

www.ffkarate.fr

JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION

JE M'ASSURE QUE JE SUIS BIEN INSCRIT A CETTE RENCONTRE SPORTIVE.

JE VÉRIFIE QUE MON PASSEPORT EST À JOUR ET COMPORTE :

- **LES TIMBRES DE LICENCE NÉCESSAIRES ;**
- **MON CERTIFICAT MÉDICAL DE NON CONTRE-INDICATION À LA COMPÉTITION ;**
- **SI JE SUIS MINEUR, L'AUTORISATION PARENTALE D'Y PARTICIPER,**
- **POUR UN CHAMPIONNAT, MON JUSTIFICATIF DE NATIONALITÉ FRANÇAISE.**

**JE CONTRÔLE L'ÉTAT DE MON KARATÉ-GI,
DE MES CEINTURES, DE MES PROTECTIONS.**

**JE CONTRÔLE QUE JE SUIS BIEN AU POIDS
DANS LA CATÉGORIE OÙ JE SUIS INSCRIT.**

JE TIENS A BIEN ME COMPORTEER

J'APPLIQUE LES CONSIGNES DES ORGANISATEURS.

**JE RESPECTE MES ADVERSAIRES SUR LE TATAMI
ET EN DEHORS DE L'AIRE DE COMPÉTITION.**

JE RESPECTE LES DÉCISIONS DES ARBITRES ET DES JUGES.

JE RESTE DIGNE DANS LA DÉFAITE COMME DANS LA VICTOIRE.

**J'INVITE CEUX QUI M'ACCOMPAGNENT À M'ENCOURAGER
AVEC LA PLUS GRANDE SPORTIVITÉ.**

JE DONNE PAR MON COMPORTEMENT UNE BONNE IMAGE DE MA DISCIPLINE.

SOMMAIRE

LE MOT DU PRESIDENT	page 7
LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL	8
TABLEAUX DE SYNTHESE	9
- CHAMPIONNATS COMBATS – COUPES COMBATS	10-11
- CHAMPIONNATS TECHNIQUES – COUPES TECHNIQUES	12-13
- COUPES COMBINEES	12-13
- CATEGORIES D'AGES	14-15-16
- CATEGORIES DE POIDS	14-15-16
REGLEMENT DES COMPETITIONS	17
I – LES DIFFERENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITES	18
1 – LE BUREAU – LE COMITE DIRECTEUR	
2 – LE GROUPE DE PILOTAGE DE LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE	
3 – LES COMPETITEURS	
4 – LES CLUBS	
5 – LES DEPARTEMENTS	
6 – LES LIGUES	
7 – LA DIRECTION TECHNIQUE ET ADMINISTRATIVE	
8 – LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.)	
9 – L'ARBITRAGE	
10 – LE MEDICAL	
11 – LA COMMUNICATION	
II – LES COMPETITIONS : REGLES GENERALES	22
1 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE : phases qualificatives et finales	
2 – LES COUPES DE FRANCE	
3 – LES ENTENTES SPORTIVES	
4 – LES COMPETITEURS ETRANGERS	
5 – LES SURCLASSEMENTS	
6 – L'ENVOI DES INSCRIPTIONS	

III – LES COMPETITIONS : LE DEROULEMENT 25

- 1 – LES INSCRIPTIONS
- 2 – LES QUALIFICATIONS
- 3 – LES HORS QUOTAS
- 4 – LE CONTROLE DES PASSEPORTS
- 5 – LA PESEE
- 6 – LA CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS
- 7 – LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES
- 8 – COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS

LISTE DES COMPETITIONS 28

- CHAMPIONNAT de DEPARTEMENT - **COMBATS**
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS 29
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** MINIMES 30
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** CADETS 31
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** JUNIORS 32
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** JUNIORS par EQUIPES 33
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** SENIORS 34
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - **COMBATS** SENIORS par EQUIPES 35
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** MINIMES 36
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** CADETS 37
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** JUNIORS 38
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** JUNIORS par EQUIPES 39
- QUARTS DE FINALE (Inter-Régions) - **COMBATS** SENIORS 40
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** SENIORS ELITE 41
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** SENIORS HONNEUR 42
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - **COMBATS** SENIORS par EQUIPES 43
- COUPE DE FRANCE DES ESPOIRS DE MOINS DE 21 ANS - **COMBATS** 44
- CHAMPIONNATS DE FRANCE VETERANS - **COMBATS** – **TECHNIQUE** 45
- COUPE DE FRANCE - **COMBATS** SENIORS 46
- COUPE DE FRANCE - **COMBATS** SENIORS par EQUIPES 47
- COUPE DE FRANCE - **COMBATS** CADETS / JUNIORS 48
- COUPE DE FRANCE - **COMBATS** JUNIORS par EQUIPES 49

- COUPES DE ZONES NORD et SUD - COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS	50
- CHAMPIONNATS DE LIGUE - TECHNIQUE MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	51
- CHAMPIONNATS DE LIGUE - TECHNIQUE BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS par EQUIPES	52
- CHAMPIONNATS DE FRANCE - TECHNIQUE MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	53
- CHAMPIONNATS DE FRANCE - TECHNIQUE BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS par EQUIPES	54
- COUPES DE FRANCE - TECHNIQUE MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	55
- COUPES DE FRANCE - TECHNIQUE BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS par EQUIPES	56
- COMPETITION DEPARTEMENTALE ENFANTS - COMBATS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	57
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - COMBATS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	58
- COUPE DES INTER-REGIONS ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS	59
- COUPE DE FRANCE ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS	60
- COMPETITION DEPARTEMENTALE ENFANTS - TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	61
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	62
- COUPE DES INTER-REGIONS ENFANTS - TECHNIQUE PUPILLES / BENJAMINS	63
- COUPE DE FRANCE ENFANTS - TECHNIQUE PUPILLES / BENJAMINS	64

- COUPE DE LIGUE COMBINEE ENFANTS - TECHNIQUE / COMBATS PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES	65
- COUPE DE LIGUE COMBINEE - TECHNIQUE / COMBATS CADETS / JUNIORS / SENIORS	66
- COUPE DE FRANCE COMBINE - TECHNIQUE / COMBATS CADETS / JUNIORS / SENIORS	68
- CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES EQUIPES FEMININES ET MASCULINES	70
- COUPES DES ZONES NORD et SUD KARATE JUTSU	72
- CHAMPIONNAT DE FRANCE KARATE JUTSU	73
- COUPE DES ZONES NORD et SUD KARATE CONTACT	74
- CHAMPIONNAT de FRANCE KARATE CONTACT	75
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - TECHNIQUE SPORT ENTREPRISE	76
- COUPE DE FRANCE - TECHNIQUE SPORT ENTREPRISE	77
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SPORT ENTREPRISE	78
- COUPE DE FRANCE - COMBATS SPORT ENTREPRISE	80
- CHALLENGE NATIONAL BODY KARATE	82

REGLEMENT D'ARBITRAGE 84

- REGLEMENT COMBATS	85
- REGLEMENT COMBATS ENFANTS	104
- REGLEMENT TECHNIQUE	118
- REGLEMENT KARATE JUTSU	130
- REGLEMENT KARATE CONTACT	133
- REGLEMENT KARATE CONTACT SPECIFIQUE JEUNES	140
- REGLEMENT COMBINE TECHNIQUE / COMBATS IPPON SHOBU	141
- REGLEMENT COMBINE TECHNIQUE / COMBATS ENFANTS	151
- REGLEMENT – PASSAGES DE GRADES EPREUVE COMBATS	152
- REGLEMENT CHALLENGE NATIONAL BODY KARATE	156

LE MOT DU PRESIDENT

J'ai beaucoup de plaisir à vous présenter les nouveaux règlements de compétition et d'arbitrage qui vont encadrer l'organisation des manifestations tout au long de la saison 2008 – 2009.

Cette année, ces règlements enregistrent des modifications importantes.

A la demande de la fédération mondiale, les catégories d'âge ont en effet été abaissées de deux années.

Les seniors le deviendront à partir de 18 ans au lieu de 21 ans et en conséquence, les compétiteurs seront juniors à partir de 16 ans, cadets à partir de 14 ans, minimes à partir de 12 ans, benjamins à partir de 10 ans, pupilles à partir de 8 ans et poussins à partir de 6 ans.

Pour pallier le défaut des compétitions réservées aux jeunes adultes, l'ancienne catégorie des juniors, une coupe des jeunes de moins de 21 ans voit le jour.

Autre nouveauté dans le calendrier, le championnat de France des seniors permettra la participation à une phase finale dite Elite et à une phase finale dite Honneur.

Ainsi, les compétiteurs participant aux quarts de finale dans les inter régions seront beaucoup plus nombreux à pouvoir poursuivre leur compétition jusqu'au championnat de France.

Ces quelques changements à la fois imposés pour ce qui concerne les catégories d'âge et souhaités pour ce qui concerne l'organisation des compétitions nécessiteront sans doute des calages ultérieurs. Mais ils devraient permettre à chacun de trouver des compétitions bien adaptées.

Les compétiteurs de tout niveau y trouveront leur compte.

Les plus jeunes comme les plus âgés également.

Je souhaite donc à tous une très bonne année sportive.

Le Président de la fédération

Francis DIDIER

LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL

Vous trouverez dans les pages qui suivent l'essentiel des renseignements qui contribueront à vous assister, soit dans l'organisation des compétitions dont vous aurez la charge, soit pour y faire participer vos élèves ou pour y participer vous-même.

Nul doute que ce règlement n'est pas parfait. Sa consultation est cependant extrêmement importante.

Pour en faciliter la lecture, il contient d'abord des tableaux de synthèse qui récapitulent les nouvelles catégories d'âge et de poids, applicables dès le début de la saison sportive, et qui présentent l'ensemble des compétitions qui doivent se dérouler durant la saison.

Il présente ensuite en une douzaine de pages les règles générales qui encadrent l'organisation et le déroulement de la quasi-totalité des manifestations.

Leur lecture est indispensable pour bien appréhender leur économie générale et pour bien comprendre les responsabilités de chacun des acteurs.

Les compétitions officielles placées sous l'égide de la fédération française sont ensuite listées une à une.

Enfin, le livret contient le règlement d'arbitrage présenté dans sa version complète. Pour l'année qui vient, il n'a pas enregistré de modification.

J'attire particulièrement votre attention sur le port des plastrons pour les jeunes compétiteurs, jusqu'à la catégorie des CADETS.

Cette modification au règlement précédent trouve son origine dans l'évolution des normes internationales, ce qui me permet de préciser en conclusion que cette saison sportive sera aussi l'occasion d'accueillir à Paris les championnats d'Europe des cadets et des juniors. Je formule le vœu que vous y viendrez nombreux.

Le Directeur Technique National

Dominique CHARRE

TABLEAUX DE SYNTHESE

CHAMPIONNATS COMBATS

Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
------------------------------	------------------------------	---------------------------------

Département	individuel			
	équipe			
Ligue	individuel			
	équipe			
Inter-région	individuel			
	équipe			
National	individuel			
	équipe			

COUPES COMBATS

Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
------------------------------	------------------------------	---------------------------------

Département	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Ligue	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Inter-région	individuel		✓	✓
	équipe			
Zones nord et sud	individuel			
	équipe			
National	individuel		✓	✓
	équipe			

SAISON 2008 2009

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	
		✓	✓	
			✓	
✓	✓	✓	✓	
		✓	✓	

SAISON 2008 2009

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

✓	✓	✓		
Open International	✓	✓	✓	✓
		✓	✓	✓

CHAMPIONNATS

TECHNIQUES

Poussins 6 – 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
------------------------------	------------------------------	---------------------------------

Ligue	individuel			
	équipe			Equipe
National	individuel			
	équipe			Equipe

COUPES

TECHNIQUES

Poussins 6 – 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
------------------------------	------------------------------	---------------------------------

Département	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Ligue	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Inter-région	individuel		✓	✓
	équipe			
National	individuel		✓	✓
	équipe			Equipe

COUPES

COMBINEES

Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
------------------------------	------------------------------	---------------------------------

Ligue	individuel		✓	✓
National	individuel			

SAISON 2008 2009

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

✓	✓	✓	✓	
Avenir	Equipe Jeunes		✓	
✓	✓	✓	✓	
Avenir	Equipe Jeunes		✓	

SAISON 2008 2009

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

✓	✓	✓	✓	
Avenir	Equipe Jeunes		✓	

SAISON 2008 2009

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	

Catégories d'âges				
Individuels	Mini poussins	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Masculins Féminines	nés après 2002	nés en 2001 - 2002	nés en 1999 - 2000	nés en 1997 - 1998
Equipes			Pupilles 8 - 9 ans	Equipe
Masculins Féminines			nés en 1999 2000	nés en 1997 1998

Catégories de poids				
	Mini poussins	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
poids minimum	20	20	20	25
Féminines	-25	-25	-25	-30
	-30	-30	-30	-35
	-35	-35	-35	-40
	35 et +	-40	-40	-45
		40 et +	-45	-50
			45 et +	50 et +
poids minimum	20	20	20	25
Masculins	-25	-25	-25	-30
	-30	-30	-30	-35
	-35	-35	-35	-40
	-40	-40	-40	-45
	40 et +	-45	-45	-50
		45 et +	-50	-55
			50 et +	55 et +

Saison 2008 – 2009				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
nés en 1995 - 1996	nés en 1993 - 1994	nés en 1991 - 1992	1990 et avant	1988 1989 1990
Avenir	Equipe Jeunes		Séniors	Espoirs
nés en 1995 1996	nés en 1991 1992 1993 1994		1990 et avant	nés en 1988 1989 1990

Saison 2008 - 2009				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
-40	-47	-48	-50	-50
-45	-54	-53	-55	-55
-50	54 et +	-59	-61	-61
-55	OPEN	59 et +	-68	-68
55 et +		OPEN	68 et +	68 et +
			OPEN	OPEN
-40				
-45	-52	-55	-60	-60
-50	-57	-61	-67	-67
-55	-63	-68	-75	-75
-60	-70	-76	-84	-84
-65	70 et +	76 et +	84 et +	84 et +
65 et +	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN

Catégories d'âges des Vétérans			
Individuels	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 Plus de 55 ans
Masculins Féminines	nés entre 1963 et 1973	nés entre 1953 et 1962	nés en 1952 et avant

Catégories de poids			
	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 Plus de 55 ans
Féminines			
	-55	-55	-55
	-61	-61	-61
	-68	-68	-68
	68 et +	68 et +	68 et +
Masculins			
	-67	-67	-67
	-75	-75	-75
	-84	-84	-84
	84 et +	84 et +	84 et +

REGLEMENT DES COMPETITIONS

I – LES DIFFERENTS ACTEURS RÔLES ET RESPONSABILITES

1 – LE BUREAU – LE COMITE DIRECTEUR

- Valide les règlements de compétitions ;
- Valide les règlements d'arbitrage, en accord avec les règlements internationaux ;
- Valide les épreuves et le règlement spécifique en fonction des objectifs d'animation ;
- Attribue les sites de déroulement des coupes et championnats nationaux ;
- Détermine le Cahier des Charges à appliquer du début à la fin des compétitions ;
- Décide les prises en charge financières des compétiteurs.

