

# **SHOTOKAN KARATE INTERNATIONAL BELGIAN FEDERATION**



**REGLES D'ARBITRAGE  
(Version 5 : officielle SKIF)**

# Table des matières

<i>Table des matières</i>	<b>2</b>
<b>REGLEMENT KUMITE</b>	<b>4</b>
<b>Article 1 : Aire de combat</b>	<b>4</b>
COMMENTAIRES	4
<b>Article 2 : Tenue officielle</b>	<b>4</b>
ARBITRE	4
COMPETITEUR	5
COMMENTAIRES	5
<b>Article 3 : Organisation de compétition KUMITE</b>	<b>6</b>
<b>Article 4 : Composition du corps arbitral</b>	<b>6</b>
COMMENTAIRES	6
<b>Article 5 : Durée d'un combat</b>	<b>7</b>
<b>Article 6 : Attribution des points</b>	<b>7</b>
COMMENTAIRES	8
<b>Article 7 : Critère de décision</b>	<b>9</b>
COMMENTAIRES	9
<b>Article 8 : Comportement interdit</b>	<b>10</b>
<b>Article 9 : Pénalités</b>	<b>10</b>
AVERTISSEMENT: (CHUKOKU)	10
KEIKOKU	10
HANSOKU-CHUI	10
HANSOKU	10
SHIKKAKU	11
COMMENTAIRES	11
<b>Article 10 : Blessures et accidents en compétition</b>	<b>11</b>
COMMENTAIRES :	11
<b>Article 11 : Commentaires généraux</b>	<b>12</b>
<b>Article 12 : Protestation officielle</b>	<b>12</b>
<b>Article 13 : Fonctions et pouvoir</b>	<b>13</b>
Le Conseil des arbitres	13
Le chef arbitre	13
L'arbitre	13
Le juge	13
L'arbitrator (KANSA-YAKU)	14
Le surveillant des points	14
COMMENTAIRES	14
<b>Article 14 : Déroulement d'un combat.</b>	<b>14</b>
COMMENTAIRES :	15
<b>Article 15 : Modifications.</b>	<b>15</b>
<b>REGLEMENT YAKUSOKU KUMITE</b>	<b>16</b>
<b>Article 1 : KIHON IPPON KUMITE</b>	<b>16</b>
<b>Article 2 : JIYU IPPON KUMITE</b>	<b>16</b>
<b>Article 3 : Points de pénalité</b>	<b>17</b>
COMMENTAIRES :	17

<b>REGLEMENT KATA</b>	<b>18</b>
<b>Article 0 : Commentaires généraux</b>	<b>18</b>
<b>Article 1 : Aire de compétition</b>	<b>18</b>
COMMENTAIRES	18
<b>Article 2 : Tenue officielle</b>	<b>18</b>
COMMENTAIRES :	18
<b>Article 3 : Organisation de compétition KATA</b>	<b>18</b>
<b>Article 4 : Corps arbitral</b>	<b>18</b>
COMMENTAIRE :	18
<b>Article 5 : Jugement</b>	<b>19</b>
<b>Article 6 : Critères de décision</b>	<b>19</b>
COMMENTAIRES:	19
<b>Article 7 : Déroulement d'un match</b>	<b>19</b>
Système Ko-haku	19
Système aux points	20
COMMENTAIRES :	20
<b>Déduction moyenne pour les points de pénalité (peut être plus ou moins)</b>	<b>21</b>
COMMENTAIRES :	21
<b>Crédit moyen pour les points</b>	<b>21</b>
<b>Kata par équipe (team kata)</b>	<b>21</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>23</b>
<b>Annexe I : Terminologie</b>	<b>23</b>
<b>Annexe II : HANSOKU – JOGAI – MUBOBI</b>	<b>25</b>
<b>Annexe III : Tableau de décision KO-HAKU</b>	<b>26</b>
<b>Annexe IV : Liste des katas SKIF</b>	<b>27</b>
<b>Annexe V : Gestes des FUKUSHIN</b>	<b>28</b>
<b>Annexe VI : Gestes des SUSHIN</b>	<b>29</b>
<b>Annexe VI : Aire de compétition</b>	<b>30</b>

# REGLEMENT KUMITE

## **Article 1 : Aire de combat**

1. L'aire<sup>1</sup> de combat doit être plane et sans obstacle.
2. La surface sera carrée, avec des côtés de huit mètres (mesurés à partir de l'extérieur) avec deux mètres additionnels de tous les côtés pour la zone de sécurité. Elle peut être surélevée à une hauteur maximale d'un mètre au-dessus du niveau du plancher. La plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté, afin d'inclure les zones de combat et de sécurité.
3. Une ligne de 50 cm de long doit être placée à deux mètres du centre de la surface pour signaler la place de l'arbitre.
4. Deux lignes parallèles d'un mètre de long placées perpendiculairement à la ligne de l'arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre pour placer les concurrents.
5. Deux lignes croisées de 50 cm marqueront le centre.
6. Les juges seront assis dans la zone de sécurité.
7. Le Kansa-yaku sera assis hors de la zone de sécurité, derrière, à droite ou à gauche de l'arbitre.
8. Le superviseur du score sera assis à la table officielle de points, entre le scorekeeper et le chronométrateur.

## **COMMENTAIRES**

- I. Il ne doit y avoir aucune publicité, murs, piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre externe de la zone de sécurité.
- II. Si des tatamis sont utilisés, ils doivent être antidérapants en contact avec le plancher et avoir un faible coefficient de frottement sur la surface supérieure. Ils ne devraient pas être aussi épais que des tatamis de judo, puisque ceux-ci empêchent le mouvement de karaté. L'arbitre doit s'assurer que les pièces de tatami ne se séparent pas pendant la compétition pour éviter tout risque d'accident et de blessures.

## **Article 2 : Tenue officielle**

1. Les compétiteurs et leurs entraîneurs doivent porter la tenue officielle, comme définie dans ce document.
2. Le conseil d'arbitrage peut radier tout officiel ou concurrent qui ne se conforme pas à ce règlement.

## **ARBITRE**

1. L'arbitre et les juges doivent porter l'uniforme officiel conçu par le Conseil d'arbitrage. Cet uniforme doit être porté à tout les tournois et cours.
2. L'uniforme officiel sera comme suit:
  - a. Blazer bleu marine avec boutons dorés.
  - b. Une chemise blanche avec manches courtes ou longues
  - c. Une cravate officielle portée sans épingle
  - d. Pantalons gris sans retroussement
  - e. Les arbitres et les juges féminins peuvent porter une pince à cheveux

---

<sup>1</sup> Voir les annexes pour un schéma de l'aire de combat

## COMPETITEUR

1. Le compétiteur doit porter un Karaté gi blanc sans marque (ligne, écriture,...) ou écusson. Seuls les emblèmes SKI et/ou l'emblème national du pays peuvent être portés. Ceux-ci doivent se situer sur l'avant gauche de la veste. Seuls les étiquettes du fabricant peuvent être montrées sur le GI (elles doivent se trouver dans les endroits acceptés:ex. coin inférieur droit de la veste). En outre, un numéro d'identification publié par le Comité d'organisation peut être porté sur le dos. L'usage d'une ceinture rouge ou d'une corde rouge sur la ceinture du grade est nécessaire quand deux compétiteurs passent en même temps.
2. Sans contrevenir au paragraphe 1 ci-dessus, le comité d'organisation peut autoriser les étiquettes spéciales ou les marques déposées des sponsors approuvés.
3. La veste, une fois serrée autour de la taille avec la ceinture, doit avoir une longueur comprise entre le bas des hanches et trois quarts de la longueur de la hanche au genoux (max). Les concurrentes féminines peuvent porter un t-shirt blanc uni sous la veste de karaté.
4. La longueur minimale des manches doit être comprise entre la courbure du poignet et la moitié de l'avant-bras. Les manches ne peuvent être retroussées.
5. Les pantalons doivent être assez longs pour couvrir au moins deux tiers du tibia et ne peuvent être retroussés.
6. Le compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés à une longueur qui n'obstrue pas la vision normale du combat. On ne permettra pas d'HACHIMAKI (bandeau). Si l'arbitre considère les cheveux d'un compétiteur trop longs et/ou malpropres, le Conseil d'arbitre peut radier celui-ci de la compétition. Dans des matchs de KUMITE, les diadèmes à cheveux sont interdits, de même que les pinces en métal. En KATA, une pince à cheveux discrète est autorisée.
7. Les participants doivent avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objets métalliques ou autres, qui pourraient blesser leurs adversaires. L'utilisation d'appareil dentaire métallique doit être approuvé par l'arbitre et le docteur officiel. Le compétiteur accepte la pleine responsabilité de n'importe quel dommage.
8. Les participants des catégories junior, fille et vétéran doivent porter les gants approuvés par SKIF.
9. Les protèges dents sont obligatoires.
10. Les coquilles sont permises. Les protèges tibia sont interdits.
11. On interdit le port des lunettes. Les verres de contact mous peuvent être portés au propre risque du compétiteur.
12. On interdit le port d'équipement et de tenues non autorisés. Les filles peuvent porter le matériel de protection additionnel autorisé tel que des protèges poitrine.
13. Tout le matériel de protection doit être approuvé par SKIF.
14. L'arbitre, conformément à l'avis du docteur officiel, doit approuver l'utilisation des bandages, de jambières, ou d'éléments de soutien en raison des risques encourus.

