach sur la gauche et sur le côté droit de l'extra juge. Après qu'un concurrent se soit battu, il restera sur le bord du Tatami de son côté.
- 43.6.1 Alors qu'un membre de l'équipe est sur le Tatami, les 2 autres membres de l'équipe devront toujours être équipés et prêts à être appelés sur le Tatami.
- 43.7 Lorsque l'entraîneur a l'intention de faire un remplacement, il doit demander «CHANGEMENT» au juge des changements.
- 43.8 Le juge des changements doit valider la demande et s'assurer (en vérifiant l'écran de pointage officiel) qu'il y a au moins 15 secondes entre les changements.



- 43.9 Le juge du changement, utilisant le sifflet, le drapeau et la commande "Changer", indiquera à l'arbitre qu'il devra arrêter le match pour permettre un remplacement.
- 43.10.1 Seul l'Arbitre peut décider quand arrêter le match et autoriser la substitution, en appelant "Changer". La substitution devra être faite dans un maximum de **3 secondes**. Si le changement dépasse ces 3 secondes, l'arbitre pénalisera l'équipe concernée pour le temps perdu, avec Kinshi et ne permettra pas la substitution.
- 43.10.2 Si un concurrent est remplacé sans la commande de l'arbitre, l'équipe sera pénalisée par Kinshi
- 43.11 Quand une substitution se produit, l'adversaire devra se battre pendant au moins **15 secondes** avant de pouvoir être remplacé.
- 43.12 Les deux concurrents ne peuvent pas être remplacés en même temps. Le juge du changement doit être très attentif à l'équipe qui a été la première à demander un changement.

ART. 44: PÉNALITÉS EN ÉQUIPE DE ROTATION

<retour en haut>

- 44.1 Tous les avertissements encourus par les concurrents d'une équipe seront reportés et ajoutés à ceux encourus par le remplaçant dans le même tour.
Exemple: Si un compétiteur a été averti avec **ATENAI CHUI** pour un contact excessif, le compétiteur qui arrive sur le Tatami en tant que remplaçant recevra automatiquement la même mise en garde et s'il commet un autre Atenai, il sera pénalisé avec 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 SHIKKAKU, toute l'équipe sera éliminée pour l'ensemble du tournoi.
- 44.3.1 Avant d'appliquer la pénalité SHIKKAKU, l'Arbitre devra consulter l'Arbitre en chef et la Commission d'Arbitrage de la WUKF.

PARTIE 4: KUMITE NIHON

Deux points Match: les concurrents tentent de marquer deux Ippon (4 Waza-ari ou combinaison de waza-ari et Ippon) avant leur adversaire dans le temps imparti. Les concurrents doivent avoir entre 6 et 12 ans le jour de la compétition.



CHAPITRE 9: NIHON KUMITE INDIVIDUEL

ART. 45: CATEGORIES PERMISES

Table 5

| KUMITE SHOBU <u>NIHON</u> | | | | | | | | |
|---------------------------|------------|---------------|----------|--|------------------|------------|---------------|----------|
| MALE | | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Children A | Under 7 years | Open | | - | Children A | Under 7 years | Open |
| | Children B | 7 years | Open | | - | Children B | 7 years | Open |
| | Children C | 8 years | Open | | - | Children C | 8 years | Open |
| | Children D | 9 years | Open | | - | Children D | 9 years | Open |
| Toutes ceintures | | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Hauteur | | Nr. | Categorie | Age | Hauteur |
| | Children E | 10 years | -1.45 m | | - | Children E | 10 years | -1.45 m |
| | Children F | 10 years | -1.45 m | | | Children F | 10 years | -1.45 m |
| | Children G | 11 years | - 1.50 m | | | Children G | 11 years | - 1.50 m |
| | Children H | 11 years | +1.50 m | | | Children H | 11 years | +1.50 m |
| | Children I | 12 years | - 1.55 m | | | Children I | 12 years | - 1.55 m |
| | Children J | 12 years | +1.55 m | | | Children J | 12 years | +1.55 m |

En principe, Kumite Nihon pour les enfants a les mêmes règles que Kumite Sanbon sauf:

ART. 46: DUREE

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

ART. 47: PROTECTIONS

47.1 Protections obligatoires: casque, protège-poitrine, mitaines;

47.2 Protections autorisées: protège-tibia et protection de l'aîne

ART. 48: CONTACTS ET TECHNIQUES INTERDITS

48.1 Contact excessif au le visage ou le 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 reculer la tête de l'adversaire. Si cela se produit, un avertissement ou une pénalité doit être donné.

48.2 Contact excessif (impact) sur la poitrine.



48.2.1 S'il y a un contact corporel et ensuite un marquage évident, l'arbitre doit immédiatement punir le contrevenant avec un avertissement ou une pénalité.

48.3 Techniques de balayage (Ashi Barai etc.)

48.4 L'arrimage, l'accrochage ou les lancers dangereux ne sont pas autorisés

ART. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON

49.1 Si après le temps imparti, le score est égal, Hantei sera demandé. La décision doit être seulement Aka ou Shiro No Kachi. Dans le kumite Nihon, la décision de Hikiwake ne sera pas donnée.