2 – LE GROUPE DE PILOTAGE DE LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

- Etablit le calendrier pour validation au Comité Directeur (en juin) ;
- Assure la diffusion des informations réglementaires :
 - Convocation comprenant les horaires des compétitions.
 - Tableau d'inscriptions ;
 - Règlement de la compétition ;
 - Formulaire de demande de hors quota ;
 - Calendrier au Ministère pour le contrôle anti-dopage ;
- Constitue et conserve les dossiers des différentes compétitions nationales et Internationales.

3 – LES COMPETITEURS

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, que ce soit pour les coupes ou les championnats du département, de la ligue ou nationales les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- Deux timbres de licences minimum, dont celui de la saison en cours (collés sur le passeport) ;

- Leur certificat médical
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie MINIMES pour les championnats de département, de ligue, de l'Inter-Région et de France.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux Compétitions par l'intermédiaire de leur Club.

4 – LES CLUBS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs :

- Pour les Championnats, à la Ligue d'appartenance, ou au Département si ce dernier organise des Championnats qualificatifs :
 - Inscriptions illimitées en individuel.
 - Inscription limitée à une seule équipe par Club.
- Pour les Coupes Nationales, au siège de la Fédération :
 - Inscriptions illimitées en individuel.
 - Inscription limitée à une seule équipe par Club.

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux des compétitions, il est perçu un droit d'engagement aux Coupes de France Technique et Combats, Nationales ou Zone Nord / Sud. Cette mesure ne concerne pas les Compétitions nationales Enfants.

Ce droit d'engagement, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription :

- Inscriptions individuelles : 4 euros par participant, non remboursable.
- Inscription de l'équipe : 12 euros par équipe, non remboursable.

5 – LES DEPARTEMENTS

Les Départements doivent organiser les Championnats qualificatifs pour les Championnats de Ligues :

- Championnats Départementaux en Combats MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS. ;
- Compétitions Départementales Techniques et Combats des Poussins / Pupilles / Benjamins.

Les départements valident les demandes d'ENTENTES SPORTIVES, qui sont proposées par les Clubs qui n'ont pas la possibilité de présenter une équipe complète dans les compétitions départementales et jusqu'au niveau national.

6 – LES LIGUES

Les Ligues organisent les Championnats de Ligue qualificatifs pour les Inter-Régions (Combats) SENIORS et les Championnats de France MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS.

Elles organisent aussi les Compétitions des Poussins et des compétitions Pupilles / Benjamins qualificatives pour les Inter-Régions et les Coupes de France.

Les dossiers d'inscriptions aux Championnats de France sont envoyés par les Ligues au siège de la fédération et à la Ligue organisatrice pour les Inter-Régions.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Ces signatures valent engagement de leur part pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licences, certificat médical, etc.).

7 – LA DIRECTION TECHNIQUE ET ADMINISTRATIVE

Avant chaque compétition, un responsable administratif :

- Réceptionne les listings d'engagements des compétiteurs, envoyés soit par les Clubs (Coupes) soit par les Ligues (Championnats et compétition enfants).
- Enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés.
- Procède au tirage au sort de chaque catégorie, en tenant compte des têtes de séries, en présence du Directeur du Haut Niveau et des équipes de France.
- Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Au cours de chaque compétition, un responsable fédéral désigné par le Comité Directeur :

- Assure le bon déroulement de la compétition, depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole.
- Représente la Fédération pour toute décision de conformité avec la réglementation des compétitions.
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits.
- Accueille les invités et les V.I.P.
- Dirige le protocole des remises de récompenses.
- Remet un Diplôme de Champion de France aux vainqueurs des Championnats.

Après chaque compétition, un responsable administratif :

- Constitue un dossier complet de la compétition.
- Envoie un exemplaire du dossier de la compétition aux Présidents des Ligues et Départements, au Comité Directeur, aux D.T.L., et au Pôle France à Montpellier.
- Fait procéder au remboursement des déplacements des compétiteurs pour les Ligues éloignées du lieu de la compétition. (Uniquement pour les championnats).
- Donne un exemplaire du dossier au DTN avec le tableau récapitulatif des indemnisations des Ligues.

8 – LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.)

Assure le suivi du service de sécurité de l'accueil.

Assure la circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, le responsable de l'arbitrage, le Directeur du Haut Niveau.

Assure la bonne tenue du public.

Gère les membres du COS. (Informatique, photocopieur, micro...).

Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.

Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux tatamis avant leur passage, ils se préparent sur les aires d'échauffement qui leur sont attribuées. Lorsque leur passage est annoncé, les membres du COS les en informent.

9 – L'ARBITRAGE

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

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

10 – LE MEDICAL

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

11 – LA COMMUNICATION

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le responsable de la Communication de la Fédération en collaboration avec le Secrétaire Général, le Directeur du Haut Niveau et le DTN.

Il met en relation les journalistes avec les autorités fédérales et les athlètes avant, pendant et après la compétition.

Le cas échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, il rédige et transmet les communiqués de presse, convoque les photographes.

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

II – LES COMPETITIONS REGLES GENERALES

1 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE : phases qualificatives et finales

Championnats individuels Technique et Combat :

Les championnats se déroulent par élimination directe avec repêchages pour les 3èmes places. S'agissant de la catégorie OPEN, elle se déroule par élimination directe sans repêchage.

Ne peuvent y participer que les compétiteurs qui ont la nationalité française et sont en capacité de pouvoir être sélectionnés en Equipe de France pour représenter la France dans les compétitions internationales de référence, conformément aux termes des articles 20.1 et 20.3 de la réglementation de la WKF :

Extrait de la réglementation de la WKF - § 20.1

« Comme règle générale, si un compétiteur a représenté un pays dans une rencontre officielle de la WKF, il ne pourra pas représenter un autre pays aux Championnats du Monde »

Extrait de la réglementation de la WKF - § 20.3

« Un compétiteur ayant la double nationalité (une en vertu de la loi d'un pays, l'autre en vertu de la loi d'un autre pays), peut seulement représenter l'un ou l'autre des pays de son choix. Une fois que les deux pays ont été représentés, il faudra l'accord du Comité Exécutif de la WKF pour changer à nouveau ».

Pour participer, les compétiteurs doivent :

- avoir été sélectionnés dans les Championnats qualificatifs,
- ou, avoir fait l'objet d'une demande de hors quotas.

Championnats équipes Technique et Combat :

Pour faire partie d'une équipe, les compétiteurs doivent tous être licenciés pour la saison, dans le même Club, excepté pour les équipes des Ententes Sportives dûment validées.

Les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française pourront participer dans certains Championnats.

Pour participer, l'équipe doit :

- avoir été sélectionnée dans les Championnats qualificatifs,
- être l'équipe Championne de France en titre.

Une seule équipe par Club peut participer dans une compétition.

Le Club de l'équipe Championne de France en titre ne peut pas présenter une autre équipe.

L'équipe Championne de France en titre est qualifiée d'office, sauf si elle participe au Championnat de Ligue.

2 – LES COUPES DE FRANCE

En individuel et en équipe :

Les coupes sont ouvertes à tous les licenciés de la F.F. KARATE, sans restriction de nationalité.

Sauf réglementation spécifique, les coupes se déroulent par élimination directe sans repêchages.

Une seule équipe par Club peut participer dans une compétition (excepté au niveau Ligue ou Département, où le nombre d'équipes par Club sera déterminé par l'organisateur).

3 – LES ENTENTES SPORTIVES

Des «Ententes Sportives» peuvent être constituées par les Clubs qui n'ont présenté aucune équipe en leur nom propre aux compétitions par équipe de la saison précédente et de la saison en cours.

Quand deux Clubs constituent une Entente Sportive, ils doivent rester sous cette formule pendant toute la saison, du niveau départemental au niveau National. Ils ne peuvent plus participer à une quelconque compétition par équipe autrement que pour l'Entente Sportive.

Les Ententes Sportives peuvent participer à tous les Championnats et Coupes, Techniques et Combats par équipe (excepté pour les Corpos).

Un Club ne peut faire partie que d'une seule Entente Sportive.

Pour constituer une Entente Sportive, il faut déposer une demande sur un formulaire officiel (voir annexe 1) au Comité Départemental, qui après contrôle, valide cette alliance pour la Saison 2008/2009. Les Clubs recevront ensuite un numéro correspondant à la création de l'Entente Sportive.

4 – LES COMPETITEURS ETRANGERS

Les compétiteurs licenciés mais n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les Coupes en individuel ou en équipe, sans conditions particulières.

En outre, les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française peuvent participer dans certains championnats en équipe, aux conditions suivantes :

Championnats Combats Seniors et Juniors équipes masculines :

- Deux participants maximum.
- Un seul compétiteur peut faire partie de l'équipe combattante.

Championnats Combats Seniors et Juniors équipes féminines :

- Une participante maximum.

Championnats Techniques équipes masculines et féminines :

- Un participant maximum.

Championnats de France des Ligues :

- Deux participants maximum dans les équipes Combats masculines.
- Une participante maximum dans les équipes Combats féminines.
- Un(e) participant(e) dans les équipes Kata/Technique.

Championnats de France CORPO équipes masculines :

- Un participant maximum.

5 – LES SURCLASSEMENTS

Les catégories d'âge sont déterminées pour la Saison Sportive.

COMBATS : Si le surclassement n'est pas autorisé de manière automatique et générale en individuel, les fiches de chaque compétition précisent les cas de surclassement autorisés. Par ailleurs, des surclassements nominatifs peuvent être autorisés à l'initiative de la DTN.

TECHNIQUE : En principe, aucun surclassement n'est autorisé en individuel, sauf à l'initiative de la DTN (se reporter aux fiches de chaque compétition).

Le surclassement est possible en équipe, dans les conditions suivantes :

- Equipes JEUNES composée de CADETS et de JUNIORS : Un/une seul(e) Minime peut être surclassé(e), mais ne peut pas faire partie d'une équipe AVENIR (Benjamin/Minime) en cas de compétition dans la même journée.
- Equipes SENIORS composée de SENIORS : Un/une seul(e) Junior, peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe JEUNES (Cadet/Junior) en cas de compétition dans la même journée.

6 – L'ENVOI DES INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs :

- Pour les Championnats, à la Ligue d'appartenance, ou au Département si ce dernier organise des Championnats qualificatifs :
- Pour les Coupes Nationales, au siège de la Fédération :

Les dossiers d'inscriptions aux Championnats de France sont envoyés par les Ligues au siège de la fédération et à la Ligue organisatrice pour les Inter-Régions.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Ces signatures valent engagement de leur part pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licences, certificat médical, etc.).

III – LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT

1 – LES INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

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

Tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé.

Aucune inscription ne peut, sauf exception signalée, être prise sur place.

S'agissant du cas particulier des compétitions Départementales ou de Liges pour lesquelles il n'y a pas de date limite d'inscriptions (parce qu'elles se font sur place), les compétiteurs ont l'obligation d'avoir leur licence enregistrée à la F.F.KARATE au moins cinq jours, avant la compétition. Tout compétiteur non licencié à cette date ne pourra prétendre participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive pendant les cinq jours qui précèdent la compétition.

2 – LES QUALIFICATIONS

On ne peut participer à certaines compétitions qu'après s'être qualifié.
Les règles de qualification varient en fonction des compétitions.

Si un qualifié ne peut se rendre à la compétition, pour une raison quelconque, il ne peut pas être remplacé.

Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne peut pas changer de catégorie.

Cependant, si lors de la pesée, le poids d'un **POUSSIN**, d'un **PUPILLE**, d'un **BENJAMIN**, ou d'un **MINIME** ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il conviendra d'inscrire ce compétiteur dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

3 – LES HORS QUOTAS

Une dérogation aux règles de qualification existe au travers de la demande de hors quotas.

Les demandes de dérogation pour les hors quotas sont présentées par les Ligues sur le formulaire officiel (voir annexe 3), et transmises au Directeur du Haut Niveau qui décide ou non de les valider. Sur ce document officiel, la raison exceptionnelle de la demande doit être précisée.

Les demandes de hors quotas doivent parvenir au Pôle France à Montpellier une semaine au plus tard avant la compétition concernée.

4 – LE CONTROLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition.

Il doit contenir :

- les timbres de licences (collés sur le passeport),
- le certificat médical,
- l'autorisation parentale pour les mineurs,
- un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie MINIMES pour les championnats de département, de ligue, de l'Inter-Région et de France.

Dans les compétitions individuelles : chaque compétiteur présente personnellement son passeport.

Dans les compétitions par équipes : le Capitaine présente tous les passeports de son équipe, ainsi qu'une feuille d'engagement prévue à cet effet, avec les noms de tous les compétiteurs composant cette équipe.

5 – LA PESEE

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

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

Aucune tolérance de poids ne peut être accordée.

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

6 – LA CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS

Après les opérations du contrôle des passeports et de la pesée, les compétiteurs vont confirmer leur présence aux tables prévues à cet effet.

Seuls peuvent participer, les combattants inscrits sur les listes officielles des participants :

- Les listes envoyées par les Ligues pour les Championnats Nationaux.
- Les listes envoyées par les Ligues organisatrices des Inter-Régions.
- Les listes envoyées par les Clubs pour les Coupes Nationales.

7 – LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

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

Tenues sportives

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque pour les compétiteurs Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes / Plastron réversible bleu-rouge pour les compétiteurs Cadets / Plastron pour une combattante féminine Junior Sénior / Coquille pour un combattant masculin.

8 – COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS

Pendant les compétitions officielles Techniques ou Combats, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Les membres de la C.O.S. sont chargés d'aller informer les compétiteurs dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées, que leur passage est annoncé.

Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

LISTE DES COMPETITIONS

**CHAMPIONNAT de DEPARTEMENT - COMBATS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

POUR LES CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française et être en capacité de pouvoir être sélectionnés en Equipe de France pour représenter la France dans les compétitions dites de référence, conformément aux termes des articles 20.1 et 20.3 de la réglementation de la WKF.

Il est impératif de présenter un justificatif d'identité française ou pour les mineurs, un justificatif de naissance en France

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.
Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats SENIORS masculins : 3 minutes.

Durée des combats des autres catégories : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

La seule participation aux Championnats de Départements permet la participation aux Championnats de Ligue sans qualification particulière.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS MINIMES

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France.

Ils doivent se dérouler :

- au plus tôt 8 semaines avant le Championnat de France,
- au plus tard 3 semaines avant le Championnat de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Départements.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements à la Ligue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux premiers de chaque catégorie sont qualifiés pour le Championnat de France.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS CADETS

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France.

Ils doivent se dérouler :

- au plus tôt 8 semaines avant le Championnat de France,
- au plus tard 3 semaines avant le Championnat de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Départements.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements à la Ligue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux premiers de chaque catégorie sont qualifiés pour le Championnat de France.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS JUNIORS

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France.

Ils doivent se dérouler :

- au plus tôt 8 semaines avant le Championnat de France,
- au plus tard 3 semaines avant le Championnat de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Départements.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements à la Ligue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux premiers de chaque catégorie sont qualifiés pour le Championnat de France.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour les Championnats de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Une seule équipe par Club ou Entente sportive peut y participer.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Le Club de l'équipe Championne de France en titre ne peut pas présenter une seconde équipe.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Le surclassement des cadets 2^{ème} année est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 2 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS :

Durée des combats hommes : 2 minutes. Durée des combats femmes : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux premières équipes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS SENIORS

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour les QUARTS DE FINALE des Championnats de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Départements.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements à la Ligue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

QUALIFICATIONS

Les 8 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se déroulent dans les Inter-Régions composées de 3 ligues, soit : IR2 / IR4 / IR5.