## COMMENTAIRES

- I. Il est conseillé de tenir compte de certains signes religieux dans la tenue (turban, amulette, ...). Une personne souhaitant, en vertu de sa religion, porter ce qui serait autrement interprété comme non autorisé doit en informer le Conseil d'arbitre avant le tournoi. Le Conseil d'arbitre examinera la recevabilité de chaque demande.
- II. Si un compétiteur se présente sur l'aire dans une tenue non réglementaire, il ne sera pas immédiatement éliminé, au lieu de cela le combattant disposera d'une minute afin de remédier au problème.

### **Article 3 : Organisation de compétition KUMITE**

1. Les tournois de karaté peuvent comporter la compétition KUMITE et/ou la compétition KATA. Le KUMITE peut être divisé en matchs d'équipe (IPPON SHOBU) et matchs individuels (SHOBU IPPON-HAN ou IPPON SHOBU). Le match individuel peut être encore divisé en catégories de poids et/ou catégories OPEN. Les catégories de poids sont divisées finalement en plusieurs catégories de grades. La compétition équipe comporte également les différentes catégories décrites ci-dessous pour les matchs entre les membres d'équipe.
2. Aucun combattant ne peut être remplacé par un autre dans un match individuel
3. Les différents combattants ou équipes qui ne se présentent pas une fois appelés recevront KIKEN (renon de leur droit de participer) et ne participeront plus à la catégorie.
4. Dans des compétitions par équipe, chaque équipe doit avoir un nombre impair de membres. Les équipes masculines comportent sept membres avec cinq concurrents dans un round. Les équipes féminines comportent quatre membres avec trois concurrentes dans un round. Les équipes masculines doivent avoir cinq membres au minimum pour commencer le premier match, elles peuvent continuer dans les suivants avec quatre ou trois membres si les autres membres ne sont pas capables de continuer à combattre. Une équipe féminine doit avoir trois membres pour commencer le premier combat, elle peut continuer dans les suivants avec deux membres en cas d'incapacité de combattre des autres membres.
5. Les combattants sont tous les membres de l'équipe. Il n'y a aucune réserve fixe.
6. Avant chaque match, un représentant d'équipe doit remettre à la table officielle, une liste définissant les noms des combattants et l'ordre de passage des membres de l'équipe. Les participants sélectionnés de l'équipe de sept, ou quatre membres, et leur ordre de combat peuvent être changés pour chaque round, si on annonce le nouvel ordre avant le combat, mais une fois annoncé, il ne peut pas être changé jusqu'à ce que le round soit accompli. Une équipe sera éliminée si un de ses membres ou son entraîneur change la composition de l'équipe ou l'ordre de combat sans avis écrit avant le round.

### **Article 4 : Composition du corps arbitral**

1. Le corps arbitral pour chaque match se composera d'un arbitre (SHUSHIN), de quatre juges (FUKUSHIN), et d'un « arbitrator » (KANSA).
2. En outre, pour faciliter le déroulement des matchs, plusieurs chronométreurs, annonceurs, marqueurs, et surveillants de points seront nommés.

### **COMMENTAIRES**

- I. Au début d'un match de KUMITE, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de combat. Sur sa gauche et sa droite se placent les juges. Sur la gauche de l'arbitre les juges numéro 1 et 2, et à sa droite le Kansa et les juge numéro 3 et 4.
- II. Après l'échange normal des saluts entre les compétiteurs et le corps arbitral, l'arbitre fait un pas en arrière, les juges et le Kansa se tournent vers lui et tous se saluent. Tous prennent alors leurs positions.
- III. En cas de changement du corps arbitral en entier, les arbitres remplacés font un pas en avant, se tournent et font face à leurs remplaçants. Ils se saluent entre eux sur l'ordre du Shushin entrant et quittent l'aire de combat en ligne. Quand les juges changent (individuellement), le juge entrant va chez le juge sortant, ils se saluent et changent de position.

## **Article 5 : Durée d'un combat**

1. La durée d'un combat en KUMITE est de deux minutes pour les catégories de plus de 16 ans (équipes et individuels) et d'une minute et demi pour les matchs juniors (<= 15 ans). Cependant pour les matchs individuels masculins, un match de final peut être porté à cinq minutes sous les règles du Sanbon-shobu (6 Waza-Ari).
2. Un combat commence quand l'arbitre donne le signal pour commencer, et s'arrête chaque fois que l'arbitre annonce "YAME".
3. Le chronométreur donnera le signal indiquant "30 secondes avant la fin" ou le signal de la « fin du match », par un gong clairement audible, ou une sonnerie. C'est ce signal qui marque la fin du combat, même si l'arbitre tarde à prononcer le Yame.

## **Article 6 : Attribution des points**

1. Les points sont de deux types:
  - a. IPPON (2 Waza-ari)
  - b. Waza-ari
2. Un IPPON est attribué quand une technique est exécutée sur une zone permise selon les critères suivants.
  - a. Bonne forme
  - b. Attitude sportive
  - c. Application vigoureuse (KIME)
  - d. Conscience (ZANSHIN)
  - e. Bonne synchronisation (TIMING)
  - f. Distance correcte
  - g. Angle correct
3. Un IPPON peut être attribué dans les exemples suivants, alors que l'exécution de la technique, peut ne pas être pleinement efficace;
  - a. Une contre- attaque exécutée en DE-AI de l'attaque de l'adversaire
  - b. Une attaque simultanée exécutée entraînant une perte d'équilibre de l'adversaire
  - c. Une exécution efficace de combinaison de techniques telles que TSUKI et TSUKI, KERI et TSUKI, projection (NAGE) et TSUKI ou KERI etc...
  - d. Une attaque exécutée sur l'adversaire, qui est dans un état de perte de l'esprit de combat (MUBOBI).
4. Lors de l'attribution de l'IPPON, la puissance de la technique a plus de priorité que sa complexité
5. Des attaques sont limitées aux zones permises suivantes:
  - a. Tête
  - b. Visage
  - c. Cou
  - d. Poitrine
  - e. Abdomen
  - f. Dos
6. Une technique efficace exécutée lorsque la fin du match est signalée, est considérée valide. Une technique même si efficace, exécutée après un ordre de suspendre ou arrêter le match ne marquera pas et peut avoir comme conséquence une pénalité imposée au contrevenant.
7. Aucune technique, même techniquement correcte, ne sera marquée si elle est exécutée quand les deux combattants sont hors de la surface de combat. Cependant, si un des combattants effectue une technique efficace tandis qu'il est toujours à l'intérieur de la surface et avant que l'arbitre n'annonce "YAME", la technique sera marquée.

8. Les techniques simultanées et efficaces exécutées par les deux combattants, (AIUCHI) ne marqueront pas.
9. Aucun IPPON ne peut être donné sur des coups de pieds Jodan sans kimé ou pour des techniques (de jambes) exécutées dans un angle autre que 90° sur la cible. Par contre, Waza-ari peut être donné dans ce cas.
10. Aucun point n'est attribué pour des attaques du tibia dans le dos, ou si la jambe de l'attaquant est saisie par le défenseur (équivalent à l'absence de Zanshin)