CHAPTIRE 10: ROTATION EQUIPE NIHON KUMITE

ART. 50: CATEGORIES PERMISES

Table 6

| KUMITE SHOBU NIHON – Team Rotation | | | | | | | |
|------------------------------------|------------|----------------|-------|------------------|------------|----------------|-------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Children A | Under 11 years | Open | | Children A | Under 11 years | Open |
| | Children B | 11-12 years | Open | | Children B | 11-12 years | Open |

50.1 Tous les articles du chapitre 5, "Rotation team sanbon kumite", restent valables pour l'ÉQUIPE DE ROTATION NIHON KUMITE, à l'exception de ce qui suit:

50.1.1 La durée de chaque match de Rotation d'équipe Kumite sera de 4 minutes.

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

50.1.3 La règle concernant les contacts et les techniques interdits (Art.48) s'applique toujours dans la rotation d'équipe de Shobu Nihon

50,2 HANTEI EN KUMITE ROTATION DE L'ÉQUIPE NIHON

50.2.1 Si après le temps imparti, le score est égal, Hantei sera demandé. La décision doit être seulement Aka ou Shiro No Kachi. Dans le kumite Nihon, la décision de Hikiwake ne sera pas donnée.



PARTIE 5: KUMITE IPPON

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

CHAPITRE 11: IPPON KUMITE INDIVIDUEL

<retour en haut>

ART. 51: CATÉGORIES AUTORISÉES KUMITE INDIVIDUEL SHOBU IPPON

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

Tableau 7

| KUMITE SHOBU IPPON – INDIVIDUAL | | | | | | | |
|---------------------------------|---------------|-------------|---------------|------------------|---------------|-------------|---------------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age (years) | Poids/Hauteur | Nr. | Categorie | Age (years) | Poids/Hauteur |
| | Mini Cadets A | 13 to 14 | - 1.65 m | | Mini Cadets A | 13 to 14 | - 1.55 m |
| | Mini Cadets B | 13 to 14 | + 1.65 m | | Mini Cadets B | 13 to 14 | + 1.55 m |
| | Cadets | 15 to 17 | OPEN | | Cadets | 15 to 17 | OPEN |
| | Juniors | 18 to 20 | OPEN | | Juniors | 18 to 20 | OPEN |
| | Seniors A | 21 to 35 | - 70 kg | | Seniors | 21 to 35 | OPEN |
| | Seniors B | 21 to 35 | + 70 kg | | | | |
| | Veterans A | 36 to 40 | OPEN | | Veterans A | 36 to 40 | OPEN |
| | Veterans B | 41 and over | OPEN | | Veterans B | 41 and over | OPEN |

ART. 52: DURÉE D'UN MATCH

<retour en haut>

52.1 La durée d'un match doit être de 2 minutes "running time". L'horloge ne s'arrêtera que lorsque l'arbitre demandera "Temps".

ART. 53: LE SYSTÈME D'ADJUDICATION

<retour en haut>

53.1 En général, dans Shobu Ippon Kumite, le «système de drapeau» sera utilisé pour indiquer les opinions



des juges.

53.1.1 Dans ce "système de drapeau", il y aura l'arbitre central et 4 juges de coin qui jugeront le match. Les 4 juges d'angle communiqueront leurs opinions à l'arbitre central avec des drapeaux (voir Art.20).

53.2 Dans le cas où deux juges donnent un point à Shiro(Aka), un juge ne donnant rien et un autre montrant Mienai, l'arbitre doit consulter les deux juges qui ont donné le point. Après cela, il doit demander à Nuveau aux juges de se prononcer. Ensuite l'arbitre donnera la décision finale.

Observation : nous allons appliquer cela dans toutes les situations où nous avons deux juges avec la même décision/ voir le contraire. Quelques soit les décisions des deux autres.

53.3 S'il n'y a pas un gagnant clair, cela signifie que personne n'atteint un Ippon ou deux Waza Ari (voir le tableau ci-dessous) avant la limite. L'arbitre central doit demander Hantei . Le résultat d'Hantei (majoritaire) pourrait être :

| AKA | SHIRO | DECISION PAR HANTEI |
|--------------|-------------|---------------------------------|
| WA | - | AKA NO KACHI |
| - | WA | SHIRO NO KACHI |
| WA | WA | AKA/SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE |
| - | - | AKA /SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE |
| WA ET 1 CHUI | - | AKA NO KACHI OU HIKIWAKE |
| - | WA ET 1CHUI | SHIRO NO KACHI OU HIKIWAKE |

53.3.1 Seuls les juges de coins donneront leurs avis, l'arbitre central ne participera pas au Hantei

53.4 Si la décision de l'Hantei est Hikiwake, l'arbitre annonce **SAI SHIAI** (nouveau match)

53.4.1 En cas de nouvel égalité au terme du SAI SHIAI, l'arbitre demandera l'HANTEI. Les juges doivent Décider du vainqueur sur la base du match SAI SHIAI seulement.

53.4.2 Maintenant l'arbitre central doit participer en même temps au vote que les autres juges.

53.5 Après ce Hantei, l'arbitre central décidera selon les votes du gagnant AKA/SHIRO.

ART. 54: SAI SHIAI

<retour en haut>

54.1 Dans le cas d'un match nul dans un match individuel, il y aura un autre match complet (Sai Shiai).

54.2 Tous les scores et les avertissements ne sont pas transmis au Sai Shiai, car ils doivent être considérés comme un nouveau Match.

54.3 Dans le cas d'un autre match nul à la fin du Sai Shiai, l'Arbitre annoncera HANTEI. Les juges doivent décider du vainqueur, sur la base du match de Sai Shiai seulement.

ART. 55: ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS

<retour en haut>

Dans cette catégorie, les attaques et techniques suivantes sont interdites et seront pénalisées:

55,1 Catégories ATENAI



55.1.1 Techniques qui établissent un contact excessif, en tenant compte de la zone de l'endroit attaquée.

55.1.2 Les techniques suivantes qui sont faites avec contact:

- f) Attaques des membres supérieurs et inférieurs, de l'articulation de la hanche, des articulations du genou, des empeignes et des tibias.
- g) Attaques à l'aïne ou à la gorge.
- h) Techniques de mains ouvertes sur le visage, la gorge et le cou; Hiza Geri; Empi ou Atama Uchi.
- i) Les techniques de saut (comme Tobi Yoko Geri ou Uraken Uchi).
- j) Techniques de balayage des jambes dangereuses (Ashi Barai sans technique de suivi ni balayage des pieds qui se posent sur la jambe et qui pourraient causer une blessure au genou) .3
- k) Lancer dangereux (sans assurance de l'atterrissage de l'adversaire en toute sécurité).