Les 6 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se déroulent dans les Inter-Régions composées de 4 ligues, soit IR3 / IR6 / IR7.

Les 6 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se dérouleront dans l' Inter-Région IR1 (IDF).

Pour les DOM-TOM et la Corse : Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues sont sélectionnés pour les Championnats de France directement.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS SENIORS par EQUIPES

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France.

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Une seule équipe par Club ou Entente sportive peut y participer.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Le Club de l'équipe Championne de France en titre ne peut pas présenter une seconde équipe.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors 2^{ème} année est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 2 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS :

Durée des combats hommes : 3 minutes.. Durée des combats femmes : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux premières équipes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France.

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS MINIMES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

CATEGORIES DE POIDS

Si un minime dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il change de catégorie et est inscrit dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE MINIME
ou
CHAMPIONNE DE FRANCE MINIME

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS CADETS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE CADET

ou

CHAMPIONNE DE FRANCE CADETTE

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS JUNIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE JUNIOR

ou

CHAMPIONNE DE FRANCE JUNIOR

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Une seule équipe par Club ou Entente Sportive peut y participer.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Les deux premières équipes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France

L'équipe Championne de France en titre est qualifiée d'office, sauf si elle a participé au Championnat de Ligue.

Le Club de l'équipe championne de France en titre ne peut pas présenter une seconde équipe.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Le surclassement des cadets 2^{ème} année est autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 5 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes. Durée des combats femmes : 2 minutes.

Chez les hommes et chez les femmes, l'équipe qui remporte la compétition est déclarée

CHAMPIONNE DE FRANCE JUNIOR

QUARTS DE FINALE (Inter-Régions) - COMBATS SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée uniquement aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit :

- les 8 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se déroulent dans les Inter-Régions composées de 3 ligues, soit : IR2 / IR4 / IR5 ;

- les 6 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se déroulent dans les Inter-Régions composées de 4 ligues, soit : IR3 / IR6 / IR7.

- les 8 premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues, sont sélectionnés pour les quarts de finale qui se dérouleront dans l'Inter-Région IR1 (IDF).

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DEDEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

QUALIFICATIONS

*Sont sélectionnés pour les **Championnats de France Elite** :*

Les huit premiers de chaque catégorie du Quart de Finale de l'Inter-Région d'Ile de France, et les quatre premiers de chaque catégorie des Quarts de Finales des autres Inter-Régions.

*Sont sélectionnés pour les **Championnats de France Honneur** :*

Les compétiteurs classés de 9 à 16 dans chaque catégorie du Quart de Finale de l'Inter-Région de l'Ile de France, et ceux classés de 5 à 8 dans chaque catégorie des Quarts de Finales des autres Inter-Régions.

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS SENIORS ELITE

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée aux compétiteurs ayant participé aux quarts de finale et s'étant qualifiés, soit :

- les huit premiers de chaque catégorie du Quart de Finale de l'Inter-Région de l'Ile de France ;
- les quatre premiers de chaque catégorie des Quarts de Finales des autres Inter-Régions.

La compétition est aussi réservée aux deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues de la Corse et des DOM TOM.

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DEDEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE ELITE

ou

CHAMPIONNE DE FRANCE ELITE

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS **SENIORS HONNEUR**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée aux compétiteurs ayant participé aux quarts de finale et s'étant qualifiés, soit :

- les compétiteurs classés de 9 à 16 dans chaque catégorie du Quart de Finale de l'Inter-Région de l'Ile de France ;
- les compétiteurs classés de 5 à 8 dans chaque catégorie des Quarts de Finales des autres Inter-Régions.

La compétition est aussi réservée aux deux troisièmes de chaque catégorie des Championnats de Ligues de la Corse et des DOM TOM.

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places pour les catégories de poids.

Par élimination directe sans repêchage pour la catégorie OPEN.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE HONNEUR
ou
CHAMPIONNE DE FRANCE HONNEUR

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Les deux premières équipes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France

Une seule équipe par Club ou Entente Sportive peut participer au Championnat de France.

L'équipe Championne de France en titre est qualifiée d'office, sauf si elle a participé au Championnat de Ligue. Le Club de l'équipe championne de France en titre ne peut pas présenter une seconde équipe.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors 2^{ème} année est autorisé dans la catégorie des Seniors.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 5 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 3 minutes. Durée des combats femmes : 2 minutes.

Chez les hommes et chez les femmes, l'équipe qui remporte la compétition est déclarée

CHAMPIONNE DE FRANCE

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE - COMBATS ESPOIRS de moins de 21 ans Individuels et Équipes</p>

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.

Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros par participant, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé dans la compétition des individuels

En équipe le surclassement des juniors 2^{ème} année est autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 3 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 5 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS TECHNIQUE VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés des catégories d'âge des vétérans, ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les inscriptions sont illimitées. Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs aux ligues qui les transmettent ensuite au siège de la fédération. Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement d'âge autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES:

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

COMBATS : Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

TECHNIQUE : Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours. A partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

La décision est prise aux drapeaux.

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE - COMBATS SENIORS</p>

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.

Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros par participant, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement d'âge autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe sans repêchage.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 3 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes.

COUPE de FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.

Les inscriptions sont limitées à une seule équipe par Club ou par Entente sportive.

Un droit d'engagement non remboursable de 12 euros, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors 2^{ème} année est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum dont 5 combattent.
Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 5 combattants.

Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum dont 3 combattent.
Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattantes.

Le Capitaine de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 3 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE - COMBATS CADETS / JUNIORS</p>

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.

Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros par participant, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe sans repêchage.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

COUPE de FRANCE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.

Les inscriptions sont limitées à une seule équipe par Club ou par Entente sportive.

Un droit d'engagement non remboursable de 12 euros, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Le surclassement des cadets 2^{ème} année est autorisé en équipes Juniors

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

Les équipes masculines comprennent 5 membres.

Les équipes féminines comprennent 3 membres.

Au premier tour, l'équipe doit être complète.

Il n'y a pas de remplaçant.

Le Capitaine de l'équipe remettra avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs. Cet ordre doit respecter les poids des membres des équipes qui seront rangés du plus léger au plus lourd.

COUPES des ZONES NORD et SUD - COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs de la zone nord au siège de la fédération, et au pôle de Montpellier pour les clubs de la zone sud.

Les inscriptions sont illimitées mais un club ne peut participer qu'à une seule coupe de zone.

Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros par participant, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Pas de restriction de nationalité française

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Benjamins 2^{ème} année est autorisé en catégorie Minimes.

Le surclassement des Minimes 2^{ème} année est autorisé en catégorie Cadets.

Le surclassement des Cadets 2^{ème} année est autorisé en catégorie Juniors.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Chapitre III LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT Paragraphe 7

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe sans repêchage.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

**CHAMPIONNAT de LIGUE - TECHNIQUE
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les Ligues peuvent organiser des sélections dans les Départements et déterminer leurs quotas de sélections, après validation du DTN.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé en individuel.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours, à partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

La décision est prise aux drapeaux.

QUALIFICATIONS

Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues sont sélectionnés pour les championnats de France.

**CHAMPIONNAT de LIGUE - TECHNIQUE par EQUIPES
BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Une seule équipe par Club ou Entente sportive peut participer aux Championnats de Ligue.

Le Club de l'équipe Championne de France en titre ne peut pas présenter une seconde équipe.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins, avec possibilité d'un remplaçant maximum.

Equipes AVENIR : Comprenant 3 membres, BENJAMINS ou MINIMES.

Equipes JEUNES : Comprenant 3 membres, CADETS ou JUNIORS.

Un/une Minime, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe AVENIR (Benjamins/Minimes) en compétition le même jour.

Equipes SENIORS : Comprenant 3 membres SENIORS.

Un/une Junior, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe JEUNES (Cadets/Juniors) en compétition le même jour.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

La décision est prise aux drapeaux.

Les équipes doivent exécuter un Kata différent aux 4 premiers passages. A partir du 5^{ème} kata, l'équipe peut reprendre un des 4 katas exécutés lors des tours précédents.

Dans les finales et pour les troisièmes places, les deux équipes finalistes choisiront leur kata de la liste officielle. Elles présentent ensuite l'application en BUNKAI. La durée maximum du bunkai est de cinq minutes.

QUALIFICATIONS

Les deux équipes finalistes sont qualifiées au Championnat de France.

CHAMPIONNAT de FRANCE - TECHNIQUE **MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues sont sélectionnés pour les championnats de France.

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par le Directeur du Haut Niveau.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé en individuel.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours. A partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

La décision est prise aux drapeaux.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE
ou
CHAMPIONNE DE FRANCE

CHAMPIONNAT de FRANCE - TECHNIQUE
Par EQUIPES
BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Sont qualifiées les deux premières équipes des Championnats de Ligues.

L'équipe Championne de France en titre est qualifiée d'office, sauf si elle a fait le Championnat de Ligue.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins, avec possibilité d'un remplaçant maximum.

Equipes AVENIR : Comprenant 3 membres, BENJAMINS ou MINIMES.

Equipes JEUNES : Comprenant 3 membres, CADETS ou JUNIORS.

Un/une Minime, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe AVENIR (Benjamins/Minimes) en compétition le même jour.

Equipes SENIORS : Comprenant 3 membres SENIORS.

Un/une Junior, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe JEUNES (Cadets/Juniors) en compétition le même jour.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

La décision est prise aux drapeaux.

Les équipes doivent exécuter un Kata différent aux 4 premiers passages. A partir du 5^{ème} kata, l'équipe peut reprendre un des 4 katas exécutés lors des tours précédents.

Dans les finales et pour les troisièmes places, les deux équipes finalistes choisiront leur kata de la liste officielle. Elles présentent ensuite l'application en BUNKAI. La durée maximum du bunkai est de cinq minutes.

Dans chaque catégorie, l'équipe qui remporte la compétition est déclarée

CHAMPIONNE DE FRANCE

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE - TECHNIQUE MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS</p>

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège de la fédération.
Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 4 euros par participant, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Chapitre II LES COMPETITIONS REGLES GENERALES Paragraphe 4

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe sans repêchage.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires.

Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours. A partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

La décision est prise aux drapeaux.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE - TECHNIQUE Par EQUIPES BENJAMINS-MINIMES / CADETS-JUNIORS / SENIORS</p>

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est ouverte aux licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club, sauf pour les Ententes Sportives.

Une seule équipe par Club ou Entente sportive peut participer aux Championnats de Ligue.

Un droit d'engagement non remboursable de 12 euros, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription.

PARTICIPATION DES ETRANGERS

Un(e) seul(e) compétiteur(trice) n'ayant pas la nationalité française pourra participer dans une équipe.

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins, avec possibilité d'un remplaçant maximum.

Equipes AVENIR : Comprenant 3 membres, BENJAMINS ou MINIMES.

Equipes JEUNES : Comprenant 3 membres, CADETS ou JUNIORS.

Un/une Minime, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe AVENIR (Benjamins/Minimes) en compétition le même jour.

Equipes SENIOR : Comprenant 3 membres SENIORS.

Un/une Junior, et un/une seul(e) peut être surclassé(e) mais ne peut pas faire partie d'une équipe JEUNES (Cadets/Juniors) en compétition le même jour.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe sans repêchage.

La décision est prise aux drapeaux.

Les équipes doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages mais, à partir du 5^{ème} kata, l'équipe peut reprendre un des 4 katas exécutés lors des tours précédents.

Dans les finales et pour les troisièmes places, les deux équipes finalistes choisiront leur kata de la liste officielle. Elles feront ensuite une démonstration de BUNKAI (applications du kata).

La durée maximum du bunkai est de cinq minutes.

COMPETITION DEPARTEMENTALE ENFANTS - COMBATS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte à tous les enfants ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au Département.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Casque et plastron (prêtés).

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

Un enfant qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné doit changer de catégorie et être inscrit dans la catégorie qui correspond exactement à son poids au jour de la compétition.

COMPETITION

Pour les POUSSINS et PUPILLES :

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 1 minute 30 secondes.

Pour les BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

Les enfants qualifiés sont sélectionnés pour la Coupe de Ligue. Le quota est déterminé par la Ligue

COUPE de LIGUE ENFANTS - COMBATS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux sélectionnés des Compétitions des Départements :
Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements, à la Ligue.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Casque et plastron (prêtés)

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

Un enfant qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné doit changer de catégorie et être inscrit dans la catégorie de poids qui correspond exactement à son poids au jour de la compétition.

COMPETITION

Pour les POUSSINS et PUPILLES :

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 1 minute 30 secondes.

Pour les BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

BENJAMINS :

Les 2 premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

Les 6 suivants (4 en IDF) sont sélectionnés pour Les compétitions des Inter-Régions.

PUPILLES :

Les 2 premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

Les 6 suivants (4 en IDF) sont sélectionnés pour les compétitions des Inter-Régions.

❶ Pas de qualification des poussins aux compétitions des Inter Régions

COUPE des INTER-REGIONS ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux sélectionnés des Compétitions de Ligues :

BENJAMINS : les 2 troisièmes, les 2 cinquièmes et les 2 septièmes des Compétitions de Ligues. (les 2 troisièmes et les 2 cinquièmes pour l' IDF).

PUPILLES : les 2 troisièmes, les 2 cinquièmes et les 2 septièmes des Compétitions de Ligues. (les 2 troisièmes et les 2 cinquièmes pour l' IDF).

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES : Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Casque et plastron (prêtés)

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

Un enfant qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné doit changer de catégorie et être inscrit dans la catégorie de poids qui correspond exactement à son poids au jour de la compétition.

COMPETITION

PUPILLES

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 1 minute 30 secondes.

BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

BENJAMINS : Les deux premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

PUPILLES : Les deux premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

COUPE de FRANCE ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée à :

- tous les finalistes des catégories Pupilles et Benjamins (masculins et féminines) des Coupes de Ligues ;
- tous les finalistes des catégories Pupilles et Benjamins (masculins et féminines) des Coupes Inter Régions.

INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues au siège fédéral.

Les résultats des Inter Régions sont envoyés par les Ligues organisatrices.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Casque et plastron (prêtés)

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

Un enfant qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné doit changer de catégorie et être inscrit dans la catégorie de poids qui correspond exactement à son poids au jour de la compétition.

COMPETITION

PUPILLES

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 1 minute 30 secondes.

BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Durée des combats : 2 minutes.

**COMPETITION DEPARTEMENTALE ENFANTS - TECHNIQUE
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS**

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte à tous les enfants ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs, au département.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue.

COMPETITION INDIVIDUELLE

La décision est prise aux drapeaux

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chacun des 3 premiers tours.

Pour les tours suivants, les compétiteurs peuvent reprendre un des 3 katas exécutés lors des premiers tours. Mais aux 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tours, les katas exécutés doivent être différents les uns des autres.

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

SURCLASSEMENT : Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

Les enfants qualifiés sont sélectionnés pour la Coupe de Ligue. Le quota est déterminé par la Ligue.

Le quota du nombre de sélectionnés est déterminé par la Ligue.

COUPE de LIGUE ENFANTS - TECHNIQUE
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux sélectionnés des Compétitions des Départements.
Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Départements, à la Ligue.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue.