## COMMENTAIRES

- I. La saisie de l'adversaire et la projection peuvent être essayés seulement si une tentative de technique de frappe de karaté est faite d'abord, ou contre un adversaire qui a attaqué et a essayé de faire une projection ou un balayage.
- II. Pour des raisons de sécurité, des projections où l'adversaire n'est pas tenu, ou projeté dangereusement, ou où le point de pivot est au-dessus du niveau de hanche, sont interdites et encourrent un avertissement ou une pénalité. Exceptions faites des techniques rapides de jambe conventionnelles de karaté, qui n'exigent pas de l'adversaire d'être tenu telles que Deashi-barai, KOUCHI GARI, Kani-basami etc. Après qu'une projection ait été exécutée, l'arbitre accordera deux à trois secondes au combattant pour essayer une technique de marquage.
- III. On dit qu'une technique a une bonne forme si elle a l'efficacité probable et les caractéristiques reprises dans les concepts traditionnels de karaté.
- IV. L'attitude sportive est une composante de bonne forme et se rapporte à une attitude non malveillante et de grande concentration évidente pendant l'exécution de la technique de marquage.
- V. L'application vigoureuse définit la puissance et la vitesse de la technique et de la volonté palpable pour la réussir.
- VI. La conscience (ZANSHIN) est le critère le plus difficile à juger quand des points sont évalués. C'est l'état d'engagement continu dans lequel le combattant maintient sa concentration, l'observation, et la conscience totale des possibilités de contre-attaque. Il ne tourne pas son visage pendant l'exécution de la technique, et reste face à l'adversaire après.
- VII. La bonne synchronisation signifie fournir une technique quand elle aura le plus grand effet possible.
- VIII. La distance correcte est celle où une technique aura le plus grand effet. Ainsi si la technique est exécutée sur un adversaire qui s'écarte rapidement, l'effet de ce coup est réduit.
- IX. Les techniques qui arrivent au-dessous de la ceinture peuvent marquer, aussi longtemps qu'elle sont au-dessus de l'os pubien. Le cou est une zone de marquage où se situe également la gorge. Aucun contact à la gorge n'est autorisé, toutefois des points peuvent être attribués pour une technique correctement exécutée et qui ne touche pas.
- X. Une technique, qui arrive sur l'épaule, peut marquer. La partie de non marquage de l'épaule est la jonction de l'os supérieur du bras et des clavicules.
- XI. Le gong signalant la fin du match entraîne la fin des possibilités de points, même si l'arbitre par distraction ne stoppe pas le match immédiatement. Il ne signifie cependant pas que des sanctions ne peuvent pas être appliquées. Des sanctions peuvent être appliquées par le corps arbitral jusqu'au moment où les compétiteurs quittent la surface après la conclusion du match. Des sanctions peuvent être appliquées après cela, mais seulement par le Conseil d'arbitrage.
- XII. Les vrais AIUCHIS sont rares. Non seulement les deux techniques doivent arriver simultanément, mais toutes les deux doivent être des techniques de marquage valides,



chacune avec la bonne forme etc.. Deux techniques peuvent partir simultanément, mais sont rarement toutes deux efficaces. L'arbitre ne doit pas écarter par un AIUCHI, une situation où seulement une des techniques simultanées est réellement marquante. Ceci n'est pas AIUCHI.

### **Article 7 : Critère de décision**

1. Le résultat d'un match est déterminé par un l'obtention d'un IPPON-HAN (deux IPPONS, un IPPON et un Waza-ari ou trois Waza-aris) ou IPPON (un IPPON ou deux Waza-aris) pour Kumite individuel et IPPON pour le KUMITE par équipe. Quand le temps est terminé et qu'Ippon-Han/Ippon n'a pas été réalisé, un gagnant peut être déterminé par le nombre le plus élevé de points, ou en obtenant une décision (HANTEI).
2. Dans les matchs individuels, s'il y a une égalité, une prolongation n'excédant pas deux minutes peut avoir lieu (ENCHOSEN). Un ENCHOSEN est une prolongation de match. Tous les points, pénalités et avertissements obtenus dans le match initial restent effectifs. Il n'y a aucune mort subite (l'arbitre ne peut pas déclarer le premier concurrent obtenant un point comme gagnant).
3. Si à la fin de la prolongation de temps (ENCHOSEN), un gagnant ne peut être déterminé par les points les plus élevés. S'il y a encore une égalité, un match complètement nouveau (SAI-SHIAI) sera exécuté. Aucun élément des matchs précédents n'est reporté. Si lors du Sai-shiai, aucun point n'est marqué ou si les points sont identiques, la décision sera faite par un vote final du corps arbitral (HANTEI). Une décision en faveur de l'un ou l'autre concurrents est obligatoire.
4. La décision est prise sur base de ce qui suit:
  - a. L'attitude, l'esprit de combat, et la force démontrée par les concurrents.
  - b. La supériorité de la tactique et des techniques montrées.
  - c. Lequel des combattants a lancé la majorité des actions
5. En équipe, il n'y aura aucune prolongation (ENCHOSEN) en cas d'égalité.
6. L'équipe gagnante est celle avec les plus de victoires.
  - a. Si les deux équipes ont le même nombre de victoires: L'équipe gagnante sera celle avec le plus d'Ippons. Toutes les victoires gagnées suite à Hansoku ou Shikkaku seront comptées comme IPPON KACHI. Un IPPON KACHI aura la priorité sur un IPPON-KACHI résultant de deux Waza-ari KACHI.
  - b. Si les deux équipes ont le même nombre d'Ippon:L'équipe victorieuse sera celle avec le plus de Waza-aris, seulement des matchs gagnés. (Dans les matchs perdus, les points du perdant n'influenceront pas la décision.)
  - c. Si ces points sont également égaux, chaque équipe choisira un combattant pour combattre encore. Le vainqueur entraînera la victoire de son équipe
  - d. Si ce combat finit par une égalité, alors ils combattront pour un ENCHOSEN avec tous les points reportés selon les différentes règles.

### **COMMENTAIRES**

- I. Lorsque on définit une victoire par HANTEI, l'arbitre se déplacera au périmètre de la surface et annonce "HANTEI", suivi d'un coup de sifflet en deux-tonalité (un long et un cours). Les juges indiqueront leurs avis au moyen de leurs drapeaux et l'arbitre donnera un coup de sifflet cours. Il reviendra à sa position originale et annoncera la décision.
- II. Au cas où il y aurait une égalité, l'arbitre annonce HIKIWAKE et démarre l'Encho-sen ou le sai-shiai.

## **Article 8 : Comportement interdit**

1. Les techniques qui ont un contact excessif, vu la zone attaquée.
2. Les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
3. Les attaques aux bras ou aux jambes, à l'aîne, aux articulations, ou à l'entrejambes.
4. Les attaques au visage avec des techniques de main ouverte.
5. Les techniques de projections dangereuses ou interdites, qui pourraient causer des blessures.
6. Les sorties répétées de la surface de combat (JOGAI).
7. Éviter le combat pour empêcher l'adversaire d'avoir l'occasion de marquer.
8. Saisir ou essayer de projeter l'adversaire, sans faire d'abord une attaque véritable, excepté quand l'adversaire a essayé de saisir ou de projeter d'abord, et les techniques de projection pour lesquelles le point de pivot est au-dessus du niveau de la hanche.
9. Reculer inutilement, lutter, pousser, ou saisir, sans essayer une technique marquante.
10. Les techniques, qui de par leur nature, ne peuvent pas être contrôlées pour la sécurité de l'adversaire et les attaques dangereuses et non contrôlées, qu'elles marquent ou pas.
11. Les attaques avec la tête, les genoux ou les coudes.
12. La simulation ou l'exagération des dommages.
13. Parler à, ou insulter l'adversaire, ne pas obéir aux ordres de l'arbitre, le comportement discourtois envers le corps arbitral, ou d'autres infractions d'étiquette.
14. Dans le cas d'un match d'équipe, si un combattant est, pour un des comportements ci-dessus, déclaré Shikkaku, l'équipe sera éliminée.

## **Article 9 : Pénalités**

De façon générale, les juges ont tout pouvoir afin de donner des points de pénalité au compétiteur, pendant sa performance. Le chef-arbitre ou le comité d'organisation peut également donner des points de pénalité à un compétiteur en dehors de sa performance.

### **AVERTISSEMENT: (CHUKOKU)**

Utilisé seulement lors des matchs SANBON SHOBU. Peut être imposé pour des infractions mineures propres ou le premier niveau d'une infraction mineure.

### **KEIKOKU**

Donné en SANBON SHOBU pour des infractions mineures où CHUKOKU a été précédemment donné bien qu'il puisse être imposé directement pour les infractions sérieuses, qui ne méritent pas Hansoku-chui ou HANSOKU.

En IPPON et Ippon-han SHOBU, donné pour les infractions mineures, qui ne méritent pas Hansoku-chui ou HANSOKU.

### **HANSOKU-CHUI**

Ceci est habituellement imposé pour les infractions pour lesquelles un KEIKOKU a été précédemment donné bien qu'il puisse être imposé directement pour les infractions sérieuses, qui ne méritent pas HANSOKU.

### **HANSOKU**

Imposé après une infraction très sérieuse ou quand un HANSOKU CHUI a été déjà donné. Il a comme conséquence la disqualification du compétiteur. Le concurrent blessé recevra un Ippon-gachi additionnel.

## **SHIKKAKU**

C'est la disqualification du tournoi, de la catégorie ou du match. Avant de donner SHIKKAKU et d'en définir les limites, le Conseil d'arbitre, doit être consulté. SHIKKAKU peut être donné quand un participant n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit avec malveillance, ou commet un acte qui nuit au prestige et à l'honneur du Karaté, ou quand d'autres actions sont considérées comme violant les règles et l'esprit des tournois. Si un membre d'équipe reçoit SHIKKAKU, l'adversaire recevra un Ippon-gachi additionnel.