55.1.4 L'annonce: "**Aka / Shiro - ATENAI ...**".



55.1.5 Gestuel pour Atenai est: (Fig 10)

55.1.6 Les avertissements et pénalités possibles sont:

- d. Premier avertissement: Atenai
- e. Dernier avertissement: Ateani Chui
- F. Disqualification: Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Toute situation où le concurrent démontre un «manque de respect pour sa propre sécurité ou son intégrité», comme suit:

- a. Attaques avec une tête non gardée à l'avant.
- b. Attaques incontrôlées (dépassant le passé ou la cible).
- c. Attaques sans suivre la cible avec les yeux.
- d. Se retourner après une attaque (en tant que mouvement tactique ou théâtral) pour attirer l'attention de l'arbitre sur 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 l'interruption répétée du match par un accrochage ou un contact corporel inutile contre l'adversaire.

55.3 JOGAI

Toucher le sol, en dehors de la zone de match, avec n'importe quelle partie du corps du compétiteur

- a) Si le compétiteur sort délibérément ou pour éviter la technique d'un adversaire.
- b) Si un compétiteur réussit une technique infructueuse puis qu'il sort immédiatement après, Yame sera appelé et le Jogai sera enregistré.
- c) Si Shiro quitte le Tatami juste après les scores Aka avec une attaque réussie, alors Yame apparaîtra immédiatement sur la partition et le Jogai de Shiro ne sera pas enregistré.



- d) S'il y a une technique réussie, Yame devrait se produire au moment du score. La sortie se produit donc en dehors du temps de match et ne doit pas être pénalisée.
- e) Si Shiro quitte le Tatami, ou a quitté le jeu alors que le score d'Aka est fait (avec aka restant dans le Tatami) alors le score d'Aka sera attribué, et l'avertissement ou la pénalité sera imposé.
- f) Le point auquel "Yame" est appelé est utile pour déterminer si cette situation s'est produite.
- g) Un avertissement / une pénalité ne sera pas imposé si un compétiteur est poussé hors de la zone de match par l'adversaire.

55.4 Les avertissements et les pénalités sont les suivants:

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

55.4.1 Il n'y aura pas d'accumulation de punition entre:

- a. Atenai, Chui, Hansoku.
- b. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- c. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Les pénalités doivent être accompagnées d'une augmentation de la sévérité de la pénalité imposée (Atenai, Chui,) Dans le cas où il s'impose on peut donner(Hansoku)

55.4.3 Aucun point ne sera accordé si le compétiteur blesse son adversaire, dans l'exécution de la technique, dans la mesure où il aurait pu recevoir un avertissement.

55.5 SHIKAKKU

C'est une radiation de toute la compétition et elle est donnée dans les cas suivants:

- 55.5.1 Lorsque les concurrents n'obéissent pas aux ordres de l'arbitre.
- 55.5.2 Quand ils commettent un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-do, ou quand d'autres actions sont considérées comme violant les règles et l'esprit du Karaté.
- 55.5.3 Quand ils font des gestes obscènes ou offensants ou donnent des injures à des officiels ou à d'autres compétiteurs.
- 55.5.4 Lorsque l'Arbitre croit qu'un compétiteur a agi avec malveillance, sans penser au bien-être de l'autre compétiteur.
- 55.5.5 L'annonce: L'arbitre annoncera "Aka / Shiro - **SHIKAKKU**.



55.5.6 Gestuel pour Shikakku est: (Fig 12)

55.5.7 Avant que le Shikakku puisse être imposé, l'Arbitre doit consulter l'Arbitre Principal Tatami puis la Commission Arbitrale WUKF.

55.5.8 Le compétiteur qui reçoit le Shikakku perdra toutes les positions qu'il a déjà remportées dans ce tour / cette catégorie. Il / elle ne recevra pas de médaille.

CHAPITRE 12: TEAM IPPON KUMITE

<back to top>

ART. 56: CATEGORIES PERMISES

Table 8

| KUMITE SHOBU IPPON – TEAMS | | | | | | | |
|----------------------------|-----------|----------------|-------|------------------|-----------|----------------|-------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Cadets | 15 to 17 years | OPEN | | Cadets | 15 to 17 years | OPEN |
| | Juniors | 18 to 20years | OPEN | | Juniors | 18 to 20years | OPEN |
| | Seniors | 21 to 35 years | OPEN | | Seniors | 21 to 35 years | OPEN |
| | | | | | | | |

ART. 57: ÉQUIPE IPPON MATCH

<retour en haut>

57.1 Avant chaque match d'équipe, un représentant d'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 modifié pour chaque tour, mais une fois notifié, il ne peut pas être modifié.

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

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



57.2 Les matches entre les membres individuels de chaque équipe doivent se dérouler dans un ordre prédéterminé.

ART. 58: LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE IPPON

<retour en haut>

58.1 L'équipe sera composée de 3 concurrents et 1 réserve.

58.1.1 Chaque équipe peut avoir une seule réserve, qui peut être substituée à un concurrent blessé ou si l'entraîneur l'exige. Cependant, cette substitution ne peut être faite qu'au tour suivant.

58.2 Au début de chaque match, seule l'équipe (3 membres), sans réserve, s'alignera dans l'aire de combat.

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

58.3 Si, pendant un tour, un membre de l'équipe est blessé et que le médecin de la compétition déclare qu'il ne peut pas continuer la compétition, l'équipe sera autorisée à utiliser sa réserve pour participer au tour suivant.