COMPETITION INDIVIDUELLE

La décision est prise aux drapeaux.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chacun des 3 premiers tours.

Pour les tours suivants, les compétiteurs peuvent reprendre un des 3 katas exécutés lors des premiers tours. Mais aux 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tours, les katas exécutés doivent être différents les uns des autres.

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

SURCLASSEMENT : Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

BENJAMINS : Les 4 premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

Les 12 suivants (4 en IDF) sont sélectionnés pour la Coupe Inter Régions.

PUPILLES : Les 4 premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

Les 12 suivants (4 en IDF) sont sélectionnés pour l'Inter Régions.

❶ Pas de qualification des poussins aux compétitions des Inter Régions

COUPE des INTER-REGIONS ENFANTS - TECHNIQUE PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux sélectionnés des Compétitions de Ligues :

BENJAMINS : du 5^{ème} au 16^{ème} (au 8^{ème} pour l' IDF) des Compétitions de Ligues.

PUPILLES : du 5^{ème} au 16^{ème} (au 8^{ème} pour l' IDF) des Compétitions de Ligues.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues, à la Ligue organisatrice de l'Inter Région.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue.

COMPETITION INDIVIDUELLE

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

La décision est prise aux drapeaux.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chacun des 3 premiers tours.

Pour les tours suivants, les compétiteurs peuvent reprendre un des 3 katas exécutés lors des premiers tours. Mais aux 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tours, les katas exécutés doivent être différents les uns des autres.

SURCLASSEMENT : Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

BENJAMINS : Les deux premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

PUPILLES : Les deux premiers sont sélectionnés pour la Coupe de France.

COUPE de FRANCE ENFANTS - TECHNIQUE **PUPILLES / BENJAMINS**

REGLES GENERALES

La compétition est réservée :

- Aux quatre premiers des catégories Pupilles (masculins et féminins) des Coupes de Ligues.
- Aux quatre premiers des catégories Benjamins (masculins et féminins) des Coupes de Ligues.
- Aux deux premiers des catégories Pupilles (masculins et féminins) des Inter Régions
- Aux deux premiers des catégories Benjamins (masculins et féminins) des Inter-Régions.

INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues au siège fédéral à l'issue des Compétitions de Ligues.

Les résultats des Inter Régions sont envoyés par les Ligues organisatrices.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue.

COMPETITION INDIVIDUELLE

La décision est prise aux drapeaux.

Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chacun des 3 premiers tours.

Pour les tours suivants, les compétiteurs peuvent reprendre un des 3 katas exécutés lors des premiers tours. Mais aux 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tours, les katas exécutés doivent être différents les uns des autres.

PUPILLES

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

BENJAMINS

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

<p style="text-align: center;">COUPE DE LIGUE COMBINEE ENFANTS TECHNIQUE / COMBATS PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES</p>

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte à tous les enfants ayant au minimum deux licences dont celle de la saison en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs, à la Ligue.

Les Ligues peuvent organiser des sélections dans les départements et déterminer leurs quotas.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Casque et plastron (prêtés)

COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{èmes} places.

Aucun surclassement autorisé.

A chaque tour :

Les compétiteurs aka et ao présentent simultanément le kata de leur choix.

A l'issue des démonstrations des katas, les accompagnateurs des enfants participent à l'équipement des enfants pour les combats.

Le vainqueur du kata débute donc le combat avec 2 points d'avance.

DUREE DES COMBATS

PUPILLES : 1 minute 30 secondes

BENJAMINS : 2 minutes

MINIMES : 2 minutes

COUPE de LIGUE COMBINEE
TECHNIQUE / COMBATS
CADETS / JUNIORS / SENIORS

REGLES GENERALES

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs, à la Ligue.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison en cours, sans restriction de nationalité.

Les Ligues peuvent organiser des sélections dans les départements et déterminer leurs quotas de sélections, après validation du DTN.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Minimes 2^{ème} année est autorisé dans la catégorie des cadets.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

COMPETITION

Individuelle par catégories de poids et par équipes mixtes Seniors

- Technique suivi du Combat (Ippon Shobu).
- Par élimination directe avec repêchages pour les 3èmes places.
- Durée des combats : 2 minutes
- Le score maximum est de 3 points par combat.

Eliminatoires :

Les compétiteurs aka et ao présentent **simultanément** le kata imposé.

Le vainqueur du kata marque 1 point.

Aussitôt, les deux compétiteurs se mettent face à face et combattent.

½ **Finale et Finale** :

Katas libres exécutés **séparément** par aka et ao.

Le vainqueur du kata marque 1 point, et les compétiteurs se mettent face à face et combattent.

INDIVIDUELS MASCULINS :

Catégories de poids SENIORS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS : OPEN

Catégories de poids CADETS : - 57 kg / - 70 kg / + 70 kg

INDIVIDUELS FEMININES :

Catégories de poids SENIORS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS : OPEN

Catégories de poids CADETTES : – 54 kg / + 54 kg

EQUIPES SENIORS

Le surclassement des Juniors 2^{ème} année est autorisé.

Le nombre d'équipes par Club est déterminé par l'organisateur.

Les équipes mixtes comprennent 5 membres (3 masculins et 2 féminines).

Dont 3 combattent (2 masculins et 1 féminine) à chaque tour.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 membres (2 masculins et 1 féminine).

En équipe, les compétiteurs sont tous membres de l'équipe.

Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

En cas d'égalité de Victoires, le résultat sera déterminé par le nombre de Points marqués par les équipes.

En cas d'égalité de Victoires et de Points, la première équipe ayant deux victoires est déclarée vainqueur ; les équipes seront départagées de la façon suivante :

– Tirage au sort pour déterminer si c'est un combat ou un kata qui départagera.

– Si c'est un combat : Tirage au sort afin de déterminer si c'est une féminine ou un masculin qui combattra. (Les équipes choisissent le/la combattant(e)).

– Si c'est un kata : Les équipes choisissent le/la combattant(e). (un masculin peut être opposé à une féminine).

COUPE DE FRANCE COMBINEE
TECHNIQUE / COMBATS
CADETS / JUNIORS / SENIORS

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs au siège fédéral.

Un droit d'engagement, réglé par le Club doit être joint au dossier d'inscription :

- Inscriptions individuelles illimitées : 4 euros par participant, non remboursable ;
- Inscription de l'équipe : 12 euros par équipe, non remboursable.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Minimes 2^{ème} année est autorisé dans la catégorie des cadets.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

COMPETITION

Individuelle par catégories de poids et par équipes mixtes Seniors.

- Technique suivi du Combat (Ippon Shobu).
- Par élimination directe sans repêchages.
- Durée des combats : 2 minutes
- Le score maximum est de 3 points par combat.

Eliminatoires :

Les compétiteurs aka et ao présentent **simultanément** le kata imposé.

Le vainqueur du kata marque 1 point.

Aussitôt, les deux compétiteurs se mettent face à face et combattent.

½ **Finale et Finale** :

Katas libres exécutés **séparément** par aka et ao.

Le vainqueur du kata marque 1 point, et les compétiteurs se mettent face à face et combattent.

INDIVIDUELS MASCULINS :

Catégories de poids SENIORS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS : OPEN

Catégories de poids CADETS : – 57 kg / – 70 kg / + 70 kg

INDIVIDUELS FEMININES :

Catégories de poids SENIORS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS : OPEN

Catégories de poids CADETTES : - 54 kg / + 54 kg

EQUIPES SENIORS

Le surclassement des Juniors 2^{ème} année est autorisé.

Une seule équipe par Club peut participer à la Coupe.

Les équipes mixtes comprennent 5 membres (3 masculins et 2 féminines) dont 3 combattent (2 masculins et 1 féminine) à chaque tour.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 membres (2 masculins et 1 féminine).

En équipe, les compétiteurs sont tous membres de l'équipe.

Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

En cas d'égalité de Victoires, le résultat sera déterminé par le nombre de Points marqués par les équipes.

En cas d'égalité de Victoires et de Points, la première équipe ayant deux victoires est déclarée vainqueur ; les équipes seront départagées de la façon suivante :

- Tirage au sort pour déterminer si c'est un combat ou un kata qui départagera les équipes.
- Si c'est un combat : Tirage au sort afin de déterminer si c'est une féminine ou un masculin qui combattra. (Les équipes choisissent le/la combattant(e)).
- Si c'est un kata : Les équipes choisissent le/la combattant(e). (un masculin peut être opposé à une féminine).

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES EQUIPES FEMININES ET MASCULINES

REGLES GENERALES

INSCRIPTIONS :

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues au siège fédéral.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Cette signature vaudra engagement de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licences, certificat médical, etc.). Le compétiteur présentera alors au contrôle son passeport et sa pièce d'identité, pour que l'on puisse l'identifier.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors est autorisé en Kumité/Combat dans la catégorie des Seniors.

Le surclassement d'un cadet et/ou cadette est autorisé en Kata/Technique.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

PESEE

Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

COMPOSITION DES EQUIPES

TECHNIQUE :

Les équipes masculines et féminines sont composées de 3 compétiteurs.

Les équipes masculines et féminines pourront comprendre au maximum 1 compétiteur n'ayant pas la nationalité française.

COMBATS :

EQUIPES MASCULINES : L'équipe est composée de 5 compétiteurs maximum.

EQUIPES FEMININES : L'équipe est composée de 5 compétitrices maximum.

L'équipe masculine pourra comprendre au maximum, 2 compétiteurs n'ayant pas la nationalité française.

L'équipe féminine pourra comprendre au maximum 2 compétitrices n'ayant pas la nationalité française.

Un qualifié inscrit à la compétition, mais ne pouvant s'y rendre, peut être remplacé avant le début de la compétition.

Un combattant inscrit dans une catégorie de poids ne pourra pas changer de catégorie, en cours de compétition.

La liste des compétiteurs sera figée au contrôle des passeports.

Les catégories sont les suivantes :

- Equipes masculines : – 60 / – 67 / – 75 / – 84 / + 84 soit 5 catégories,
- Equipes féminines : – 50 / – 55 / - 61 / - 68 / + 68 soit 5 catégories.

COMPETITION

TECHNIQUE :

Par élimination directe avec repêchages pour les 3^{èmes} places.

Les équipes Techniques n'auront pas à présenter de bunkai.

COMBATS :

- Les compétiteurs passent par catégorie de poids dans l'ordre croissant.
- Le temps des combats est de 2 minutes.
- Chaque combat gagné donne une Victoire à l'équipe.
- En cas d'égalité de points les équipes ne marquent rien.

RESULTATS

Le nombre de Victoires est comptabilisé.

En cas d'égalité de Victoires, le résultat est déterminé par le nombre de Points marqués par les équipes.

En cas d'égalité de Victoires et de Points des équipes Combat, on procède à un Tirage au sort pour déterminer la catégorie de poids du combat qui départagera les deux équipes.

**COUPES DE FRANCE ZONES NORD / SUD
KARATE JUTSU SENIORS**

INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés à la F.F. KARATE par les Clubs.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison en cours, sans restriction de nationalité.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi, Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

COMPETITIONS INDIVIDUELS EN OPPOSITION

INDIVIDUELS MASCULINS

Catégories de poids : - 60 kg / - 70 kg / - 80 kg / - 90 kg +90 kg

INDIVIDUELLES FEMININES

Catégories de poids : - 55 kg / - 60 kg / - 65 kg / + 65 kg

COMPETITION

Il y a 2 chronomètres sur chaque table.

Elimination avec repêchages pour les 3ème places.

La compétition sera composée de 3 parties :

1 - COMBAT

2 - TECHNIQUES DE PREHENSION (debout)

3 - TECHNIQUES DE PREHENSION (sol)

DUREE DES COMBATS

Eliminatoires, repêchages et finales : 2 minutes temps plein.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE DE POIDS

Tous les PARTICIPANTS de chaque catégorie qui ont la Nationalité Française, sont sélectionnés pour les Championnats de France

CHAMPIONNAT DE FRANCE KARATE JUTSU SENIORS

INSCRIPTIONS

La compétition est réservée uniquement aux PARTICIPANTS des Coupes Zones Nord et Sud.
Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française.
Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi, Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies.

CHAMPIONNATS INDIVIDUELS EN OPPOSITION

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

INDIVIDUELS MASCULINS :

Catégories de poids : – 60 kg / – 70 kg / – 80 kg / – 90 kg +90 kg

INDIVIDUELLES FEMININES :

Catégories de poids : – 55 kg / – 60 kg / – 65 kg / + 65 kg

COMPETITION

Il y a 2 chronomètres sur chaque table.

Elimination avec repêchages pour les 3^{ème} places.

La compétition sera composée de 3 parties :

- 1 - COMBAT
- 2 - TECHNIQUES DE PREHENSION (debout)
- 3 - TECHNIQUES DE PREHENSION (sol)

DUREE DES COMBATS

Eliminatoires : 2 minutes temps plein. Finales et repêchages : 2 minutes temps plein.

COUPES de FRANCE ZONES NORD / SUD KARATE CONTACT

REGLES GENERALES : La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité. Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs, à la F.F. KARATE.

Les inscriptions sont illimitées en individuel.

Un droit d'engagement, de 4 euros par participant, non remboursable est à joindre par le Club au dossier d'inscription.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES : Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protèges pieds / Casque / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

PESEE : La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Dans les cas limites de poids, les compétiteurs (trices) pourront être pesés(es) en sous-vêtements.

INDIVIDUELS MASCULINS

Catégories de poids SENIORS : - 60kg / - 65kg / - 70kg / - 75kg / - 80kg / - 85 kg / + 85kg

Catégories de poids JUNIORS : - 60kg / - 65kg / - 70kg / - 75kg / 80 Kg / + 80 Kg

Catégories de poids CADETS : - 60 kg / - 65 kg / - 70 kg / - 75 kg / + 75 kg

INDIVIDUELLES FEMININES

Catégories de poids SENIORS : - 53 kg / - 60 kg / - 65 kg / + 65 kg

Catégories de poids JUNIORS : - 50 kg / - 55 kg / - 60 kg / + 60 kg

Catégories de poids CADETTES : - 50 kg / - 55 kg / - 60 kg / + 60 kg

DUREE DES COMBATS

CADETS : 2 rounds de 1 minute 30 secondes - temps de repos de 1 minute

JUNIORS : Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute. Finale : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute

SENIORS Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute. Finale : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute

La décision est prise aux drapeaux.

QUALIFICATIONS

Tous les PARTICIPANTS de Nationalité Française, des catégories juniors et seniors, sont sélectionnés pour les Championnats de France.

CHAMPIONNAT de FRANCE KARATE CONTACT

REGLES GENERALES : La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison en cours à certaines conditions ci-dessous énumérées :
La compétition est réservée **uniquement** aux PARTICIPANTS des Coupes Zones Nord et Sud.

Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française.
Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protèges pieds / Casque / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres.
Dans les cas limites de poids, les compétiteurs (trices) pourront être pesés(es) en sous-vêtements.
Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

COMPETITION

INDIVIDUELS MASCULINS

Catégories de poids SENIORS : - 60kg / - 65kg / - 70kg / - 75kg / - 80kg / - 85 kg / + 85kg
Catégories de poids JUNIORS : -- 60kg / - 65kg / - 70kg / - 75kg / - 80kg / + 80 Kg

INDIVIDUELLES FEMININES

Catégories de poids SENIORS : - 53 kg / - 60 kg / - 65 kg / + 65 kg
Catégories de poids JUNIORS : - 50 kg / - 55 kg / - 60 kg / + 60 kg

DUREE DES COMBATS

JUNIORS : Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute. Finale : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute

SENIORS : Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute. Finale : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute

La décision est prise aux drapeaux.