## **COMMENTAIRES**

- I. Une sanction peut être directement appliquée pour une infraction des règles mais donné une fois, les répétitions de cette catégorie d'infraction doivent être accompagnées d'une augmentation de la sévérité de la pénalité imposée. Il n'est pas, par exemple, possible de donner un avertissement ou une pénalité pour contact excessif et donner un avertissement pour un deuxième contact excessif.
- II. Un SHIKKAKU peut être directement imposé, sans avertissement. On peut le donner même si le combattant n'a rien fait pour le mériter. Il intervient si l'entraîneur ou les membres non combattants de la délégation des compétiteurs se comportent de façon à nuire au prestige et à l'honneur du Karaté. Si l'arbitre estime qu'un combattant a agi avec malveillance, indépendamment que des dommages physiques aient été causés ou non, SHIKKAKU et pas HANSOKU, est la pénalité correcte. Une annonce publique de SHIKKAKU doit être faite.

## **Article 10 : Blessures et accidents en compétition**

1. KIKEN ou abandon est la décision donnée, quand les compétiteurs ne se présentent pas un fois appelé, ne peuvent continuer, abandonnent le combat, ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons de l'abandon incluent les blessures non attribuables aux actions de l'adversaire.
2. Si deux combattants se blessent, ou souffrent des effets de blessures précédemment encourues et sont déclarés par le docteur du tournoi, inaptes à continuer, la victoire est attribuée à celui qui a amassé le plus de points. Si les points sont égaux, alors un vote (HANTEI) décidera du résultat du match.
3. Un combattant blessé qui a été déclaré incapable de continuer à combattre par le docteur du tournoi ne peut plus combattre pour le reste du tournoi.
4. On ne permet pas à un combattant blessé, qui gagne un match par disqualification de l'adversaire suite aux dommages causés, de continuer à combattre sans la permission du docteur. S'il est de nouveau blessé, il peut gagner son deuxième match par disqualification mais il est immédiatement retiré du tournoi pour éviter davantage de blessures.
5. Quand un combattant est blessé, l'arbitre stoppera immédiatement le combat et appellera le docteur. Seul le docteur est autorisé à diagnostiquer et traiter des blessures.

## **COMMENTAIRES :**

- I. Quand le docteur déclare l'incapacité d'un combattant, l'inscription appropriée doit être faite sur la carte de surveillance du combattant. L'ampleur de l'inaptitude doit être clairement signalée aux autres corps d'arbitrage.
- II. L'arbitre devra seulement appeler le docteur quand un combattant est blessé et a besoin de traitement médical.

III. Dans les matchs d'équipe, lorsqu'un membre d'une équipe reçoit KIKEN, l'adversaire recevra un Ippon-gachi additionnel.

### **Article 11 : Commentaires généraux**

1. **Jogai** : Si deux compétiteurs sont en jogai, aucun point n'est attribué. Si un combattant (pas en Jogai) attaque et marque un combattant en position de Jogai, le point est attribué ainsi qu'une pénalité
2. **Aiuchi** : Aucun point n'est attribué lors d'un Aiuchi. Toutefois si un des deux compétiteurs effectue une action interdite, le point sera marqué par l'autre attaquant.
3. **Hansoku** : Lorsqu'une action donne lieu à un Hansoku, après avoir marqué un point, ce dernier est annulé et la pénalité est donnée, quel que soit le timing qui sépare l'Hansoku du point.
4. **Zanshin** : Si un compétiteur tourne le dos à son opposant après avoir marqué un point par une technique, il est considéré comme « non- Zanshin ». Le point est annulé et un Mubobi est donné
5. **Pas de point** : sur les techniques suivantes :
  - a. Technique exécutée en marche arrière lors d'une attaque par l'autre compétiteur, qui manque d'équilibre et de zanshin
  - b. Okizuki (coup de point statique) et okiuchi (coup statique), qui peuvent avoir un bon timing mais aucune vitesse ou force.
6. **Contacts** : Les contacts sont tout d'abord interdits. Toutefois, si l'opposant n'a aucune défense contre ce contact, le juge peut lui donner Muboby.
7. **Contacts causant la perte de sang** : quel que soit la qualité de l'attaque, si le sang coule, l'attaquant reçoit une pénalité.
8. **Blessures** : Il est du devoir des arbitres d'observer les blessures, ainsi que de savoir si le sang est causé par le match en cours, ou d'autres passés.
9. **Techniques incontrôlées** : les techniques incontrôlées reçoivent un Chukoku (avertissement) ou d'autres pénalités en cas de contact.
10. Un compétiteur qui a gagné ou perdu par Hansoku doit être marqué (brassard noir) sur la manche de son karate-gi. Ceci n'est applicable qu'aux grands tournois.
11. **Bandages** : tout bandage (ou tape) excessif est interdit.
12. Les juges doivent toujours indiquer ce qu'ils ont vu. Le jugement ne peut donc pas dépendre uniquement du timing. La vision est importante. Dans ce contexte :
  - a. Fujyubun (pas suffisant) est une opinion basée sur ce qui a été vu
  - b. Mienai (ne pouvait pas voir) n'est pas une opinion, mais un fait
13. **Salut** : il est fondamental et important que les compétiteurs saluent en début et fin de match. Si cela n'est pas le cas, l'arbitre a le devoir de les faire saluer.
14. Si le compétiteur « fait son show » après avoir marqué (poings en l'air, ...), l'arbitre peut décider d'annuler ce point.

### **Article 12 : Protestation officielle**

1. Personne ne peut discuter un jugement des membres du corps arbitral.
2. Si une décision d'arbitrage semble violer les règles, le président de la fédération ou le représentant officiel d'un combattant ou d'une équipe est le seul permis de faire une protestation à l'arbitre. Le jury d'appel est composé du Comité du tournoi et le Conseil des arbitres. Il passera en revue les circonstances menant à la décision protestée

## **Article 13 : Fonctions et pouvoir**

### **Le Conseil des arbitres**

Le conseil des arbitres a les devoirs et les pouvoirs suivants :

1. Assurer une préparation correcte pour chaque tournoi par une collaboration avec le Comité d'organisation en ce qui concerne l'arrangement de l'aire de combat, la fourniture et l'emploi des équipements nécessaires, l'organisation et la surveillance des matchs, les mesures de sécurité, etc...
2. Nommer et déployer les arbitres en chef sur leurs surfaces respectives et acter les décisions prises dans le cas de mesures devant apparaître dans les rapports des arbitres en chef.
3. Diriger et coordonner le travail global des membres de l'arbitrage.
4. Nommer les remplaçants lorsqu'ils sont exigés.
5. Emettre un jugement final sur la nature d'une technique qui peut surgir pendant un combat donné et qui ne se retrouve sous aucune condition dans les règles.

### **Le chef arbitre**

Les pouvoirs et les devoirs du chef arbitre sont les suivantes:

1. Déléguer, nommer et diriger les arbitres et les juges, pour tous les matchs se déroulant sur les surfaces sous leur commandement.
2. Surveiller la prestation des arbitres et des juges sur leurs surfaces, et s'assurer que les arbitres désignés sont capables des tâches qui leur sont réparties.
3. Commander à l'arbitre de stopper le match quand le kansa-yaku signale une violation des règles de la compétition.

### **L'arbitre**

Les fonctions de l'arbitre sont définies comme suit:

1. L'arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les matchs à savoir annoncer le début, la suspension, et la fin du match et d'attribuer des points.
2. Expliquer au chef arbitre, au Conseil d'arbitre, ou au jury d'appels, au besoin, les arguments utilisés pour donner un jugement.
3. Appliquer les sanctions et donner les avertissements, avant, pendant, ou après un combat.
4. Obtenir et acter l'opinion des juges.
5. Annoncer les prolongations.
6. Diriger le vote du corps arbitral (HANTEI) et annoncer le résultat.
7. Annoncer le gagnant.
8. L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée seulement à la surface de combat mais également à tout son périmètre immédiat.
9. L'arbitre donnera toutes les instructions et fera toutes les annonces.

### **Le juge**

Les fonctions des juges (FUKUSHIN) sont comme suit:

1. Aider l'arbitre au moyen des drapeaux et siffler les actions.
2. Exercer son droit de vote lors d'une décision à prendre.
3. Les juges observeront soigneusement les actions des combattants et signaleront à l'arbitre une opinion dans les cas suivants:
  - a. Quand il observe des points.
  - b. Quand un combattant a commis un acte et/ou des techniques interdits.

- c. Quand des blessures ou une maladie d'un combattant sont notées.
- d. Quand les deux ou l'un ou l'autre des combattants sont sortis de la surface (JOGAI).
- e. Dans les autres cas considérés comme nécessaire pour attirer l'attention de l'arbitre.

### **L'arbitrator (KANSA-YAKU)**

L'arbitrator (KANSA) aidera le chef arbitre et l'arbitre central en surveillant le match. Si les décisions de l'arbitre et/ou des juges, n'est conforme aux règles de la compétition, le kansa ordonnera à l'arbitre de stopper le combat et de corriger l'irrégularité. Les rapport établis lors des matchs deviendront officiels après approbation de l'arbitrator.

### **Le surveillant des points**

Le surveillant de points gardera une feuille des points attribués par l'arbitre et en même temps surveillera les actions des chronométreurs et des scorekeepers désignés.