58.3.1 Si pendant un tour, un autre membre de l'équipe est blessé et que le médecin de la compétition déclare qu'il est incapable de continuer la compétition, l'équipe sera autorisée à concourir dans le reste de cette catégorie avec seulement 2 concurrents.

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

<retour en haut>

59.1 Le vainqueur d'un match par équipe sera déterminé en fonction des critères dans 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 de chaque équipe à la fin du match.

59.3 Les matchs d'équipe sont décidés en fonction des critères suivants (par ordre décroissant d'importance):

- 1) Nombre de victoires.
- 2) Nombre d'Ippon.
- 3) Nombre de Waza-ari (seul Waza-ari est marqué par les vainqueurs si les Matches individuels sont comptés).
- 4) Match supplémentaire (Sai Shiai).

59.4 Lorsqu'une équipe fait égalité avec l'équipe adverse selon les méthodes de décision indiquées au paragraphe 59.3a / b / c ci-dessus, la décision doit être prise en fonction du résultat d'un match de Sai Shiai, mené par un représentant de chacune des équipes en lice. . S'il n'y a toujours pas de score, une décision (Hantei) doit être prise par le jury. Les juges doivent voter pour le gagnant, sur la base du seul match Sai Shiai.

59.5 Les victoires résultant d'une faute, disqualification ou retrait volontaire de l'adversaire seront comptées comme 1 Ippon et l'adversaire (le perdant) gardera le pointage enregistré à ce moment



59.6 Si dans un match, un compétiteur marque par waza-ari et après avec Ippon, dans la décision, l'Ippon sera considéré.

CHAPTIRE 13: ROTATION TEAM IPPON KUMITE

ART. 60: CATEGORIES ALLOWED

60.1 Rotation Equipe Ippon Kumite categories sont seulement pour Mini Cadets, Cadets, Juniors, Seniors and Veterans.

Table 9

| KUMITE SHOBU IPPON – TEAMS ROTATION | | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------|-------------------|-------|------------------|-------------|-------------------|-------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Poids | Nr. | Categorie | Age | Poids |
| | Mini Cadets | 13 to 15 years | OPEN | | Mini Cadets | 13 to 15 years | OPEN |
| | Cadets | 15 to 17 years | OPEN | | Cadets | 15 to 17 years | OPEN |
| | Juniors | 18 to 20years | OPEN | | Juniors | 18 to 20years | OPEN |
| | Seniors | 21 to 35 years | OPEN | | Seniors | 21 to 35 years | OPEN |
| | Veterans | 36 years and over | OPEN | | Veterans | 36 years and over | OPEN |

ART. 61: DURÉE D'UN MATCH

<retour en haut>

61.1 La durée du match Rotation Team Ippon Kumite sera de 4 minutes. L'horloge ne s'arrêtera que lorsque l'arbitre demandera "TIMES".

ART. 62: LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE L'ÉQUIPE DE ROTATION

62.1 L'équipe sera composée de trois concurrents et d'une réserve.

62.2 Il doit y avoir un minimum de trois concurrents dans l'équipe pour concourir.

62.3 L'esprit d'équipe impose que chaque concurrent doit se battre au moins une fois et pendant au moins 15 secondes pendant le temps prescrit (4 minutes).

62.4 Chaque équipe peut avoir un compétiteur en réserve qui peut être utilisé en cas de blessure - mais seulement dans le tour suivant.

62.5 Lorsqu'un nouveau compétiteur entre dans le Tatami, les deux compétiteurs doivent concourir pendant un minimum de 15 secondes avant qu'un autre changement puisse avoir lieu.

62.6 Si à la fin du match (après 4 minutes), l'un des compétiteurs ne s'est pas battu, l'équipe concernée sera disqualifiée (Hansoku).



62.7 Si, dans une action, un (ou deux) membre (s) est (sont) marqué (s) par Ippon, il (elle) sera éliminé (e) et ne pourra plus assister à ce match. Il s'assoit près du tatami. Cependant, il peut participer à un Sai Shiai.

ART. 63: POINTS EN ÉQUIPE DE ROTATION

<retour en haut>

63.1 La première équipe qui marque 6 waza-aris ou 3 ippon sera déclarée gagnante.

63.2 A la fin des 4 minutes, le gagnant sera l'équipe ayant marqué le plus de points. S'il y a le même score, l'équipe qui a marqué le plus d'ippons sera déclarée gagnante.

63.3 S'il n'y a pas de gagnant clair, l'arbitre appellera SOREMADE. Après cela, il appellera HANTEI. Selon la décision des juges du coin, l'arbitre annoncera le résultat du match, Aka / Shiro no kachi ou Hikiwake. En cas de Hikiwake il y aura un Sai Shiai (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, l'Arbitre appellera Hantei. Les décisions des juges doivent être soit Aka no kachi, soit Shiro no kachi.

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

- a) le nombre d'Ippon marqués;
- b) Le nombre de Waza-ari marqués;
- c) S'il y a eu des avertissements de contact (Atenai);
- d) S'il y a eu des avertissements pour Jogai;
- e) S'il y a eu des avertissements Mubobi.
- f) Montrer de l'esprit combatif;
- g) Nombre de mouvements offensifs.
- h) Fair-play

ART. 64: SUBSTITUTIONS EN ÉQUIPE DE ROTATION

<retour en haut>

64.1 L'entraîneur peut substituer un compétiteur à tout moment, mais le compétiteur doit être prêt à entrer dans la zone de combat (tatami) dès que l'arbitre le permet.