CHAMPIONNAT DE FRANCE - **TECHNIQUE** SPORT ENTREPRISE

REGLES GENERALES

Les Championnats de Ligues sont sélectifs pour les Championnats de France.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues, à la F.F. KARATE.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Cette signature vaudra engagement de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licence, certificat médical, etc.). Le compétiteur présentera alors au contrôle son passeport et sa pièce d'identité, pour que l'on puisse l'identifier.

Ne peuvent participer, en individuel ou en équipe, les athlètes ayant obtenu un podium national au cours de la saison sportive et de la saison précédente.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES : Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue

CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

NATIONALITE : Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française.

Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité.

CATEGORIES : (Masculines/Féminines)

MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

VETERANS : à partir de 40/50 ans jusqu'à 51/60 ans

QUALIFICATIONS :

- Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues.
- Les horsquotas dont la demande de dérogation a été transmise et acceptée par le Responsable Sport Entreprise,.
- Si un qualifié ne peut se rendre à la compétition, pour une raison quelconque, il ne sera pas remplacé.

COMPETITION :

La décision est prise aux drapeaux.

Par élimination avec repêchages pour les 3^{ème} places.

La compétition commence par les Vétérans.

- Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.
- A partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

COUPE DE FRANCE - TECHNIQUE
SPORT ENTREPRISE

REGLES GENERALES

Les Coupes de Ligues sont sélectives pour la Coupe de France.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues, à la F.F. KARATE.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Cette signature vaudra engagement de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licences, certificat médical, etc.). Le compétiteur présentera alors au contrôle son passeport et sa pièce d'identité, pour que l'on puisse l'identifier, mais le passeport pourra ne pas être automatiquement contrôlé.

Ne peuvent participer, en individuel ou en équipe, les athlètes ayant obtenu un podium national au cours de la saison sportive et de la saison précédente

La compétition est ouverte aux licenciés ayant la licence de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité.

Les compétiteurs doivent être adhérents d'un Club à l'appellation corporatif.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES : Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue

COMPETITIONS INDIVIDUELLES

CATEGORIES : (Masculines/Féminines) Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

Poussin – Pupille – Benjamin

VETERANS : 61/70 ans - + 70 ans

QUALIFICATIONS :

– Les deux premiers de chaque catégorie des Coupes de Ligues.

– Les horsquotas dont la demande de dérogation a été transmise et acceptée par le Responsable Sport Entreprise,.

– Si un qualifié ne peut se rendre à la compétition, pour une raison quelconque, il ne sera pas remplacé.

COMPETITION

Le jugement se fera par système aux drapeaux.

Par élimination directe sans repêchages.

La compétition commence par les Vétérans.

– Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à tous les tours éliminatoires comme aux repêchages.

– Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours, à partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.

CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SPORT ENTREPRISE

REGLES GENERALES

Les Championnats de Ligues sont sélectifs pour les Championnats de France.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues, à la F.F. KARATE.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Cette signature vaudra engagement de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licence, certificat médical, etc.). Le compétiteur présentera alors au contrôle son passeport et sa pièce d'identité, pour que l'on puisse l'identifier.

Ne peuvent participer, en individuel ou en équipe, les athlètes ayant obtenu un podium national au cours de la saison sportive et de la saison précédente.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

COMPETITION

Par élimination directe avec repêchage pour les 3^{ème} places.

La compétition commence par les Vétérans.

CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française.

Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.

QUALIFICATIONS :

JUNIORS

SENIORS CEINTURES NOIRES : à partir du premier Dan.

VETERANS : à partir de 40/50 ans jusqu'à 51/60 ans.

– Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats de Ligues.

– Les hors quotas dont la demande de a été transmise au Responsable Sport Entreprise, qui l'a acceptée.

Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne pourra pas changer de catégorie.

Un qualifié qui ne peut se rendre à la compétition ne peut pas être remplacé.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres.

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

Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

INDIVIDUELS MASCULINS:

VETERANS 40/50 ans : - 68 kg / - 78 kg / + 78 kg

VETERANS 51/60 ans : OPEN

Durée des combats JUNIORS : 2 minutes.

Durée des combats SENIORS : 3 minutes.

Durée des combats VETERANS : 3 minutes

INDIVIDUELS FEMININES :

VETERANS 40/50 ans : OPEN

VETERANS 51/60 ans : OPEN

Durée des combats JUNIORS : 2 minutes

Durée des combats SENIORS : 2 minutes.

Durée des combats VETERANS : 2 minutes

CHAMPIONNATS PAR EQUIPES

EQUIPES QUALIFIEES :

Sont qualifiées, les deux premières équipes des Championnats de Ligues :

- SENIORS, CEINTURES NOIRES Masculins

Une seule équipe par Club peut participer aux Championnats de France.

Les compétiteurs présenteront leur passeport sportif à la table officielle avant le début de la compétition.

Le Capitaine de l'équipe remettra avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs.

Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

EQUIPES MASCULINES :

Les équipes masculines comprennent 5 membres dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattants.

En équipe, les compétiteurs sont tous, membres de l'équipe.

Les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française pourront participer dans les conditions suivantes :

- Un participant maximum.

Durée des combats SENIORS : 3 minutes.

COUPE DE FRANCE - COMBATS SPORT ENTREPRISE

REGLES GENERALES

Les Coupes de Ligues sont sélectives pour la Coupe de France.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues, à la F.F. KARATE.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Président et le Directeur Technique de la Ligue. Cette signature vaudra engagement de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licence, certificat médical, etc.). Le compétiteur présentera alors au contrôle son passeport et sa pièce d'identité, pour que l'on puisse l'identifier, mais le passeport pourra ne pas être automatiquement contrôlé.

Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 8 jours avant la compétition.

La compétition est ouverte aux licenciés ayant la licence de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité.

Les compétiteurs doivent être adhérents d'un Club à l'appellation corporatif.

Ne peuvent participer, en individuel ou en équipe, les athlètes ayant obtenu un podium national au cours de la saison sportive et de la saison précédente.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors est autorisé dans la catégorie des Seniors.

Aucun autre surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

COMPETITION

Par élimination directe sans repêchages.

La compétition commence par les Vétérans.

COMPETITIONS INDIVIDUELLES

QUALIFICATIONS :

KYUS : jusqu'au 1^{er} kyu

VETERANS : 61/70 ans - + 70 ans

– Les deux premiers de chaque catégorie des Coupes de Ligues.

– Les hors sélections dont la demande de dérogation a été faite auprès du Responsable Sport Entreprise, et acceptée par ce dernier.

Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne pourra pas changer de catégorie.

Un qualifié qui ne peut se rendre à la compétition ne peut pas être remplacé.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres.

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

Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

INDIVIDUELS MASCULINS

SENIORS KYUS : - 60 kg / - 65 kg / - 70 kg / - 75 kg / - 80 kg / + 80 kg / OPEN

VETERANS 61/70 ans : OPEN

VETERANS + 70 ans : OPEN

Durée des combats SENIORS : 3 minutes.

Durée des combats VETERANS : 3 minutes

INDIVIDUELS FEMININES :

SENIORS KYUS : - 53 kg / - 60 kg / + 60 kg

VETERANS 61/70 ans : OPEN

VETERANS + 70 ans : OPEN

Durée des combats SENIORS : 2 minutes.

Durée des combats VETERANS : 2 minutes

COMPETITIONS PAR EQUIPES

EQUIPES QUALIFIEES :

Sont qualifiées, les deux premières équipes des Championnats de Ligues :

- SENIORS, KYUS Masculins

Une seule équipe par Club peut participer.

Les compétiteurs présenteront leur passeport sportif à la table officielle avant le début de la compétition.

Le Capitaine de l'équipe remettra avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom de ses compétiteurs.

Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

EQUIPES MASCULINES :

Les équipes masculines comprennent 5 membres dont 3 combattent.

Au premier tour, l'équipe doit comporter au moins 3 combattants.

En équipe, les compétiteurs sont tous, membres de l'équipe.

Durée des combats SENIORS : 3 minutes.

CHALLENGE NATIONAL BODY KARATE

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum deux licences dont celle de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs, à la F.F. KARATE :

- Inscriptions illimitées en individuel,
- Inscription limitée à une seule équipe par Club.

Il y a un droit d'engagement réglé par le Club à joindre au dossier d'inscription :

- Inscriptions individuelles : 4 euros par participant, non remboursable.
- Inscription de l'équipe : 12 euros par équipe, non remboursable.

Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 8 jours avant la compétition.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Tenue blanche / Ceinture rouge et ceinture bleue.

SURCLASSEMENT

Le surclassement d'un(e) seul(e) Junior est autorisé dans une équipe Sénior.

COMPETITION

Le jugement se fera par système aux drapeaux

Par élimination directe sans repêchages.

Eliminatoires :

Enchaînement différent à chaque tour.

Connaître au minimum deux enchaînements.

COMPETITION INDIVIDUELLE

CATEGORIES :

Masculines : MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

Féminines : MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

DUREE :

Minimes, Cadets, Juniors, Seniors : de 2 mn minimum à 3 mn maximum.

COMPETITION PAR EQUIPE

COMPOSITION DES EQUIPES

Equipe masculine : composée de 3 masculins ou 2 masculins et une féminine.

Equipe féminine : composée de 3 féminines ou 2 féminines et un masculin.

Catégorie JEUNE : Minimes / Cadets / Juniors

Catégorie SENIOR : Seniors

Les équipes comprennent 3 compétiteurs. Il n'y a pas de remplaçant.

Un compétiteur ne peut participer que dans une seule équipe.

Les compétiteurs formant une équipe doivent être licenciés dans le même Club.

L'équipe doit comprendre le même nombre de compétiteurs, du début à la fin de la compétition.

DUREE

de 2 mn minimum à 3 mn maximum.

REGLEMENT D'ARBITRAGE

REGLEMENTS – COMBATS

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 × 10 est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
3. Pour la position de l'Arbitre, une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.
4. Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.
5. Les Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont assis derrière les compétiteurs, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronométrateur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMI de couleur différente.

EXPLICATIONS :

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

Les TATAMI utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation

ARBITRES :

1. Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la suivante :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
 - Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
 - Cravate officielle sans épingle.
 - Pantalons gris clair uni, sans revers.
 - Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS :

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. Les marquages autorisés sont ceux définis en annexe du présent règlement (cf. réglementation FFKARATE : marquage autorisé sur le karatégi). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud.
2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. En KUMITE, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'Arbitre et le Médecin Officiel.

7. Le port des gants homologués par la FFKAMA est obligatoire ; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
8. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. Pour les hommes, la coquille est autorisée, pour les femmes, le protège-poitrine est autorisé. Le port des plastrons réversibles bleu-rouge est obligatoire pour les catégories des Minimes et des Cadets. Le port du casque est obligatoire pour la catégorie des Minimes. Les protège-tibias souples sont autorisés. Les protège-tibias avec protège coup-de-pied sont interdits.
9. Les lunettes sont interdites Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
10. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
11. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFKARATE.
12. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

- *Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).*
- *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.*
- *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Un tournoi de KARATE peut comprendre des compétitions COMBAT. Les compétitions COMBAT peuvent être divisées en combats individuels et par équipes. Les combats individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories de poids et en toutes catégories (open).
2. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).
3. Dans les compétitions par équipes, chaque équipe doit avoir un nombre impair de compétiteurs. Les équipes masculines comprennent sept membres dont cinq combattent. Les équipes féminines comprennent cinq membres dont trois combattent. Aux Championnats de France, au premier tour de la compétition, une équipe masculine doit avoir obligatoirement au minimum 5 compétiteurs, et 3 compétitrices pour une équipe féminine. Néanmoins, pour les Championnats Départementaux et de Ligues, les Equipes pourront se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

4. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
5. Avant chaque match, un représentant de l'équipe doit déposer à la table officielle, un formulaire officiel contenant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent. Les participants choisis parmi les sept membres de l'équipe (ou quatre pour les féminines), ainsi que l'ordre dans lequel ils (ou elles) combattent, peuvent être changés à chaque tour, à condition de le notifier par avance, mais une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être changé avant la fin du match.
6. Une équipe est disqualifiée, lorsque la composition de l'équipe a changé et/ou lorsque l'ordre des combattants a été modifié par rapport à l'ordre des combattants déposé à la table officielle.

EXPLICATIONS :

- Lorsque l'équipe s'aligne avant chaque tour, elle doit se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement combattre. Le (ou les) remplaçant(s) doit(ont) rester en dehors de l'aire de compétition.
- La feuille d'inscription peut être présentée soit par le coach, soit par un compétiteur désigné de l'équipe. La liste doit inclure le nom du club ainsi que l'ordre des compétiteurs.

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : un Arbitre (SHUSHIN), 3 Juges (FUKUSHIN) et un Arbitrator (KANSA).
2. La table de l'aire de compétition est composée : d'un Chronométrateur, d'un Annonceur, d'un marqueur et de l'Arbitrator.

PROTOCOLE :

- Au début d'un combat pour le salut, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, l'Arbitrator et un juge se tiennent sur sa droite.
- Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.
- Pour le changement de la totalité de l'équipe arbitrale ; les officiels sortants avancent d'un pas et se retournent pour faire face à l'équipe remplaçante. Ils se saluent entre eux au commandement de l'Arbitre entrant ; puis en file indienne (tous dans la même direction) ils quittent l'aire de compétition.
- Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et changent de position.

ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT

1. La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge.
2. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « YAME ».
3. Le Chronométréur signale distinctement les 30 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal.

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points accordés sont les suivants :
 - a) SANBON : Trois points.
 - b) NIHON : Deux points.
 - c) IPPON : Un point.
2. Les points sont accordés d'après les critères suivants :
 - a) Bonne forme.
 - b) Attitude sportive.
 - c) Grande vigueur d'application.
 - d) Vigilance (ZANSHIN).
 - e) Bon « timing ».
 - f) Distance correcte.
3. SANBON (trois points) est accordé pour :
 - a) Coups de pieds JODAN.
 - b) Projections ou balayage de jambe suivis par une technique qui marque.
4. NIHON (deux points) est accordé pour :
 - a) Coups de pied CHUDAN.
 - b) Coups de poing dans le dos.
 - c) Combinaison de techniques de poing, dont chacune marque selon sa propre valeur.
 - d) Déséquilibrer l'adversaire et le marquer par une technique de poing.
5. IPPON (un point) est accordé pour :
 - a) CHUDAN ou JODAN TSUKI.
 - b) UCHI.

6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
- a) Tête.
 - b) Visage.
 - c) Cou.
 - d) Abdomen.
 - e) Poitrine.
 - f) Dos.
 - g) Côtés.
7. Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat, n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.
8. Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de compétition. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement YAME de l'Arbitre, la technique est comptabilisée.