### **COMMENTAIRES**

- I. Lors d'un HANTEI l'arbitre et les juges ont chacun une voix.
- II. Les juges doivent seulement signaler ce qu'ils voient réellement. S'ils ne sont pas sûrs qu'une technique a atteint réellement une zone de marquage, ils doivent signaler qu'ils n'ont rien vu (MIENAI).

### **Article 14 : Déroulement d'un combat.**

Les termes et les gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un match sont indiqués dans l'.

1. L'arbitre et les juges prendront leurs positions et attendront un échange de salut entre les combattants; l'arbitre annoncera "SHOBU IPPON HAJIME!" ou "Ippon-han SHOBU HAJIME!" et le match débutera.
2. L'arbitre arrêtera le match en annonçant "YAME". Au besoin, l'arbitre demandera aux compétiteurs de reprendre leurs positions originales (MOTO NO ICHI).
3. L'arbitre revient à sa position et les juges indiquent leur avis au moyen du signe prévu. Dans le cas de points attribués, l'arbitre identifie le combattant (AKA ou SHIRO), la zone attaquée (CHUDAN ou JODAN), la technique utilisée (TSUKI, UCHI, ou KERI), et puis attribue les points appropriés en utilisant le geste prescrit. L'arbitre redémarre le combat en annonçant "TSUZUKETE HAJIME".
4. Quand un combattant obtient IPPON (en ippon shobu) ou Ippon-han (en shobu ippon-han) pendant un combat, l'arbitre annoncera "YAME" et demandera aux compétiteurs de revenir à leurs lignes de départ comme il revient à la sienne. Le gagnant est alors déclaré et indiqué par l'arbitre soulevant la main du côté du gagnant et déclarant "SHIRO (AKA) NO KACHI". Le combat est terminé.
5. Quand le temps est écoulé et que les combattants n'ont pas IPPON (ippon shobu) ou Ippon-han (shobu ippon-han), ou que les points sont égaux, ou qu'aucun point n'a été attribué, l'arbitre annonce "YAME" et chacun revient à sa position. Se déplaçant au périmètre de la surface, l'arbitre annoncera SOREMADE et indique le score. En cas d'égalité, l'arbitre annoncera "HIKIWAKE" et débutera l'Encho-sen si nécessaire.
6. Quand il est confronté aux situations suivantes, l'arbitre appellera "YAME!" et stoppera le combat temporairement:
  - f. Quand l'un ou l'autre ou les deux contestants sont sortis de la surface.

- g. Quand l'arbitre ordonne à un compétiteur d'ajuster le karaté-gi ou les protections.
- h. Quand un combattant a violé les règles.
- i. Quand l'arbitre considère qu'un ou tous les deux contestants ne peuvent pas continuer le match pour blessures, maladie, ou d'autres causes. Observant l'opinion du médecin du tournoi, l'arbitre décidera si le match doit être continué.
- j. Quand un compétiteur saisit l'adversaire et n'exécute pas une technique immédiate, ou fait une projection immédiatement.
- k. Quand un ou les deux combattants tombent ou sont projetés sans qu'aucune technique efficace ne soit faite immédiatement.
- l. Quand les deux compétiteurs luttent au sol.
- m. Quand trois juges donnent le même signal, ou indiquent des points pour le même concurrent.

### **COMMENTAIRES :**

- I. En commençant un match, l'arbitre appelle d'abord les combattants à leurs lignes de départ. Si un combattant entre sur la surface prématurément, l'arbitre doit lui faire signe de sortir. Les combattants doivent se saluer correctement, un salut rapide et discourtois est insuffisant.
- II. Avant de remettre le match en marche, l'arbitre doit vérifier que les deux compétiteurs sont derrière leur ligne et se comportent correctement. Un combattant sautant ou remuant doit être calmé avant que le combat puisse recommencer. L'arbitre doit remettre le match en marche sans tarder.

### ***Article 15 : Modifications.***

Seul le Comité technique de la fédération, ayant l'approbation de KANCHO, peut changer ou modifier ces règles.

## **REGLEMENT YAKUSOKU KUMITE**

La compétition de YAKUSOKU KUMITE se compose soit de KIHON IPPON KUMITE soit JIYU IPPON KUMITE. En outre GOHON KUMITE et SANBON KUMITE sont exécutés pour les matchs d'élimination. La compétition de YAKUSOKU KUMITE peut comporter des matchs en Ko-haku et des matchs aux points.

Les compétiteurs doivent suivre le système numéroté de Kancho Kanazawa. Bien que le kumité doit être exécuté avec la même rigueur qu'un kata, les juges observeront aussi

1. L'esprit combattif
2. La vigueur
3. La concentration
4. ...

La coordination du pair est un critère important. L'esprit combattif, la manière ainsi que le Zanshin doivent également être considérés.

### **Article 1 : KIHON IPPON KUMITE**

1. KIHON IPPON KUMITE doit être exécuté par deux équipes AKA et SHIRO avec deux membres dans chaque équipe.
2. Au début de la compétition, les deux équipes, AKA d'un côté, et de l'autre (SHIRO) montent sur la surface et saluent l'arbitre.
3. Après le salut, les équipes se font face, se saluent et les combattants AKA, commencent à exécuter les techniques d'attaques comme précédemment décidées par le corps arbitral. Après les attaques de l'équipe Aka, les combattants SHIRO attaquent à leur tour. Le côté défendant doit employer les différentes techniques de défense mais qui n'avaient pas été employées précédemment dans ce match par leur membre d'équipe.
4. À la fin de l'échange de KUMITE KATA des deux équipes, les combattants s'alignent au périmètre de la surface face à l'arbitre.
5. L'arbitre réclame une décision (HANTEI) qui suit exactement les mêmes procédures des règles de Ko-haku de la compétition KATA.
6. Les participants se saluent entre eux, puis l'arbitre et quittent la surface de combat.
7. Kihon Ippon Kumité nécessite également la perfection dans:
  - a. La position
  - b. Le Yoi
  - c. Les techniques de défense et d'attaque

### **Article 2 : JIYU IPPON KUMITE**

JIYU IPPON KUMITE est une compétition par équipe de deux.

1. Au début de chaque match, à l'appel de leurs noms, les équipes AKA et SHIRO s'alignent au périmètre de la surface face à l'arbitre. Après un salut aux arbitres, l'équipe SHIRO fait un pas en arrière pour sortir de la surface.
2. L'équipe Aka viendra au milieu de la surface, après que les deux coéquipiers se soient saluer, le premier combattant (celui de droite) commence à exécuter diverses techniques d'attaques comme précédemment décidées par le corps arbitral. Une fois ses attaques terminées, c'est celui de gauche qui, à son tour, attaque. Il ne peut avoir répétition de techniques défensives lors du match en cours.



3. Dès que l'équipe AKA a terminé sa présentation, elle quitte la surface et c'est au tour de l'équipe SHIRO de faire sa présentation.
4. Une fois la présentation de l'équipe SHIRO terminée, les équipes AKA et SHIRO s'alignent au périmètre de la surface face à l'arbitre.
5. L'arbitre réclame une décision (HANTEI) selon la procédure Ko-haku en KATA.
6. Les compétiteurs se saluent entre eux, puis saluent les arbitres et quitte la zone de combat.
7. Jiyu Ippon Kumité nécessite (en plus des autres types de kumite) également la perfection dans:
  - a. Le respect de la distance (Maai)
  - b. Le timing
  - c. La rotation du corp (Tenshin)
  - d. Le repositionnement (Taisabaki)

### **Article 3 : Points de pénalité**

1. Système numéroté correct, mais techniques non efficaces : -0.1
2. Techniques correctes mais légèrement différentes du système numéroté : -0.05
3. Techniques correctes différentes du système numéroté : -0.1
4. Mauvaises techniques ou techniques fausses : -0.2

### **COMMENTAIRES :**

- I. L'arbitre en chef ou le conseil arbitral doit annoncer les combattants, avant de commencer leur match, les types de techniques (à TSUKI, à KERI etc...) et le nombre d'attaques (une fois, deux fois etc...) au côté attaquant.
- II. Le côté défendant peut employer toutes les techniques de défenses (UKE) qu'elles désirent. Cependant, puisque la SKIF a un système codifié de YAKUSOKE KUMITE dans son programme de formation, ceux qui emploient les techniques reprises dans le système SKIF de manière correcte et puissante auront la priorité lors de la distribution des points.
- III. Les arbitres doivent évaluer les techniques d'attaques et de défenses des participants.

# REGLEMENT KATA

## **Article 0 : Commentaires généraux**

Dans l'évaluation de la performance des compétiteurs, les juges doivent se référer aux publications Kata vol. 1 et vol. 2 de Kancho Kanazawa.

L'évaluation d'un kata doit être faite d'une façon générale. Toutefois, les détails de toutes les techniques doivent aussi être considérés. Voir plus loin.