64.2 Procédure de substitution (voir Art.43 / § 43.5 - § 43.12)

64.3 Seul l'Arbitre peut décider quand arrêter le match et autoriser la substitution, en appelant "Changer". La substitution devra être faite dans un maximum de 3 secondes. Si le changement dépasse ces 3 secondes, l'arbitre pénalisera l'équipe concernée pour le temps perdu, avec Mubobi et ne permettra pas la substitution.

64.4. Si un concurrent est remplacé sans la commande de l'arbitre, l'équipe sera pénalisée avec Mubobi



PARTIE 6: RÈGLES DE KATA

NB: Un "système de points" sera utilisé dans le match individuel et par équipe. Le gagnant sera celui avec le score total le plus élevé. Le WUKF-ExCom peut changer d'un "système de points" à un "système de drapeau".

CHAPITRE 14: RÈGLES GÉNÉRALES DE KATA

ART. 65: JUGEMENT DU MATCH

- 65.1 Le jury (1 arbitre central et 4 juges de coin) se prononcera sur chaque match de kata.
- 65.2 Tous les matches doivent se dérouler exclusivement sur les instructions de l'arbitre central.
- 65.3 L'arbitre central et chaque juge de coin doivent avoir un tableau de bord et deux drapeaux (un drapeau rouge et un drapeau blanc).
- 65.4 Dans le «système de drapeau», lorsque l'arbitre central appelle Hantei, la victoire sera décidée par la majorité, sur la base de la table du jugement (voir Fig.8).

ART. 66: DÉMARRER LA PERFORMANCE KATA

- 66.1 Les concurrents doivent effectuer un kata différent à chaque tour (y compris les liens).
Exception: voir le tableau 10 dans la catégorie Enfants kata individuels et l'article 72.1.2 (catégorie minicadets 9-7 kyu.)
- 66.2 Sur appel de l'Annonceur, le (s) compétiteur (s) iront immédiatement à l'intérieur de la zone de match, s'inclineront devant l'Arbitre Central et annonceront clairement le nom du Kata qu'ils donneront aux Juges. Pour l'équipe Kata, le concurrent principal de l'équipe, qui est le plus proche de l'arbitre central, annoncera le nom du kata.
- 66.3 L'arbitre central répétera clairement le nom du Kata.
- 66.4 Après cela, le (s) compétiteur (s) débutera (nt) sa performance et, une fois terminé, retournera à son (ses) poste (s) d'origine et attendra la décision du Juge.
- 66.5 Tous les membres de l'équipe Kata doivent adopter la formation "Triangle" (le premier meneur devant et en ligne avec l'arbitre central).

ART. 67: METTRE FIN À LA PERFORMANCE KATA

- 67.1 À la fin du Kata, l'Arbitre Central doit appeler Hantei pour les décisions du Juge de Corner. Immédiatement et simultanément, l'arbitre central et les juges de coin élèveront leurs tableaux de



scores avec leurs décisions. Le secrétaire-chrono doit annoncer clairement les points de l'arbitre central et les points de chaque juge de coin.

- 67.2 Le secrétaire-chrono doit enregistrer les scores annoncés sur le formulaire approprié et calculer la note finale comme suit: sur les cinq (7) scores reçus, les scores les plus élevés et les plus bas seront supprimés et les trois (5) scores restants totalisés.
- 67.3 Le secrétaire-chrono doit clairement annoncer le score total.
- 67.4 Après l'annonce du score total, le (s) concurrent (s) s'inclineront devant l'arbitre central et quitteront la zone de match.

ART. 68: TOURS EN KATA COMPETITION

<retour en haut>

- 68.1 La compétition KATA pour les deux, individuels et équipes, sera organisée par tours, selon ART.1 / 1.4.5 (pour rappel, voir ci-dessous)
- c) S'il y a 30 concurrents ou moins que dans la ronde 1 ($N \leq 30$):
Round 1: les 12 meilleurs concurrents qui se qualifient pour le second tour;
Round 2: les 6 meilleurs compétiteurs marquant le dernier tour;
Round 3: les trois meilleurs concurrents recevront les médailles.
- d) S'il y a plus de 30 concurrents dans la ronde 1 ($N > 30$):
Round 1: les 18 meilleurs marqueurs du 2e tour;
Round 2: les 6 meilleurs compétiteurs marquant le dernier tour;
Round 3: les trois meilleurs concurrents recevront les médailles.
- 68.1.1 S'il y a moins de 12 concurrents au premier tour, le 1er tour peut être omis. Par conséquent, l'événement deviendra un événement à deux tours.

ART. 69: EGALITE

<retour en haut>

- 69.1 En cas d'égalité au 1er ou 2ème tour, pour définir la liste des concurrents pour le tour suivant, le score minimum des 3 points restants (après suppression des scores minimum et maximum) sera ajouté au total scores pour ce tour. Les scores supprimés ne seront pris en compte pour aucune autre classification.
- 69.2 Si, après cette égalité, l'égalité persiste, le score maximum des 3 points restants est ensuite ajouté aux scores totaux pour ce tour.
- 69.3 Dans le cas d'une égalité continue, les concurrents doivent effectuer un Kata supplémentaire et différent à partir de ce tour.
- 69.4 S'il n'y a toujours pas de vainqueur, une décision (Hantei) doit être prise par le collège des juges sur la base du dernier Kata exécuté. L'arbitre central et tous les juges utiliseront des drapeaux pour déterminer le vainqueur.



- 69.5 Après une situation d'égalité, seul le score original reçu dans ce tour sera utilisé pour déterminer l'ordre du tour suivant.
- 69.6 Les scores supprimés ne seront pas utilisés pour déterminer les résultats dans l'un des tours. Seuls les trois (5) scores restants seront utilisés pour déterminer les résultats.
- 9.7 Si tous les concurrents qui s'affrontent dans une situation d'égalité sont disqualifiés, chaque compétiteur doit effectuer un kata imposé à partir de la liste Shitei de leur style Kata.