EXPLICATIONS :

VOCABULAIRE	CRITERES DE TECHNIQUE
<p>SANBON □ 3 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées et maîtrisées. 2. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 à 3 secondes est accordée pour marquer. Cette action doit être correctement exécutée sur le point vital.
<p>NIHON □ 2 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de coté, la technique doit être effective. 2. Les coups de poing dans le dos ou derrière la tête se marquent sur faute d'inattention de l'adversaire. En contre, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos peuvent être marquées soit après une esquive (taisabaki), soit après balayage pivotant sans chute au sol. 3. Deux techniques de poing enchaînées et effectives sont comptabilisées. 4. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 5. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).
<p>IPPON □ 1 point</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les techniques marquant ippon doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. 2. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 3. Après exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).

- Pour des raisons de sécurité, les projections dont le point de pivot est au-dessus des hanches, sont interdites et peuvent valoir au fautif un avertissement ou une pénalité.

Sont acceptées, les techniques de balayage conventionnelles du KARATE qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution, telles que ASHI-BARAI, KO-USHIGARI, KANI-WAZA etc. Après une projection, deux à trois secondes sont accordées pour marquer une technique.

- Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessous du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée, cependant une technique effective et maîtrisée est comptabilisée.
- Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate sont comptabilisées.
- Le signal annonçant la fin du combat met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas instantanément arrêté le combat. Des sanctions peuvent être données par l'équipe arbitrale après un combat, quand les compétiteurs sont encore sur l'aire de compétition. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de combat, les sanctions ne peuvent être imposées que par la Commission d'Arbitrage.

ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION

Le résultat d'un combat est déterminé par un avantage de huit points au profit d'un compétiteur sur son adversaire. A la fin du combat, le compétiteur vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points ou celui dont l'adversaire reçoit KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

1. En cas d'égalité en compétition individuelle, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE. Une prolongation (ENCHO-SEN) d'une minute est annoncée. Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial y sont reportés. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de l'ENCHO-SEN. Une décision finale est prise par les juges (HANTEI). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est *obligatoire*. La décision est prise sur les bases suivantes :
 - a) L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
 - b) La supériorité des tactiques et des techniques.
 - c) Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.
2. En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se retrouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annoncera obligatoirement HIKIWAKE.
3. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires. Quand deux équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de points, en prenant en considération l'ensemble des combats.

4. Quand deux équipes, ont le même nombre de victoires, et le même nombre de points, un combat décisif doit avoir lieu. Dans l'éventualité d'une égalité dans ce combat supplémentaire, il y a une prolongation (ENCHO-SEN) d'une minute. Le premier compétiteur qui marque donne la victoire à son équipe. Dans l'éventualité où aucun point n'est marqué, la décision est prise par les juges (HANTEI).
5. Dans les compétitions par équipes, une équipe masculine qui obtient 3 victoires, ou une équipe féminine qui obtient 2 victoires, est déclarée immédiatement vainqueur.

EXPLICATIONS :

- Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote (HANTEI), l'Arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEI », puis il donne un coup de sifflet en deux tons. Les Juges indiquent leur opinion au moyen des drapeaux. Puis il donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau, l'arbitre retourne à sa position initiale et annonce la décision.
- En cas d'égalité, l'Arbitre annonce match nul (HIKIWAKE), puis il annonce le cas échéant l'ENCHO-SEN.
- Critères généraux pour les attitudes techniques :
 - a) Bonne forme : Technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.
 - b) Attitude correcte : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
 - c) Vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
 - d) Vigilance (Zanshin) : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
 - e) Bon timing : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
 - f) Distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique.

ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits.

CATEGORIE 1 :

1. Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques main ouverte.
4. Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

CATEGORIE 2 :

1. Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2. Les sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
3. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
4. Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
5. Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karaté dans un délai maximum de 2 à 3 secondes.
6. Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
7. Les attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
8. Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

EXPLICATIONS :

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification
CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification

- La compétition de KARATE est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.
- Contact à la face : Dans le cas des compétitions seniors et juniors, une « touche » ou contact léger et maîtrisé à la face, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisé. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire. Une troisième infraction est pénalisée par HANSOKU-CHUI et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU).

- Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.
- Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements. SHIKKAKU est infligé au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.
- JOGAI, se réfère à la situation où le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie (JOGAI)
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et que par l'impact de celle-ci il fait sortir de l'aire de compétition son adversaire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne comptabilise pas la sortie.
- Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et qu'immédiatement son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et donne le point pour la technique et sanctionne par JOGAI le compétiteur sorti.
- Le compétiteur qui recule continuellement sans faire opposition, privant ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. Lorsque cela se produit alors qu'il reste 10 secondes (ou plus) de combat, l'Arbitre doit avertir le fautif. S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, l'Arbitre inflige une pénalité. Si par contre, il reste moins de 10 secondes, l'Arbitre pénalise le fautif par KEIKOKU et un IPPON est accordé à son adversaire. S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, il est infligé au fautif la pénalité suivante sur l'échelle des pénalités. Cependant, l'Arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; dans ce cas c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.

- Une attaque violente, en dépit de toute sécurité, de la part d'un compétiteur est un exemple de MUBOBI. Certains compétiteurs se lancent à corps perdu dans de longues attaques de revers de poing, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. Une manœuvre tactique de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner de l'adversaire chaque fois qu'ils croient avoir marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre sur leur technique. Cela constitue aussi un acte évident de MUBOBI. Lorsque pendant son attaque un compétiteur, par sa faute, est blessé par son adversaire, l'arbitre peut alors refuser de pénaliser ce dernier.

ARTICLE 9 – PENALITES

PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU (avertissement)	Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.
KEIKOKU	C'est la pénalité pour laquelle un IPPON (un point) est ajouté au score de l'adversaire. KEIKOKU est imposé pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a déjà été donné au cours du combat ou pour des infractions insuffisamment importantes pour infliger HANSOKU-CHUI.
HANSOKU- CHUI	C'est la pénalité pour laquelle un NIHON (deux points) est ajouté au score de l'adversaire. HANSOKU-CHUI est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné au cours du combat.
HANSOKU	C'est la pénalité imposée après une très sérieuse infraction ou lorsqu'un HANSOKU-CHUI a déjà été donné au cours du combat. Il en résulte la disqualification du compétiteur. Dans le cas des compétitions par équipes, le compétiteur blessé est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.
SHIKKAKU	C'est la disqualification du tournoi, compétition ou match. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée. Le SHIKKAKU peut-être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi. Dans le cas des compétitions par équipes le compétiteur dont l'adversaire est disqualifié est déclaré vainqueur sur le score de 8 à 0.

EXPLICATIONS :

- Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.
- Des avertissements (CHUKOKU) sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été manifestement commise.
- Un KEIKOKU peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) par la faute de son adversaire.
- Un HANSOKU-CHUI peut être imposé soit directement, soit après un avertissement ou un KEIKOKU, lorsque le potentiel de victoire a été (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.
- Des pénalités répétées entraînent un HANSOKU, mais il peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.
- L'annonce du SHIKKAKU est obligatoire.

ARTICLE 10 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour dont l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le Médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre dans le championnat sans l'autorisation du Médecin et de l'Arbitre. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions COMBAT de ce championnat.

5. Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre sur avis conforme du Médecin décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin. Il signale au chronométrateur, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de 10 secondes.

EXPLICATIONS :

- Lorsque le Médecin déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres Equipes Arbitrales.
- Lorsque la « règle des 10 secondes » est appliquée, le temps doit être décompté par un Chronométrateur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong est donné à 7 secondes, ce premier coup de gong est suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le Chronométrateur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'Arbitre le lui signale. L'arbitre fera arrêter le chronométrage que lorsque le compétiteur sera debout et apte à reprendre le combat.
- L'équipe arbitrale décide du vainqueur sur les bases de, HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, selon le cas.
- Dans les combats par équipes, lorsqu'un membre de l'équipe reçoit un KIKEN, un HANSOKU ou un SHIKKAKU son adversaire est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.

ARTICLE 11 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat. *La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.*

EXPLICATIONS :

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

- Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.
- Les matches suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'Arbitrator de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGES

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Désigner et répartir les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de TATAMI) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de TATAMI.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des Arbitres Officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

B – CHEFS DE TATAMI

Les pouvoirs et devoirs des chefs de TATAMI sont les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
3. Ordonner à l'Arbitre d'arrêter le match lorsque l'Arbitrator signale une infraction aux règles de compétition.

4. Préparer un rapport écrit journalier sur la prestation de chaque officiel dont ils ont la responsabilité. Ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage avec leurs recommandations s'il y a lieu.

C – ARBITRES

Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre (SHUSHIN) sont les suivants :

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce le début, de suspension et de fin de combat.
2. Accorder les points.
3. Expliquer ses décisions au Chef de TATAMI et au responsable de l'arbitrage.
4. Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir les opinions des Juges et agir conformément à ces opinions.
6. Annoncer les prolongations.
7. Diriger le vote de l'Equipe Arbitrale et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

D – JUGES

Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Assister l'Arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.
2. Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
Les Juges signalent leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :
 - a) Quand ils constatent qu'un point a été marqué.
 - b) Quand un compétiteur commet (ou est sur le point de commettre) une technique et/ou un acte interdit.
 - c) Quand ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
 - d) Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).
 - e) Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.

E – ARBITRATORS

L'arbitrator tient sa propre feuille de score. Il surveille en même temps les Chronométrateurs et les Marqueurs officiels.

EXPLICATIONS :

- Lorsque les trois Juges font le même signal pendant le combat, l'Arbitre arrête le combat et prend la décision indiquée par les juges. Si l'Arbitre n'arrête pas le combat, l'Arbitrator siffle pour faire arrêter le combat.
- Quand deux Juges font le même signal pendant le combat, l'Arbitre considère leur opinion, mais n'arrête pas nécessairement le combat.
- Lorsque le combat est arrêté, la décision est prise à la majorité. En cas de partage des voix, la voix de l'arbitre est prépondérante (l'arbitre peut donc donner une décision favorable avec l'appui positif d'un juge).
- Seul l'Arbitre peut demander aux juges de reconsidérer leurs décisions, lorsqu'il est convaincu qu'elles sont erronées, ou lorsqu'il considère qu'elles sont en violation avec les règlements (par exemple, dans le cas d'une technique ayant eu un contact excessif ou lorsqu'un compétiteur a marqué alors qu'il était en dehors de l'aire de compétition (JOGAI).
- A la fin de la prolongation (ENCHOSEN), en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.
- Les juges doivent signaler seulement si ils voient l'arrivée d'une technique. S'ils ne sont pas sûrs qu'une technique a réellement abouti sur une surface valable, ils doivent signaler qu'ils n'ont rien vu « MIENAI ».
- Le rôle de l'Arbitrator est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.
- Dans l'éventualité où l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de match, l'arbitrator donne un coup de sifflet.
- L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition mais également à tout son périmètre immédiat.

ARTICLE 13 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.

2. L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annonce « SHOBU HAJIME » ; le combat commence.
3. L'Arbitre arrête le combat en annonçant « YAME ». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI).
4. L'Arbitre retourne à sa position, les Juges indiquent leur opinion à l'aide des drapeaux. Dans le cas où un point doit être accordé, l'Arbitre identifie le compétiteur (AKA ou AO), la zone attaquée (SHUDAN ou JODAN), puis la technique (TSUKI, USHI ou GERI), et accorde le score approprié en utilisant les gestes prescrits. Puis l'Arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « TSUZUKETE HAJIME ».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, l'Arbitre annonce YAME, retourne à sa position et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité ou qu'aucun point n'a été accordé, l'Arbitre annonce « YAME », et retourne à sa position. Il annonce « HIKIWAKE » et signale la prolongation (ENCHO-SEN).
8. A la fin de l'ENCHO-SEN les 2 compétiteurs étant à égalité, l'Arbitre demande le vote la décision des juges (HANTEI). Seuls les juges décident du vainqueur.
9. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat (YAME) :
 - a) Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
 - b) Quand l'Arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son « GI » ou les équipements de protection.
 - c) Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
 - d) Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures... (voir article 10).
 - e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 2 ou 3 secondes.
 - f) Quand l'un ou les deux compétiteurs tombe(nt), sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 2 ou 3 secondes.
 - g) Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand ils commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection.
 - h) Quand les trois juges montrent le même signal ou indiquent tous les trois un point pour un compétiteur.

EXPLICATIONS :

- Au début d'un combat, l'Arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras tel qu'il est décrit dans l'annexe 2 des règlements.
- Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, L'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.

REGLEMENT – COMBATS ENFANTS

Les catégories concernées sont les mini-poussins, les poussins, les pupilles et les benjamins, masculins et féminins. Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (voir tableau FFKARATE en annexe).

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m \square m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

- Casque rouge ou bleu (homologué FFKARATE).
- Protège mains rouges ou bleus.
- Ceinture rouge et ceinture bleue
- Coquille pour les garçons.
- Protège poitrine pour les filles (homologué FFKARATE).
- Plastron pour les garçons et filles (homologué FFKARATE).
- Les bagues orthodontiques sont tolérées.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

LES ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat.	Après l'annonce l'Arbitre recule d'un pas.
ATOSHI BARAKU	Encore un peu de temps.	Le Chronométrateur envoie un signal sonore 30 secondes avant la fin du combat, l'Arbitre annonce « ATOSHI BARAKU ».
YAME	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine.	Les compétiteurs, et l'Arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Continuez à combattre.	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprendre le combat, commencer.	L'Arbitre se tient en position ZENKUTSU-DASHI, il écarte les bras en disant « TSUZUKETE », , les paumes des mains tournées vers les compétiteurs,» il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre, en disant « HAJIME puis recule d'un pas.
SHUGO	Appel des Juges.	L'Arbitre appelle les juges à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEI	Décision.	L'Arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime son vote en utilisant ses bras.
HIKIWAKE	Egalité.	Dans le cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.
TORIMASEN	Inacceptable comme technique valable.	L'Arbitre croise les bras puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
ENCHO-SEN	Prolongation du combat.	L'Arbitre fait reprendre le combat en annonçant : « SHOBU HAJIME ».
AKA NO KACHI AO NO KACHI	Rouge (Bleu) vainqueur.	L'Arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

AKA SANBON AO SANBON	Rouge (Bleu) marque trois points.	L'Arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA NIHON AO NIHON	Rouge (Bleu) marque deux points.	L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA IPPON AO IPPON	Rouge (Bleu) marque un point.	L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} catégorie, sans pénalité.	1 ^{ère} catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 ^{ème} catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
KEIKOKU	Avertissement, avec un IPPON de pénalité.	L'Arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif. Puis il accorde un IPPON (un point) à son adversaire.
HANSOKU- CHU	Avertissement, avec un NIHON de pénalité.	L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif. Puis il accorde un NIHON (deux points) à son adversaire.
HANSOKU	Disqualification.	L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.
JOGAĪ	Sortie de l'aire de compétition.	L'Arbitre pointe l'index vers le compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition
SHIKKAKU	Disqualification. « quittez l'aire de compétition ! ».	L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation.	L'Arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger.	L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.