## **Article 1 : Aire de compétition**

1. La surface de compétition doit être plane et exempte de tout obstacle.
2. Elle doit être de suffisante pour permettre l'exécution non interrompue du KATA.

## **COMMENTAIRES**

- I. Afin de permettre une exécution correcte du KATA, une surface lisse et stable est exigée. Habituellement les tatamis de KUMITE conviendront.

## **Article 2 : Tenue officielle**

1. Les compétiteurs et les juges doivent porter la tenue officielle comme définie en article 2 des règles de KUMITE.
2. Toute personne qui ne se conforme pas à ce règlement peut être disqualifiée.

## **COMMENTAIRES :**

- I. La veste de Karaté-gi ne peut être enlevée pendant l'exécution du KATA.
- II. Les participants qui se présentent inexactement habillé aura une minute pour remédier à ce problème.

## **Article 3 : Organisation de compétition KATA**

1. La compétition KATA peut se composer de matchs par équipe et/ou de matchs individuels. Les équipes se composent de trois personnes. Chaque équipe est exclusivement masculine, ou exclusivement féminine mais peut être mixte si approuvé par l'organisateur du tournoi. Les compétition KATA individuelle se déroulent selon des catégories masculines et féminines séparées mais peut être mixtes si approuvé par l'organisateur du tournoi.
2. Les participants effectuent des KATA imposés (SHITEI) ou libres (TOKUI) pendant la compétition. Le KATA sera conforme au KATA de la SKIF (annexe IV).

## **Article 4 : Corps arbitral**

1. Les arbitres désignés par le chef arbitre ou le conseil d'arbitre se compose de cinq ou sept juges et peut également inclure un arbitror pour chaque match.
2. En outre, des surveillant de point et des annonceurs seront nommés.

## **COMMENTAIRE :**

- I. L'arbitre s'assied au centre du périmètre de la surface et fait face au(x) compétiteur(s). Les quatre autres juges s'assiéront aux coins du périmètre, (deux juges supplémentaires peuvent s'asseoir au centre des côtés gauches et droits.). En KATA, l'arbitre peut exécuter le rôle du KANSA.

## **Article 5 : Jugement**

La compétition KATA peut se composer de matchs Ko-haku et/ou par points. Seuls huit ou seize participants seront sélectionnés pour la finale. Des matchs éliminatoires sont exécutés avec KATA forcé et système Ko-haku.

## **Article 6 : Critères de décision**

1. Le KATA doit être exécuté avec compétence, et doit démontrer une compréhension claire des principes traditionnels qu'elle contient. Pour évaluer la prestation d'un participant ou d'une équipe les juges rechercheront:
  - a. Démonstration réaliste de l'esprit du KATA.
  - b. Compréhension des techniques employées (BUNKAI).
  - c. Bons synchronisation, rythme, vitesse, équilibre, et puissance (KIME).
  - d. Utilisation correcte et appropriée de la respiration comme aide au KIME.
  - e. Focalisation correcte de l'attention (CHAKUGAN) et de la concentration.
  - f. Positions correctes avec tension appropriée des jambes, et les pieds plats sur le plancher.
  - g. Tension appropriée dans l'abdomen (HARA) et aucun mouvement de haut en bas des hanches en se déplaçant.
  - h. Forme correcte (KIHON).
  - i. L'exécution doit également être évaluée en vue de discerner d'autres points.
  - j. En équipe KATA la synchronisation sans repères externes est un facteur supplémentaire.
2. Un participant qui change le KATA, qui fait une halte pendant l'exécution du KATA, ou qui exécute un KATA différent de celui annoncé sera éliminé.

## **COMMENTAIRES:**

- I. Le KATA n'est pas une danse ou une exécution théâtrale. Il doit adhérer aux valeurs et aux principes traditionnels. Il doit être réaliste en termes de combat et montrer la concentration, la puissance, et l'impact potentiel dans ses techniques. Il doit démontrer la force, la puissance, et la vitesse aussi bien que la grâce, le rythme, et l'équilibre.
- II. En équipe KATA, chacun des trois membres d'équipe doit commencer le KATA dans la même direction et vers l'arbitre.
- III. Les membres de l'équipe doivent démontrer leur compétence dans tous les aspects de l'exécution du KATA, aussi bien que la synchronisation.
- IV. Les commandements pour commencer et arrêter l'exécution, taper des pieds, frapper la poitrine, les bras, ou le karaté-gi, et l'expiration bruyante, sont tous les exemples des signes externes et doivent être pris en considération par les juges pour arriver à une décision.

## **Article 7 : Déroulement d'un match**

La compétition KATA peut comporter des matchs en Ko-haku et des matchs par points. Les matchs éliminatoires utilisent le Ko-haku. On sélectionne les 8 ou 16 meilleurs pour les demi-finales et finales. Pour la finale, le système aux points est employé.

### **Système Ko-haku**

Au début de chaque match, les deux compétiteurs, dont un porte une ceinture rouge, s'alignent au périmètre de la surface face à l'arbitre. L'arbitre choisit un KATA imposé et annonce le nom du KATA aux compétiteurs.

À la fin de l'exécution du KATA par les deux combattants, l'arbitre réclame une décision (HANTEI) et siffle deux fois (un long et un cours) et tous les juges soulèvent leurs drapeaux en même temps pour montrer leurs décisions.

L'arbitre prendra la décision finale sur la base que l'arbitre et les juges ont chacun une voix.

En cas d'égalité, les compétiteurs exécuteront un autre KATA imposé.

L'arbitre appelle les juges pour signaler quand un compétiteur change de KATA pendant l'exécution ou exécute un KATA différent de celui annoncé. Le participant sera éliminé. Les juges peuvent signaler à l'arbitre la même situation.

### **Systeme aux points**

Le participant appelé, se place immédiatement sur la position indiquée de la surface et annonce le nom de KATA qu'il va exécuter. L'arbitre répète le nom du KATA. Le combattant commence à exécuter son KATA. À la fin du KATA, il retourne à sa position initiale et attend la décision du corps arbitral.

L'arbitre réclame une décision (HANTEI) et siffler deux fois avec son sifflet (un son long – un son cours) et tous les juges soulèvent leur carte de point avec leur main droite montrant leur point à la table technique.

Lorsque les points sont levés, un membre de la table énonce tous les points. L'arbitre souffle encore un autre coup de sifflet court, sur quoi les cartes de point seront abaissées.

Après avoir entendu le total des points calculés par la table technique, l'arbitre annonce les points finaux au compétiteur.

L'arbitre peut appeler les juges quand il note qu'un compétiteur dévie de manière significative de l'exécution correcte du KATA, ou qu'il a exécuté un KATA différent de celui annoncé qui mènera à un disqualification. Un juge peut également signaler à l'arbitre quand il note la même situation.

### **COMMENTAIRES :**

- I. Le choix du kata par l'arbitre est le suivant : dans le premier tour, le kata directement visé par la ceinture la plus basse des deux compétiteurs. En cas d'égalité, l'arbitre peut descendre d'un ou plusieurs niveaux.
- II. On élimine le point le plus haut et le point le plus bas des points indiqués par cinq (ou sept) arbitre et juges tandis que les trois (ou cinq) points restants sont additionnés pour fournir des points totaux pour le combattant.
- III. En cas d'égalité de points entre deux compétiteurs, on regarde le point le plus bas parmi les trois (ou cinq) points restants de chacun, celui avec le point le plus élevé gagnera. Si leurs points le plus bas sont identiques, on vérifie le point le plus élevé des deux compétiteurs, celui avec le point le plus élevé gagnera. Dans le cas où ces points les plus élevés sont les mêmes, ils exécutent un nouveau match.
- IV. Pour un Sai-shiai, les compétiteurs doivent exécuter un KATA différent du précédent.
- V. Le KATA exécuté doit être commencé à l'intérieur de la surface de compétition.

## **Déduction moyenne pour les points de pénalité (peut être plus ou moins)**

1. Pas de salut au début ou à la fin du kata : -0.1
2. Tenue vestimentaire inappropriée (karate-gi ou ceinture) : -0.1
3. Mauvais mouvement de pied au début ou à la fin du kata : -0.1
4. Sortie de la surface : -0.1
5. Terminer à une place différente que celle où l'on a commencé : -0.1
6. Pas de kiai : -0.1
7. Exagération du bruit de respiration ou du hikite : -0.1
8. Action exagérée : -0.1
9. Exagération dans le changement du rythme initial : -0.1
10. Légère hésitation d'un mouvement pendant la performance : -0.1
11. Arrêt net non-désiré lors d'un mouvement pendant la performance : -0.2
12. Légère perte d'équilibre mais avec récupération immédiate : -0.1 ~ -0.3
13. Perte d'équilibre nette mais avec récupération immédiate : -0.2 ~ -0.4
14. Perte d'équilibre totale sans récupération : -0.3 ~ -0.5
15. Erreur dans le kata mais continue immédiatement avec correction : -0.2
16. Kata terminé avec des mouvements dans un mauvais ordre : -0.5
17. Fait un nombre de fautes claires : -1.0
18. Arrêt du kata avant la fin : Disqualification
19. Arrêt du kata demandé par les juges : Disqualification
20. Kata exécuté est différent du kata annoncé : Disqualification
21. Erreurs (par rapport au style SKIF) dans Kakiwake-uke, Manji-Uke, Jyuji-uke : -0.1 ;  
Si il y a plus que deux erreurs techniques, la pénalité sera double : -0.2

En cas de pénalité(s), le juge central doit appeler les juges de coin pour débattre.