ART. 70: LE RÉSULTAT FINAL DE LA COMPÉTITION KATA

<retour en haut>

- 70.1 Seuls les scores restants des 2ème et 3ème tours seront additionnés pour le résultat final.
- 70.2 En cas d'égalité, les concurrents doivent effectuer un Kata supplémentaire et différent qu'ils n'ont pas effectué lors des tours précédents.
- 70.3 Si, après cela, l'égalité persiste, le score minimum des 3 points restants sera ajouté au total.
- 70.4 Dans le cas d'une égalité continue, le score maximum des 3 points restants sera ajouté au total.
- 70.5 Dans le cas d'une égalité continue, chaque compétiteur sera identifié avec une ceinture rouge ou blanche et en utilisant des drapeaux, l'arbitre central appellera Hantei. Chaque membre du panel d'arbitres doit choisir Aka ou Shiro en fonction du dernier kata que chaque compétiteur a joué.



CHAPITRE 15: CONCOURS KATA DES ENFANTS

ART 71: CATÉGORIES AUTORISÉES DANS LA COMPÉTITION KATA DES ENFANTS

Les concurrents dans les catégories des enfants sont encouragés à étudier d'abord le kata de base, puis à étudier graduellement le kata supérieur.

71.1 Catégories Kata individuelles pour enfants

7.1.1 Les catégories individuelles de Kata des enfants seront ouvertes à tous les styles de karaté subdivisés par la ceinture / classe du compétiteur et le kata pour chaque tour sera choisi parmi la liste prescrite dans le tableau 10:

Table 10

| KATA ENFANT – Individuel tous styles | | | | | | | |
|---|--------|---|--------------------------------------|---------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| No. of Cat. | | | | | | | |
| Male | Female | Categorie of Age | Ceinture | Round 1 | Round 2 | Round 3 | Observations |
| | | <u>Children A</u> (under 7 years) | <u>9-7</u> kyu (whiteorange) | Shitei | Shitei | Shitei | Peut repeter le kata |
| | | <u>Children A</u> | <u>6-4</u> kyu (greenblue) | Shitei | Shitei | Sentei (Shitei or Sentei) | Ne peut pas repeter le kata |
| | | <u>Children A</u> | <u>Over 3</u> kyu (brown - black) | Shitei | Sentei (Shitei or Sentei) | Sentei (Shitei or Sentei) | Ne peut pas repeter le kata |
| | | Idem Children B (with 3 belt categories) | id. | id. | id. | id. | id. |
| | | Idem C (x3) | id. | id. | id. | id. | id. |
| | | Idem D (x3) | id. | id. | id. | id. | id. |
| | | Idem E (x3) | id. | id. | id. | id. | id. |
| | | Idem F (x3) | id. | id. | id. | id. | id. |
| | | Idem G (x3) | <u>9-7</u> kyu (whiteorange) | Shitei | Shitei | Shitei | id. |
| | | Idem G (x3) | <u>6-4</u> kyu (greenblue) | Shitei | Shitei | Sentei (Shitei or Sentei) | id. |
| | | Idem G (x3) | <u>Over 3</u> kyu (brown - black) | Shitei | Sentei (Shitei or Sentei) | Tokui (Shitei or Sentei) | id. |



71.2 CATÉGORIES KATA D'ÉQUIPE D'ENFANTS

71.2.1 Il y aura deux groupes d'âge dans les catégories de l'Équipe Kata Enfants. Ceux-ci seront:
Moins de 11 ans et 11-12 ans comme spécifié dans le tableau 11

Table 11

| ENFANTS KATA - Teams | | | | | | | |
|----------------------|------------|----------------|------------|------------------|------------|----------------|------------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Toutes ceintures | | | | Toutes ceintures | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Ceintures | Nr. | Categorie | Age | ceintures |
| 61 | Children A | Under 11 years | All styles | 183 | Children A | Under 11 years | All styles |
| 62 | Children B | 11 to 12 years | All styles | 184 | Children B | 11 to 12 years | All styles |

1.2.2 Kata autorisé dans chaque tour pour les catégories de l'équipe Kata enfants sont:

- **Round 1:** un Shitei Kata prévu;
- **Round 2:** un Shitei Kata prévu;
- **Round 3:** un Shitei ou Sentei Kata prévu;

71.2.3 Dans l'équipe Kata, il est interdit de répéter un kata une fois qu'il a été effectué, même dans une situation d'égalité



Chapitre 16: COMPETITION MINI-CADETS, CADETS ET JUNIORS KATA

ART. 72: CATÉGORIES AUTORISÉES

<retour en haut>

72.1 Catégories individuelles de kata du mini-cadet

Les catégories individuelles de katas des mini-cadets seront subdivisées par style de karaté et par ceinture / classe du compétiteur (voir le tableau 12)

Table 12

| Mini-Cadets KATA – Individual | | | | | | | |
|-------------------------------|------------|-------------|-----------------|--------|------------|-------------|-----------------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Nr. | Style | Age | Ceinture | Nr. | Style | Age | Ceinture |
| 22 | SHOTOKAN | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 147 | SHOTOKAN | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 28 | SHOTOKAN | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 153 | SHOTOKAN | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| 23 | GOJU RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 148 | GOJU RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 29 | GOJU RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 154 | GOJU RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| 24 | SHITO RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 149 | SHITO RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 30 | SHITO RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 155 | SHITO RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| 25 | WADO RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 148 | WADO RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 31 | WADO RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 154 | WADO RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| 26 | SHORIN RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 148 | SHORIN RYU | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 32 | SHORIN RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 154 | SHORIN RYU | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| 27 | OTHERS | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 148 | OTHERS | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| 33 | OTHERS | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 154 | OTHERS | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |
| | RENGOKAI | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu | 148 | RENGOKAI | Mini-Cadets | A: 9-7 kyu |
| | RENGOKAI | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over | 154 | RENGOKAI | Mini-Cadets | B: 6 kyu & over |



- 72.1.1 Kata autorisé à chaque tour pour les mini-cadets Les 9e et 7e compétitions individuelles de Kyu

Kata sont :

- Round 1: un kata Shitei prévu.Round
- Round 2: un kata Shitei programmé
- Round 3: un Shitei prévu, kata

72.1.2 Dans les catégories 9e - 7e Kyu, les compétiteurs de Mini Cadet peuvent répéter un kata, même en situation d'égalité.