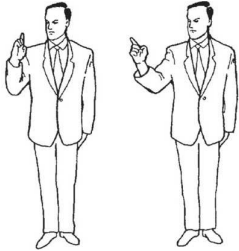

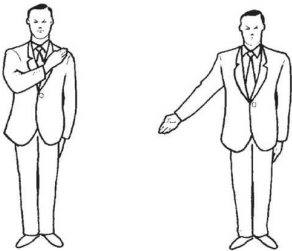
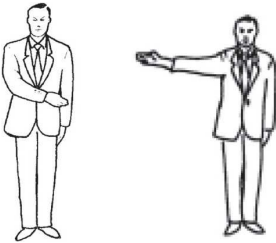
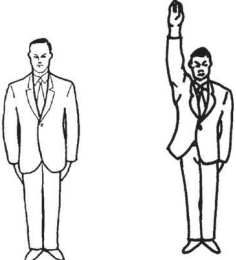
ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

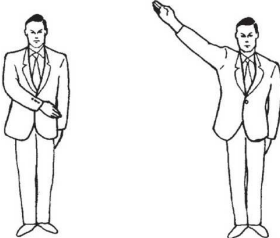
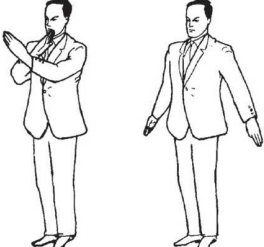
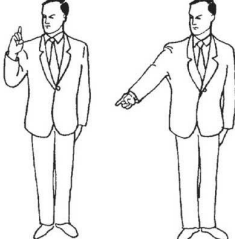
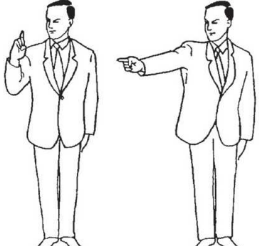
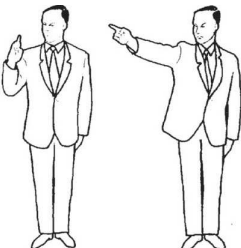
SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
λ O	SANBON	Trois points
λ	NIHON	Deux points
O	IPPON	Un point
o	Kachi	Vainqueur
6	Make	Défaite
σ	Hikiwake	Egalité
C1W (<i>Warning</i>)	Faute de 1 ^{ère} catégorie → Avertissement	Avertissement sans pénalité
C1K	Faute de 1 ^{ère} catégorie → KEIKOKU	Un point à l'adversaire → IPPON
C1HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU-CHUI	Deux points à l'adversaire → NIHON
C1H	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2W (<i>Warning</i>)	Faute de 2 ^{ème} catégorie → Avertissement	Avertissement sans pénalité
C2K	Faute de 2 ^{ème} catégorie → KEIKOKU	Un point à l'adversaire → IPPON
C2HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU-CHUI	Deux points à l'adversaire → NIHON
C2H	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification grave

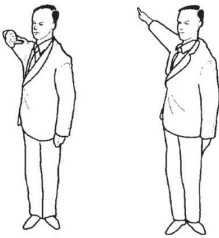
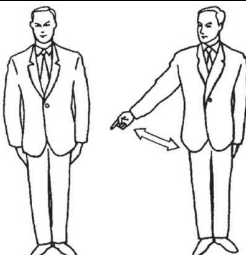
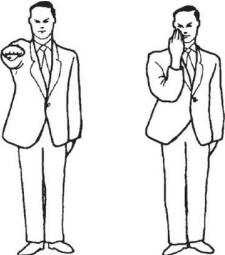
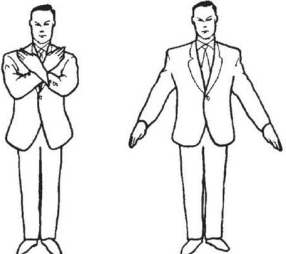
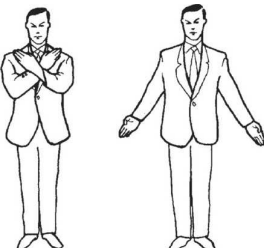
ANNEXE 3 – GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX




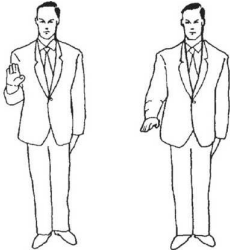

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

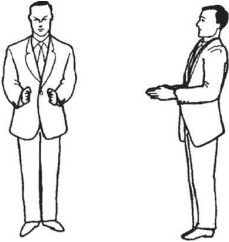



<p>SHOBU HAJIME « Commencer le combat ». Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.</p>	<p>OTAGAI-NIRE L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.</p>
<p>TSUZUKETE HAJIME « Reprendre le combat – commencer ». Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete », il prend la position zen-kutsu dachi et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.</p>	
<p>YAME « Arrêt ». Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Yame », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	
	<p>INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</p>

	<p>INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.</p>
<p>CONTACT EXCESSIF L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1^{ère} catégorie.</p>	
	<p>IPPON (1 point) L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</p>
<p>NIHON (2 points) L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.</p>	
	<p>SANBON (3 points) L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.</p>

<p>NO KACHI A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</p>	
	<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION L'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « Ao », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.</p>
<p>KEIKOKU « Pénalisation d'un ippon ». L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif, puis accorde un ippon à l'adversaire.</p>	
	<p>HANSOKU CHUI « Pénalisation d'un nihon ». L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif puis accorde un « nihon » à l'adversaire.</p>
<p>HANSOKU « Disqualification ». L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</p>	

	<p>SHIKAKU « Disqualification, quittez l'aire de compétition ». L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.</p>
<p>JOGAI « Sortie de l'aire de compétition ». L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.</p>	
	<p>SHUGO « Appel des Juges ». L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</p>
<p>TORIMASSEN « Technique non valable ». L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</p>	
	<p>HIKIWAKE « Egalité ». Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.</p>

	<p>TECHNIQUE BLOQUEE OU SURFACE NON VALABLE L'Arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.</p>
<p>AKA (OU AO) A MARQUÉ LE PREMIER L'Arbitre indique aux juges que Aka a marqué le premier, en ramenant la main droite dans la paume gauche. Pour indiquer que Ao a marqué le premier, l'Arbitre ramène la main gauche dans la paume droite.</p>	
	<p>MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité) L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.</p>
<p>TECHNIQUE TROP FAIBLE L'Arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.</p>	
	<p>TECHNIQUE MANQUEE L'Arbitre indique aux juges que la technique a ricoché ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.</p>

	<p>DISTANCE INCORRECTE (Trop loin)</p> <p>L'Arbitre a les deux mains avec une paume face à l'autre à une distance de 30 centimètres, pour annoncer aux Juges que la distance de la technique est incorrecte.</p>
<p>DISTANCE INCORRECTE (Trop près)</p> <p>L'Arbitre croise ses bras avec l'envers vers le front et les doigts vers devant pour annoncer que la distance de la technique est incorrecte.</p>	
	<p>« RECONSIDERATION »</p> <p>L'Arbitre demande aux Juges, après avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leurs opinions.</p>
<p>KIKEN « Renonciation »</p> <p>L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine avec renonciation du compétiteur et annonce la victoire de l'adversaire.</p>	

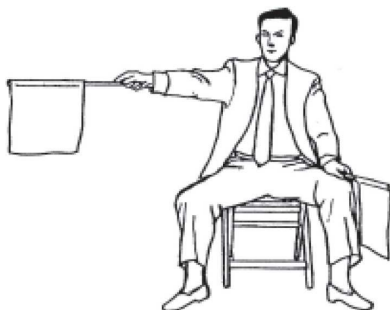
IPPON

Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).



NIHON

Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).



SANBON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).



FAUTE

Avertissement pour faute : Le Juge fait tourner le drapeau correspondant au- dessus de sa tête, puis signal la catégorie (1 ou 2) par le geste approprié.



INFRACTION DE CATEGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.



INFRACTION DE CATEGORIE 2

Le Juge tourne le drapeau puis plie le bras du côté du fautif.



JOGAI

Le Juge donne un coup au sol avec le drapeau correspondant.



KEIKOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à 45° vers le bas.



HANSOKU CHUI

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur de l'abdomen.



HANSOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur du visage.



TORIMASSEN

Le Juge croise puis décroise les 2 drapeaux devant lui.

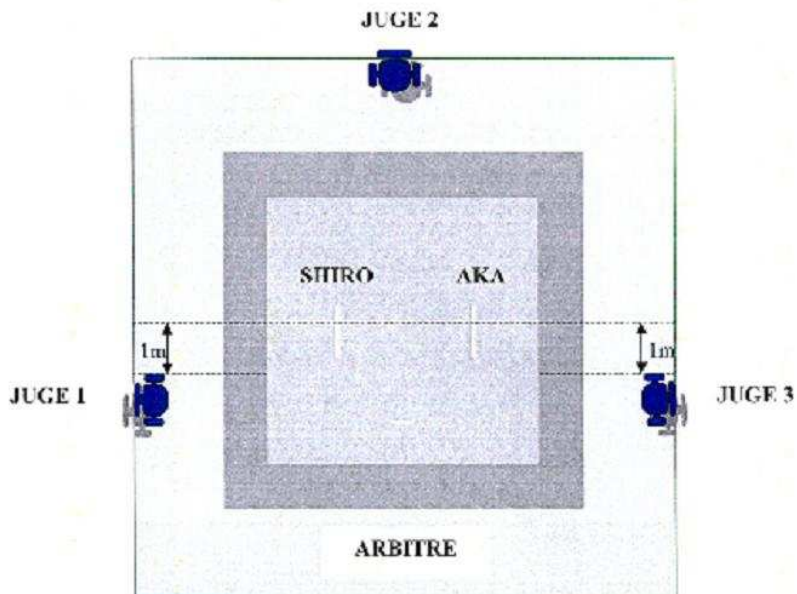


MIENAI

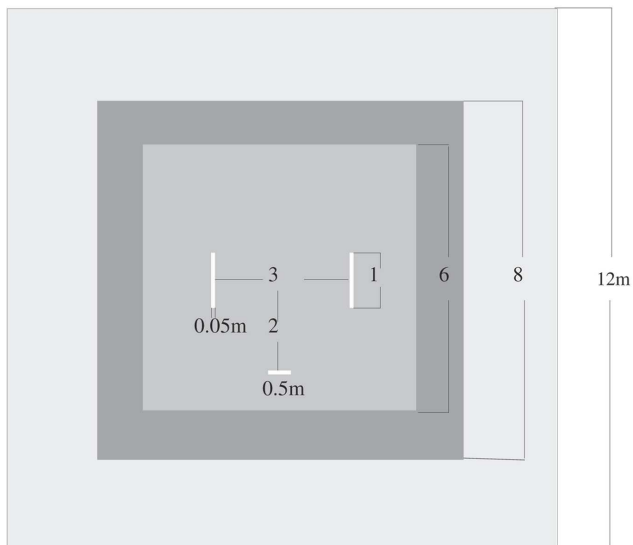
Le drapeaux sont situés front ou visage.



ANNEXE 4 – DISPOSITION DE L' AIRE DE COMPETITION DE COMBAT



DIMENSIONS DE L' AIRE DE COMPETITION



REGLEMENTS TECHNIQUES

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on distinguera 2 types de compétitions :

1. Mini-Poussins, Poussins, Pupilles et Benjamins (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se dérouleront au niveau départemental, ligue, inter-régions et national.
Le jugement se fera par le système aux drapeaux.
2. Minimes, cadets, juniors et seniors (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se dérouleront au niveau départemental, ligue, inter-région et national.
Le jugement se fera par le système aux drapeaux.

ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur).
Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface 10 □ 10 est composée de tatamis. Cette aire de sécurité de deux mètres doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
3. Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

EXPLICATIONS :

- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.
- Les TATAMI utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

A – LES JUGES

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

2. *La tenue officielle est la suivante :*

- Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle sans épingle.
- Pantalons gris clair uni, sans revers.
- Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

B – LES COMPETITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm². La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés (en bas et à droite de la veste et à la taille pour le pantalon). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud.

2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, et ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Les hommes ne peuvent porter aucun T-shirt sous la veste de KARATE-GI.

3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les katas respiratoires.

4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du kata. Le bandeau de tête (HACHIMAKI) n'est pas autorisé. Lorsque le juge central considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du kata. Les barrettes et épingles à cheveux doivent être discrètes.

6. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

7. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

- Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).
- Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.
- Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

ARTICLE 4 – PROTESTATION OFFICIELLE

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

EXPLICATIONS :

- La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autre à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale et visionnera, s'il y a lieu, les vidéos.
- Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.
- Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'Arbitrator de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ARTICLE 5 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. Les compétitions TECHNIQUES peuvent être divisées en combats individuels et par équipes. Les katas individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories d'âge.
2. Les compétiteurs individuels ou équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (Kiken).
3. Dans les compétitions par équipes, chaque équipe est composée de 3 personnes et a la possibilité d'avoir un remplaçant.
4. Lors des vérifications des inscriptions à chaque tour, le compétiteur individuel ou le capitaine pour les équipes devra donner à la table officielle le nom du kata qui sera exécuté.

Ce kata peut appartenir à un autre style que celui de l'exécutant mais sera obligatoirement un kata officiel d'un style reconnu.

5. Les compétiteurs des styles similaires aux styles reconnus par la WKF pourront se présenter aux compétitions kata Départementales, Ligues et Inter-Régions (coupes et championnats). Ils devront au préalable remettre aux responsables de la manifestation la liste de leur kata à exécuter. Aux niveaux inter-régions et national (coupe et championnat) ils devront présenter les katas de la liste officielle WKF.
6. Un compétiteur ou une équipe doit exécuter un Kata figurant dans la liste correspondant à sa catégorie d'âge, ou, s'il le désire, présenter un Kata figurant dans les listes des catégories d'âge inférieures.
7. Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement.
8. Pendant la compétition, les compétiteurs doivent exécuter des Katas figurant sur la liste WKF des katas (voir annexe). Les Katas exécutés seront ceux des écoles de Karaté-do reconnues par la FFKARATE, basées dans tous les styles de Goju-Ryu, Shito-Ryu, Shotokan, et Wado-Ryu.
9. Compétition individuelle : Dans la compétition individuelle, à tous les tours éliminatoires comme en repêchage, les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chaque tour. Le Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois. Si les éliminatoires excèdent 5 tours, à partir du 6^{ème} tour, le compétiteur peut reprendre un des 5 katas exécutés lors des tours précédents.
10. Compétition par équipes : Les équipes présentent à chaque tour, y compris pendant les repêchages, un Kata différent, figurant sur les listes officielles (liste de leur catégorie et des catégories inférieures). Si les éliminatoires excèdent 4 tours, à partir du 5^{ème} tour, les équipes peuvent reprendre un des 4 Katas exécutés lors des tours précédents.

ARTICLE 6 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'Equipe de trois Juges (jugement aux drapeaux) ou cinq juges (jugement aux pupitres électroniques) est désignée par le Chef de Tapis.
2. Des marqueurs et des Annonceurs sont également désignés.
3. Les juges nationaux, sous la responsabilité du responsable national kata, sont les seuls compétents pour juger les championnats de France.
4. Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

EXPLICATIONS :

- Avec 3 juges : Le Juge central Kata sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres de la ligne centrale de l'aire, face au côté de l'entrée des compétiteurs. Les trois disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.(cf. schéma d'explication en annexe).
- Avec 5 juges : Le Juge central Kata sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis. Les cinq juges disposeront d'une commande électronique (cf. schéma d'explication en annexe).