## **COMMENTAIRES :**

- I. La différence entre la disqualification et les « points minimum » est que dans le premier cas, le compétiteur ne peut prétendre à aucun podium.

## **Crédit moyen pour les points**

Lorsque des techniques difficiles, comme celles décrites ci-dessous, sont exécutées de façon excellente, +.01 ~+.03 points seront donnés

1. Kanku-dai : double coup de pied
2. Kankusho : Saut
3. Unsu : Saut et rotation mawashi-geri
4. Gankaku : rotation koshigamae
5. Autres de difficulté similaire

## **Kata par équipe (team kata)**

Lors de la cotation de la performance d'une équipe kata, les points suivants doivent être pris en compte :

1. Toutes les règles des katas individuels s'appliquent aux katas par équipe

2. Le rythme et le timing ne peuvent pas être changés afin de synchroniser les mouvements
3. Les compétiteurs ne peuvent pas faire de signaux extérieurs (sons, gestes...) afin de synchroniser leurs mouvements
4. Une pénalité entre -0.1 et -0.2 est d'application pour les mouvements désynchronisés

# ANNEXES

## **Annexe I : Terminologie**

SHOBU HAJIME - commencez le match ou le combat

Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas.

ATOSHIBARAKU – il reste 30 secondes

Un signal audible sera donné par le chronométreur 30 secondes avant la fin réelle du match et l'arbitre annoncera "ATO SHIBARAKU".

YAME - Arrêt

Interruption, ou fin du combat. Pendant qu'il fait l'annonce, l'arbitre fait un mouvement de coupe de haut en bas avec sa main.

MOTO NO ICHI – reprenez vos positions originales

Compétiteurs et arbitre reviennent à leurs positions de départ

TSUZUKETE - continuer à combattre

Reprise du combat commandé quand une interruption non autorisée se produit.

TSUZUKETE HAJIME – reprise du combat, commencez

L'arbitre se tient en zenkutsu, jambe gauche en arrière. Lorsqu'il dit "TSUZUKETE" il allonge ses bras, paumes vers les combattants. Lorsqu'il dit "HAJIME" il tourne les paumes et les amènent rapidement l'une vers l'autre, en même temps il se recule.

SHUGO - juges appelés

L'arbitre appelle les juges pour la discussion, qualification, à la fin du match ou de l'échange, ou pour recommander SHIKKAKU.

HANTEI – Décision

Appels des juges pour une décision. Après le coup de sifflet court de sifflet, les juges rendent leur voix par le drapeau et l'arbitre indique sa propre voix en même temps, en utilisant son bras.

HIKIWAKE – Egalité

En cas de décision liée à HANTEI, l'arbitre croise ses bras, puis les allonge avec les paumes vers le haut.

TORIMASEN - inacceptable comme technique de marquage – pas de point

L'arbitre croise ses bras puis fait un mouvement de coupe de haut en bas, paumes vers le bas.

ENCHO-SEN - prolongation du match

L'arbitre redémarre le match par "SHOBU HAJIME".

AIUCHI - techniques simultanées

Aucun point n'est attribué. L'arbitre réunit ses poings devant son buste.

AKA (SHIRO) NO KACHI - rouge (blanc) gagne

L'arbitre soulève son bras du côté du gagnant.

AKA (SHIRO) IPPON - rouge (blanc) marque un point  
L'arbitre soulève son bras vers le haut à 45 degrés du côté du compétiteur qui a marqué.

WAZAARI – demi-point, point qui n'est pas tout à fait IPPON.  
L'arbitre baisse son bras à 45 degrés du côté du scorer.

CHUKOKU - premier avertissement sans pénalité (seulement en Sanbon-Shobu)

KEIKOKU - avertissement avec ou sans la pénalité  
L'arbitre dirige son index en bas à 45 degrés dans la direction du contrevenant, et attribue Waza-ari (en Sanbon Shobu) à l'adversaire.

HANSOKU CHUI - avertissement avec pénalité  
L'arbitre dirige son index horizontalement dans la direction du contrevenant et attribue Waza-ari (en Ippon ou Ippon-Han Shobu) ou Ippon(en Sanbon Shobu) à l'adversaire.

HANSOKU - éliminez  
L'arbitre dirige son index vers le haut à 45 degrés dans la direction du contrevenant, et annonce une victoire pour l'adversaire.

JOGAI - sorti de la surface  
L'arbitre dirige son index du côté du contrevenant pour indiquer aux juges que le celui-ci est sorti.

SHIKKAKU - disqualification "quittez la surface"  
L'arbitre dirige d'abord son index vers le haut à 45 degrés dans la direction du contrevenant puis fait signe alors vers dehors et derrière le combattant avec l'annonce "AKA (SHIRO) SHIKKAKU" et il annonce une victoire pour l'adversaire.

KIKEN - Abandon  
L'arbitre dirige son index en bas à 45 degrés dans la direction de la ligne de départ du combattant fautif.

MUBOBI - Mise en danger personnel



## **Annexe II : HANSOKU – JOGAI – MUBOBI**

### **HANSOKU : pénalité pour faute technique ou une violation du règlement**

	<u>IPPPON SHOBU</u>	<u>SHOBU IPPON HAN</u>	<u>SANBON SHOBU</u>
Premier	KEIKOKU	KEIKOKU	CHUKOKU
Deuxième	HANSOKU CHUI + WAZA-ARI	HANSOKU CHUI + WAZA-ARI	KEIKOKU + WAZA-ARI
Troisième	HANSOKU + OUT <sup>2</sup>	HANSOKU + OUT	HANSOKU CHUI + IPPON
Quatrième	-	-	HANSOKU + OUT

### **JOGAI : pénalité pour sortie de l'aire de combat**

	<u>IPPPON SHOBU</u>	<u>SHOBU IPPON HAN</u>	<u>SANBON SHOBU</u>
Premier	JOGAI IKKAI	JOGAI IKKAI	JOGAI IKKAI
Deuxième	JOGAI NIKAI + WAZA-ARI	JOGAI NIKAI + WAZA-ARI	JOGAI NIKAI + WAZA-ARI
Troisième	JOGAI SANKAI + OUT	JOGAI SANKAI + OUT	JOGAI SANKAI + IPPON
Quatrième	-	-	JOGAI YONKAI + OUT

### **MUBOBI : pénalité pour mise en danger de sa personne ou non-combativité**

	<u>IPPPON SHOBU</u>	<u>SHOBU IPPON HAN</u>	<u>SANBON SHOBU</u>
Premier	MUBOBI IKKAI	MUBOBI IKKAI	MUBOBI IKKAI
Deuxième	MUBOBI NIKAI + WAZA-ARI	MUBOBI NIKAI + WAZA-ARI	MUBOBI NIKAI + WAZA-ARI
Troisième	MUBOBI SANKAI + OUT	MUBOBI SANKAI + OUT	MUBOBI SANKAI + IPPON
Quatrième	-	-	MUBOBI YONKAI + OUT

Ikkai : vient du japonais et veut dire première fois

Nikai : deuxième fois

Sankai : troisième fois

Yonkai : quatrième fois

<sup>2</sup> OUT vient de l'anglais et signifie "dehors". Dans ce contexte, il indique que le participant est sorti du match et est donc déclaré perdant.

### **Annexe III : Tableau de décision KO-HAKU**

En KO-HAKU, la décision est prise en fonction du nombre de drapeaux identiques tel que repris au tableau suivant :

Juge 1	Juge 2	Juge 3	Juge 4	Arbitre	DECISION
AKA	AKA	AKA	AKA	AKA	<b>AKA</b>
AKA	AKA	AKA	AKA	SHIRO	<b>AKA</b>
AKA	AKA	AKA	AKA	HIKIWAKE	<b>AKA</b>
AKA	AKA	AKA	SHIRO	SHIRO	<b>AKA</b>
AKA	AKA	AKA	SHIRO	HIKIWAKE	<b>AKA</b>
AKA	AKA	AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>AKA</b>
AKA	AKA	SHIRO	SHIRO	SHIRO	<b>SHIRO</b>
AKA	AKA	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
AKA	AKA	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
AKA	AKA	HIKIWKAE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
AKA	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	<b>SHIRO</b>
AKA	SHIRO	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	<b>SHIRO</b>
AKA	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
AKA	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
AKA	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	<b>SHIRO</b>
SHIRO	SHIRO	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	<b>SHIRO</b>
SHIRO	SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	KIKIWAKE	<b>SHIRO</b>
SHIRO	SHIRO	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
SHIRO	HIIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>
HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	HIKIWAKE	<b>HIKIWAKE</b>

Il est à constater que l'arbitre ne peut outrepassé la décision d'au moins deux juges.