72.1.3 Kata autorisé à chaque tour pour les Mini-Cadets Individuel au 6ème Kyu et au-dessus de la compétition Kata sont:

- Round 1: un Shitei programmé, Sentei kata;
- Round 2: un Shitei prévu, Sentei, Tokui kata.
- Round 3: un Shitei programmé, Sentei Tokui kata.

72.1.4 Dans les catégories Kata du 6ème Kyu et au-dessus, les Kata individuels des Mini-Cadets, les compétiteurs ne peuvent pas répéter un kata, même en situation d'égalité.

72.2 Kata Cadet et Junior Kata Catégories individuelles

72.2.1 Les catégories de cadets et de kata individuels juniors seront subdivisées par le style de karaté tel que spécifié dans le tableau 13.

Table 13

| Cadets & Juniors KATA – Individual | | | | | | | |
|------------------------------------|------------|--------------------------------|-----------|--------|------------|--------------------------------|-----------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Nr. | Style | Age | Ceinture | Nr. | Style | Age | Ceinture |
| | SHOTOKAN | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | SHOTOKAN | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | GOJU RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | GOJU RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | SHITO RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | SHITO RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | WADO RYU | 15 – 17 18 - 20 years | All belts | | WADO RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | SHORIN RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | SHORIN RYU | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | OTHERS | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | OTHERS | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | RENGOKAI | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | RENGOKAI | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | OPEN | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts | | OPEN | 15 – 17 years 18 - 20 years | All belts |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |



72.2.2 Kata autorisé dans la compétition Cadet et Junior Kata individuel

Round 1: un Shitei ou Sentei Kata prévu;

Round 2: un Shitei prévu, Sentei ou Tokui Kata.

Round 3: un Shitei, Sentei ou Tokui Kata.

72.2.3 Dans la compétition Cadet et Junior Kata individuel, il est interdit de répéter un kata une fois exécuté, même dans une situation d'égalité.



CHAPITRE 17: LA COMPÉTITION KATA DES SENIORS ET DES VÉTÉRANS

ART.73: CATÉGORIES AUTORISÉES

73.1 Les concurrents des catégories SENIOR Kata auront entre 21 et 35 ans.

73.1.1 Les catégories individuelles de kata individuelles seront subdivisées en styles de karaté (voir le tableau 14)

Table 14

| KATA – Individual | | | | | | | |
|--------------------------|------------|----------------|-----------|---------------------|------------|----------------|-----------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| SENIORS - all belts | | | | SENIORS - all belts | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Ceinture | Nr. | Categorie | Age | ceinture |
| | SHOTOKAN | 21 to 35 years | All belts | | SHOTOKAN | 21 to 35 years | All belts |
| | GOJU RYU | 21 to 35 years | All belts | | GOJU RYU | 21 to 35 years | All belts |
| | SHITO RYU | 21 to 35 years | All belts | | SHITO RYU | 21 to 35 years | All belts |
| | WADO RYU | 21 to 35 years | All belts | | WADO RYU | 21 to 35 years | All belts |
| | SHORIN RYU | 21 to 35 years | All belts | | SHORIN RYU | 21 to 35 years | All belts |
| | OTHERS | 21 to 35 years | All belts | | OTHERS | 21 to 35 years | All belts |
| | RENGOKAI | 21 to 35 years | All belts | | RENGOKAI | 21 to 35 years | All belts |

73.2 Les compétiteurs des catégories VETERANS Kata seront âgés de 36 ans ou plus.

73.2.1 Les catégories individuelles de kata vétéran seront des styles ouverts a toutes les ceintures (voir le tableau 15).

Table 15

| MALE | | | | FEMALE | | | |
|----------------------|------------|----------------|-------|----------------------|------------|-------------------|-------|
| VETERANS - all belts | | | | VETERANS - all belts | | | |
| Nr. | Category | Age | Style | Nr. | Category | Age | Style |
| | Veterans A | 36 to 40 years | OPEN | | Veterans A | 36 to 40 years | OPEN |
| | Veterans B | 41 to 45 years | OPEN | | Veterans B | 41 to 45 years | OPEN |
| | Veterans C | 46 to 50 years | OPEN | | Veterans C | 46 years and over | OPEN |
| | Veterans D | 51 to 60 years | OPEN | | Veterans D | 51 to 60 years | OPEN |
| | Veterans E | 61 years up | OPEN | | Veterans E | 61 years up | OPEN |

73.3 Kata autorisé dans la compétition individuelle senior et vétéran Kata



- Premier tour: un Shitei prévu, Sentei Kata;
- Round 2: un Shitei, Sentei ou Tokui Kata programmé.
- Round 3: un Shitei, Sentei ou Tokui Kata programmé.