## ***Annexe IV : Liste des katas SKIF***

### KATAS IMPOSES :

HEIAN SHODAN  
HEIAN NIDAN  
HEIAN SANDAN  
HEIAN YONDAN  
HEIAN GODAN  
TEKKI SHODAN

### KATAS LIBRES :

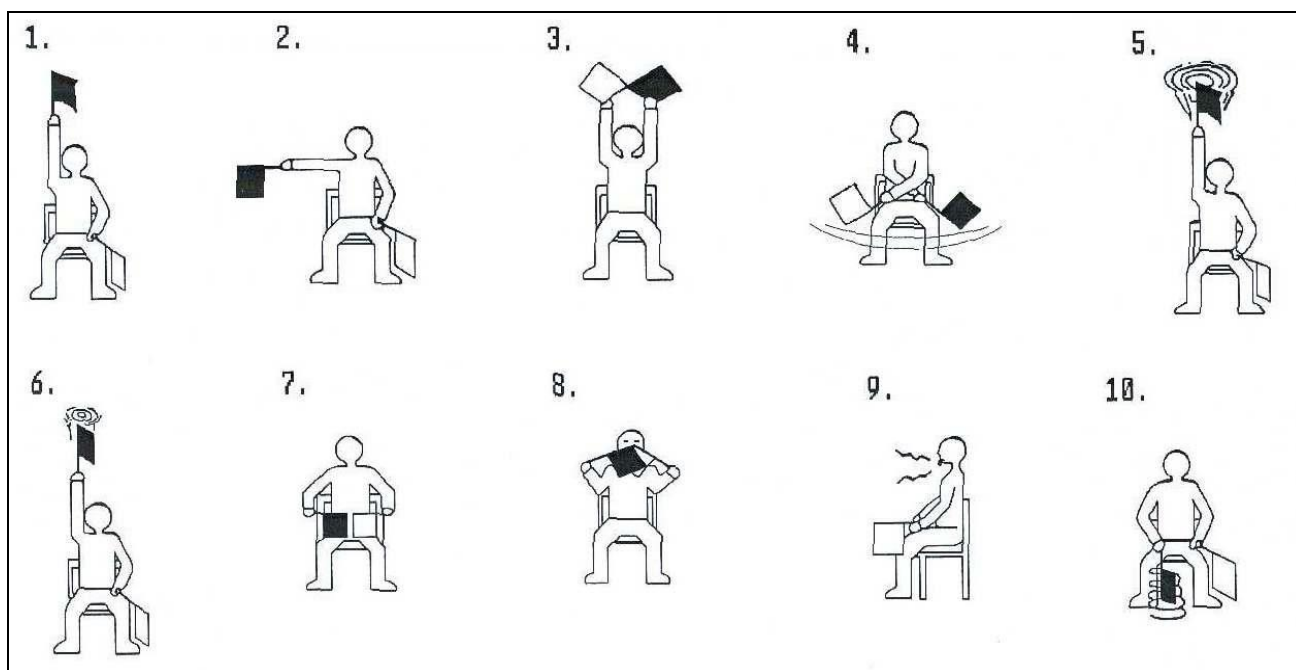
BASSAI DAI  
KANKU DAI  
ENPI  
JION

### KATAS SUPERIEURS :

TEKKI NIDAN  
TEKKI SANDAN  
BASSAI SHO  
KANKU SHO  
JITTE  
CHINTE  
JI IN  
UNSU  
MEIKYO  
HANGETSU  
GANKAKU  
SOCHIN  
NIJUSHIHO  
WANKAN  
GOJUSHIHO DAI  
GOJUSHIHO SHO  
SEIENCHIN  
SEIPAI  
GANKAKU SHO  
NIJUHACHIHO

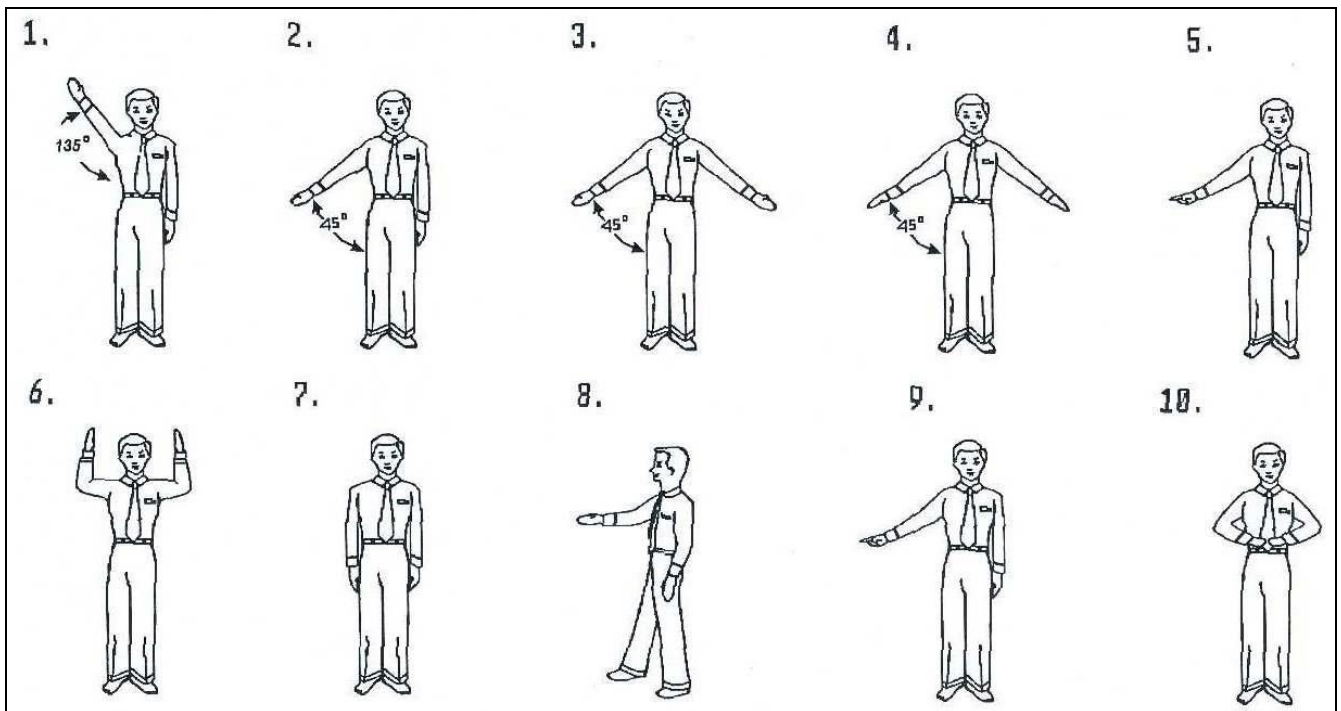
## **Annexe V : Gestes des FUKUSHIN**

1. IPPON : drapeau de la couleur marquante en haut
2. WAZA ARI : drapeau de la couleur marquante horizontal
3. HIKIWAKE : drapeaux croisés au-dessus de la tête
4. TORIMASEN : drapeaux secoués vers le bas
5. HANSOKU : faire tourner le drapeau fautif en haut au moyen de grands cercles
6. HANSOKU CHUI : faire tourner le drapeau fautif en haut au moyen de petits cercles
7. AIUCHI : drapeaux horizontaux face à face
8. MIE NAI : drapeaux croisés à hauteur des yeux
9. JOGAI : coup de sifflet répété et drapeau pointé vers la ligne de délimitation
10. MUBOBI CHUI : faire tourner le drapeau fautif en bas au moyen de petit cercle.



## Annexe VI : Gestes des SUSHIN

1. IPPON : bras levé à  $135^\circ$  du corps du côté du compétiteur marquant
2. WAZA ARI : bras à  $45^\circ$  du corps du côté du compétiteur marquant
3. HIKIWAKE : 2 bras tendu à  $45^\circ$  paumes vers le haut
4. TORIMASEN : 2 bras tendu à  $45^\circ$  paumes vers le bas
5. KEIKOKU : index pointé en bas vers le compétiteur pénalisé.
6. HANSOKU CHUI : index pointé horizontal vers le compétiteur pénalisé.
7. HANSOKU : index pointé vers le visage du compétiteur pénalisé.
8. FUKUSHIN SHUGO : bras à  $90^\circ$  paumes vers soi
9. SHOBU HAJIME : position MUSUBU DACHI
10. YAME : bras horizontal vers l'avant paume verticale
11. JOGAI : doigt indiquant la limite de l'aire de combat
12. AIUCHI : poing contre poing



**Annexe VI : Aire de compétition**