73.4 Chez les Kata individuels senior et vétéran, il est interdit de répéter un kata une fois exécuté, même dans une situation d'égalité

ART. 74: KATA EQUIPE

74.1 Kata Team Categories sont spécifié dans le tableau 16

Table 16

| KATA – TEAMS (All Belts) | | | | | | | |
|-----------------------------|-------------|----------------|------------|--------|-------------|----------------|------------|
| MALE | | | | FEMALE | | | |
| Nr. | Categorie | Age | Style | Nr. | Categorie | Age | Style |
| 63 | Mini-Cadets | 13 – 14 years | All styles | 185 | Mini-Cadets | 13 – 14 years | All styles |
| 64 | Cadets | 15 to 17 years | All styles | 186 | Cadets | 15 to 17 years | All styles |
| 65 | Juniors | 18 to 20 years | All styles | 187 | Juniors | 18 to 20 years | All styles |
| 66 | Seniors | 21 to 35 years | All styles | 188 | Seniors | 21 to 35 years | All styles |
| 67 | Veterans | Over 36 years | All styles | 189 | Veterans | Over 36 years | All styles |

74.2 Kata autorisés dans la compétition de l'équipe Kata pour les mini-cadets, les cadets, les juniors, les seniors et les vétérans sont:

- Premier tour: un Shitei prévu, Sentei Kata;
- Round 2: un Shitei, Sentei ou Tokui Kata .
- Round 3: un Shitei, Sentei ou Tokui Kata.

74.3 Il est interdit à toute équipe Kata de répéter un kata une fois qu'il a déjà été joué, même dans une situation d'égalité.



CHAPITRE 18 : CRITÈRES DE DÉCISION

Dans un Kata Match, chaque performance ne sera pas considérée comme simplement bonne ou mauvaise, mais sera jugée en fonction des éléments essentiels spécifiés dans **Performances de base** et **Performances avancées**:

ART. 75: PERFORMANCE DE BASE

<retour en haut>

75.1 Les points de base suivants doivent apparaître dans chaque performance d'un Kata:

- a) Séquence de Kata.
- b) Contrôle du pouvoir.
- c) Contrôle de la tension et de la contraction.
- d) Contrôle de la vitesse et du rythme.
- e) Direction des mouvements.
- f) Comprendre la technique de Kata
- g) Montrer une bonne compréhension du Kata Bunkai.
- h) Coordination.
- i) Stabilité et équilibre.
- j) Pauses.
- k) Kiai.
- l) Respiration.
- m) Concentration.
- n) Esprit.

ART. 76: PERFORMANCE AVANCÉE

<retour en haut>

76.1 Les juges noteront les points importants spécifiques et le degré de difficulté du Kata effectué.
Le jugement sera basé sur:

- a) La maîtrise des techniques par le concurrent.
- b) Le degré de difficulté et de risque dans la performance du Kata.
- c) L'attitude Budo du concurrent.

ART. 77: POINTS MOINS

<retour en haut>

77,1 points seront déduits dans les cas suivants:

- a) Pour une hésitation momentanée dans la bonne exécution du Kata rapidement remédiée, 0,1 devrait être déduit du score final.
- b) Pour une pause momentanée mais discernable, 0,2 point doit être déduit.
- c) Pour un léger déséquilibre momentané, et rapidement remédié, 0,1 - 0,2 point devrait être déduit.
- d) Pour un manque de kiai, 0,1 point devrait être déduit.



ART. 78: DISQUALIFICATION

<retour en haut>

- a) Si le compétiteur annonce un kata et qu'il exécute un autre kata.
- b) Si le Kata est varié (plus ou moins une technique / mouvement, changement de techniques / positions etc.)
- c) Si le compétiteur arrête le Kata pendant plus de 5 secondes.
- d) Si le compétiteur perd complètement l'équilibre et / ou tombe.
- e) Si le compétiteur n'effectue pas un Kata de son style.
- f) Si une ceinture, un pantalon, un appareil, etc. tombe pendant l'exécution du kata.
- g) Si pendant ou à la fin de la performance du kata, le jury observe certains accessoires interdits.
- h) Pour la disqualification, le score sera de 5,0 / 6,0 / 7,0 pour les enfants (selon la ronde) et de 0,0 pour toutes les autres catégories d'âge.

ANNEXES

ART.79: Procédure en cas de blessure très grave

- a) Lorsqu'un compétiteur cause une blessure excessive à un autre compétiteur, la Commission d'Arbitrage de la WUKF peut imposer des pénalités supplémentaires.
- b) Le médecin de la compétition WUKF transmettra un rapport concernant cette situation à la commission d'arbitrage de la WUKF. Si le concurrent blessé doit se rendre à l'hôpital, la commission médicale de la WUKF suivra les progrès médicaux du compétiteur blessé après l'événement et informera la commission d'arbitrage de la WUKF.
- c) Le Panel d'arbitres qui a arbitré le match avec la blessure excessive doit transmettre un rapport également à la Commission d'Arbitrage de la WUKF.
- d) Le médecin du concours WUKF collectera tous les documents médicaux de l'hôpital ou d'autres institutions médicales et les enverra à la commission d'arbitrage de la WUKF.
- e) Sur la base du rapport du médecin et des arbitres et des documents médicaux, la Commission d'Arbitrage de la WUKF adoptera une décision pour imposer une pénalité supplémentaire à partir de la liste suivante:
 - 1. Un avertissement écrit.
 - 2. Une suspension de 1 à 2 ans de toutes les compétitions internationales de la WUKF.
 - 3. Le concurrent fautif sera banni de toutes les compétitions Kumite dans les épreuves de la WUKF.
- f) Cette décision sera soumise à l'approbation de l'ExCom WUKF.
- g) Après cela, la décision sera communiquée au compétiteur qui a causé la blessure.

ART. 80: Liste officielle de kata de WUKF

(Tableau 17) - voir la page Web de WUKF à: <http://www.wukf-karate.org/rules>