ARTICLE 7 – CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Le Kata doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les Juges tiendront compte de :
 - a) La démonstration réaliste de la signification du Kata.
 - b) La compréhension des techniques utilisées (BUNKAI).
 - c) Du bon temps, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance (KIME).
 - d) L'utilisation convenable et correcte de la respiration.
 - e) La focalisation convenable de l'attention (CHAKUGAN) et concentration.
 - f) Des positions correctes (DACHI) avec une tension convenable dans les jambes et les pieds à plat sur le sol.
 - g) La tenue convenable de l'abdomen (HARA).
 - h) La forme correcte (KIHON) du style présenté.

Dans le Kata par Equipe, la synchronisation sans aide extérieure est un critère essentiel.

Pour l'évaluation de l'exécution, il faut tenir compte de tous les critères.

2. Equipe-Bunkai : Le bunkai est une interprétation libre de cinq minutes maximum effectuée par l'ensemble de l'équipe, où l'on doit respecter au travers de différentes séquences, l'ensemble des techniques du kata présenté.
 - Techniques de percussion.
 - Blocages, esquives.
 - Saisies, clés.
 - Techniques de projection.
3. Pour le Bunkai, les critères de jugement sont les suivants :
 - Difficulté des techniques.
 - Cohérence de l'enchaînement.
 - Respect des techniques composant les séquences.
 - Rythme et efficacité.
 - Attitude martiale.

EXPLICATIONS :

- Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer résistance, puissance ainsi que vitesse, rythme et équilibre.
- Dans le Kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Kata face au Juge central.
- Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence dans tous les aspects de l'exécution du Kata, ainsi que de synchronisation.
- Sont notamment considérés comme des aides extérieures dont les Juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
 1. Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
 2. Les coups de pieds donnés au sol.
 3. Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le karaté-gi.
 4. Les respirations inappropriées.

ARTICLE 8 – DISQUALIFICATIONS ET PENALITES

Le compétiteur est disqualifié :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- S'il effectue un kata différent de celui qu'il a annoncé.
- S'il oublie une technique ou fait un déplacement supplémentaire.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement (l'Embusen du kata) pour éviter un juge.

ARTICLE 9 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appelle de leur nom, les deux compétiteurs ou équipes l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central. Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, Ao se retire de l'aire de compétition et attend son tour ; AKA s'avance dans l'aire de compétition. Après un nouveau salut à l'Equipe Arbitrale, et l'annonce du Kata qui sera exécuté, AKA commence. A la fin de son Kata, AKA abandonne l'aire et attend la prestation de AO. Quand le Kata de AO est terminé, les deux compétiteurs ou équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'Equipe Arbitrale.
2. Quand le Kata n'est pas conforme aux Règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un Juge pourra après le passage des 2 compétiteurs, faire appel aux autres Juges pour prendre une décision.

3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié, le Juge central lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) puis croise et décroise les drapeaux. L'équipe adverse est alors déclarée vainqueur. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs ou les 2 équipes. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.
4. Quand les deux Kata seront terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Les trois drapeaux sont levés en même temps. Concernant l'utilisation des pupitres électroniques, le juge central déclenche les décisions des cinq juges après que l'Arbitrator ait donné un coup de sifflet.
5. Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois.
6. La décision est en faveur d'AKA ou de AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur ou l'équipe qui obtient la majorité est déclaré vainqueur.
7. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale et quittent l'aire de combat.
8. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque kata.
9. Déroulement des repêchages : Les compétiteurs présentent comme lors des tours éliminatoires des katas différents à chaque tour.

ANNEXE – LISTE PRINCIPALE DE KATAS

POUSSINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	SHIOZUKI 1	SHI HO UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	SHIOZUKI 2	SHI HO UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SHODAN	SHI HO UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN	FUKI KATA DAI ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKI KATA DAI NI
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	PINAN SHODAN	
		PINAN SANDAN	

PUPILLES			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	SHIOZUKI 1	SHI HO UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	SHIOZUKI 2	SHI HO UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SHODAN	SHI HO UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN	FUKI KATA DAI ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKI KATA DAI NI
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	PINAN SHODAN	GEKISAI DAI ICHI
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI NI
HEIAN GODAN	PINAN GODAN	PINAN GODAN	
		PINAN YODAN	
		SHIN SEI	

BENJAMINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN	FUKI KATA DAI ICHI
TEKKI SHODAN	NAIFANCHI SHODAN	NAIFANCHI SHODAN	FUKI KATA DAI NI
BASSAI DAI	BAISSAI	BAISSAI DAI	GEKISAI DAI ICHI
KANKUDAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	GEKISAI DAI NI
		SAIFA	SAIFA
		SEIENCHIN	SEIYUNCHIN
		SHIN SEI	

LISTE DES KATAS MINIMES			
5 HEIAN ou 5 PINAN	KANKU DAI ou KUSHANKU ou KOSOKUN DAI	SAIFA	SANSERU
TEKKI ou NAIFANSHI SHODAN	JION	SEIYUNCHIN	SEIPA
BASSAI DAI ou BASSAI	SHIN SEI	SHISOCHIN	EMPI ou WANSHU

LISTE PRINCIPALE DE KATAS DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE
CADETS JUNIORS ET SENIORS

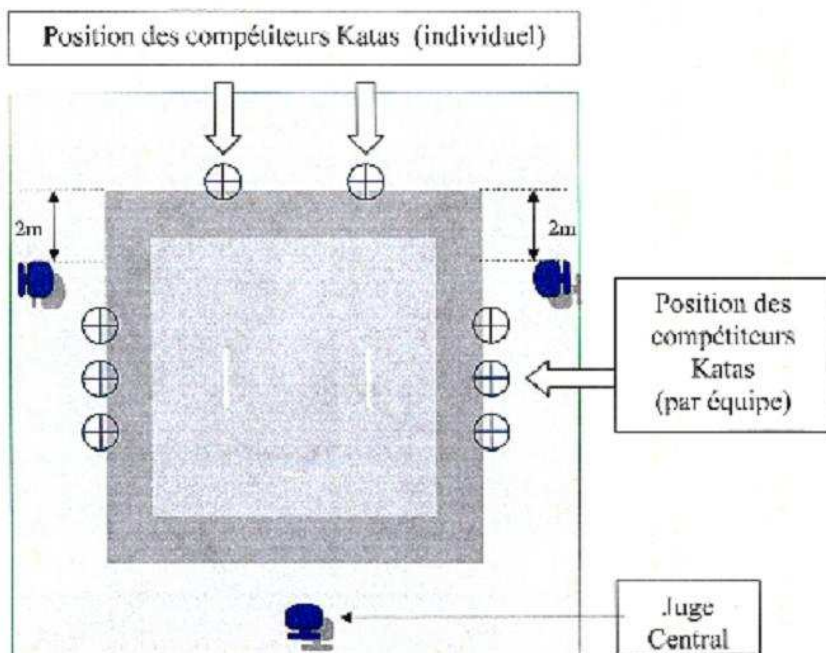
KATAS GOJU-RYU			
1. SANCHIN	4. SHISOCHIN	7. SEIPAI	10. TENSHO
2. SAIFA	5. SANSERU	8. KURURUNFA	
3. SEIYUNCHIN	6. SEISAN	9. SUPARIMPEI	

KATAS WADO-RYU			
1. KUSHANKU	4. CHINTO	7. ROHAI	10. JITTE
2. NAIFANCHI	5. BASSAI	8. WANSHU	11. SUPAIMPEI
3. SEISHAN	6. NISEISHI	9. JION	12. UNSU
			+ ... KUNPU

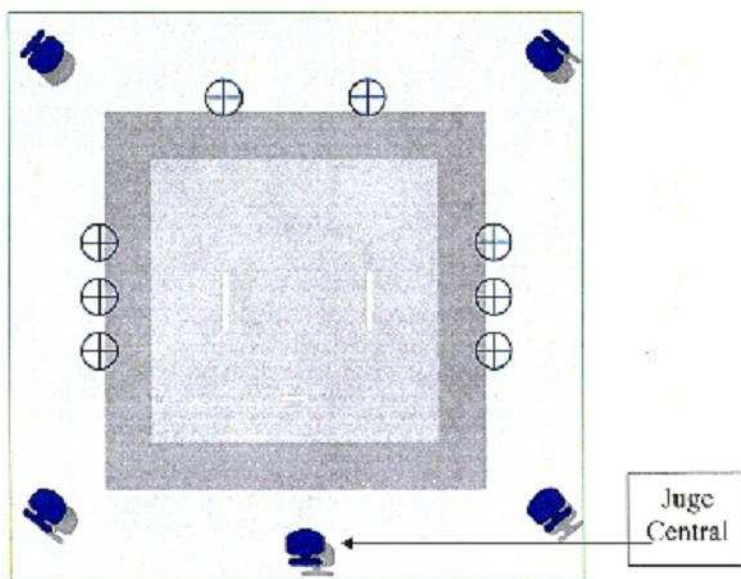
KATAS SHOTOKAN			
1. BASSAI-DAI	7. TEKKI-SANDAN	13. SOCHIN	19. MEIKYO
2. BASSAI-SHO	8. HANGETSU	14. NIJUSHIO-SHO	20. WANKAN
3. KANKU-DAI	9. JITTE	15. GOJUSHIO-DAI	21. JIIN
4. KANKU-SHO	10. EMPI	16. GOJUSHIO-SHO	
5. TEKKI-SHODAN	11. GANKAKU	17. CHINTE	
6. TEKKI-NIDAN	12. JION	18. UNSU	

KATAS SHITO-RYU			
1. JITTE	12. KOSOKUN-SHO	23. NAIFANCHIN-NIDAN	34. KURURUNFA
2. JION	13. KOSOKUN-SHIHO	24. NAIFANCHIN-SANDAN	35. SUPARIMPEI
3. JIIN	14. CHINTO	25. AOYAGI (SEIRYU)	36. HAKUCHO
4. MATSUKAZE	15. CHINTE	26. JYUROKU	37. PACHU
5. WANSHU	16. SEIENCHIN	27. NIPAPO	38. HEIKU
6. ROHAI	17. SOCHIN	28. SANCHIN	39. PAIKU
7. BASSAI-DAI	18. NISEISHI	29. TENSHO	40. ANNAN
8. BASSAI-SHO	19. GOJUSHIO	30. SEIPAI	41. ANNANKO
9. TOMARI-BASSAI	20. UNSU	31. SANSEIRU	42. PAPUREN
10. MATSUMURA-BASSAI	21. SEISAN	32. SAIFA	43. CHANT ANYARA-KUSHANKU
11. KOSUKUN-DAI	22. NAIFANCHIN-SHODAN	33. SHISOCHIN	

ANNEXE – DISPOSITION DE L' AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE (3 JUGES)



ANNEXE – DISPOSITION DE L' AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE (5 JUGES)



REGLEMENT – KARATE JUTSU

CONDITIONS GENERALES

Compétition en opposition pour la catégorie SENIORS Masculins et Féminins.

La surface de compétition est conforme au règlement fédéral.

ARTICLE 1 – TENUE OFFICELLE

La tenue des compétiteurs est conforme à la réglementation kumité/combat, excepté pour les gants qui devront être adaptés pour favoriser les saisies.

ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

La compétition serait composée de 3 parties

1^{ère} partie : COMBAT :

C'est-à-dire une distance favorisant les atémis pieds et poings et toutes les acquisitions de techniques spécifiques au Karaté avec ses règles d'arbitrage actuelles (voir *règlement Combat*).

2^{ème} partie : TECHNIQUES de PREHENSION (debout)

Sur les acquisitions techniques de projections fauchages et balayages, clés et étranglements.

3^{ème} partie : TECHNIQUES de PREHENSION (sol)

Sur les acquisitions techniques d'immobilisations, clés (bras et jambes) et étranglements.

ARTICLE 3 – TENUE DES TABLES

Il y aura deux chronomètres :

- Un, pour le temps global du combat,
- Un autre qui se déclenche dès qu'il y a contact, préhension définie debout ou au sol. Une sonnerie retentit à la fin du temps imparti.

ARTICLE 4 – REGLEMENT DE LA COMPETITION

Eliminatoire : 2 mn temps plein

Repêchage et Finale : 3 mn temps plein

A – Le combat commence en partie 1 : Combat

B – Dès qu'il y a contact assuré par saisie entre les compétiteurs la partie 2 débute avec un déclenchement du chronomètre.

Les combattants ont un temps limité de « 10 secondes » pour porter des techniques définies dans la partie 2 (projections, fauchage, balayage, clés et étranglements).

C – Si les combattants vont au sol, la partie 3 débute également avec un temps limite de 30 secondes pour conclure par des techniques d'immobilisations, clés (bras et jambes) ou étranglements.

IMPORTANT

Au bout du temps réglementaire, la table annonce la fin du combat, cependant si une action de projections ou d'étranglements a été engagée, l'arbitre central peut s'il le juge nécessaire laisser se dérouler l'action jusqu'à son terme et ceci dans la limite des « 10 ou 15 secondes ».

Toutes les techniques debout ou au sol commençant dans la surface de compétition et se terminant à l'extérieur de la zone de combat sont autorisées et comptabilisées si les critères sont requis.

Un compétiteur peut gagner le combat avant la fin du temps réglementaire s'il a obtenu 8 pts de différence.

TECHNIQUES COMPTABILISEES

Partie 1 COMBAT :

Techniques de percussion (pieds, poings)

3 pts : SANBON

2 pts : NIHON

1pts : IPPON

(voir règlement Kumité/Combat)

Partie 2 TECHNIQUES de PROJECTIONS, FAUCHAGES, BALAYAGES :

a) Projections parfaites : 3 pts : SANBON.

b) Projections amenées au sol : 2 pts : NIHON.

c) Projections imparfaites : 1 pts : IPPON.

Partie 3 TECHNIQUES au SOL :

a) Contrôle par les épaules au sol annoncé par l'arbitre : *immobilisation*

Au bout des 20 secondes : 3 pts : SANBON.

Au bout des 15 secondes : 2 pts : NIHON.

Au bout des 10 secondes : 1 pt : IPPON.

b) Un étranglement avec abandon : 3 pts : SANBON.

c) Une clé avec abandon : 3 pts : SANBON.

d) Un étranglement avec immobilisation : 3 pts : SANBON.

Oon considère ABANDON lorsque le compétiteur le signale en tapant au sol ou sur le partenaire.

Si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon : 3 pts : SANBON.

IMPORTANT

Debout ou au sol, les Techniques d'ATEMIS sont valables et comptabilisées si les critères sont requis et lorsque les 2 mains sont dégagées.

Si au moment d'une saisie et d'une façon simultanée un des combattants donnent un ATEMI au corps dans les règles définies et que celui-ci soit fatal à la continuité du combat, le combattant acteur de la frappe sera déclaré VAINQUEUR.

APPLICATION DU YAME : Outre le règlement actuel (Combat).

Le YAME s'applique

1. Quand, dans la préhension assurée (*debout*), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ai été préalablement engagée.
2. Quand, dans la préhension (*au sol*), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ai été préalablement engagée.
Dans le cas 1 et 2 , le combat doit reprendre au centre et ce dans un des parties où il a été arrêté.
3. Lors d'une immobilisation, clé ou étranglement si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon.
4. Quand le temps de l'immobilisation est terminé.
5. Dans tous les autres cas ou l'arbitre central le juge nécessaire.
6. Dans le cas ou l'un des juges de coin le manifeste.

TECHNIQUES AUTORISEES

Partie 1 ATEMIS :

Poings (tête et corps).

Pieds (tête et corps).

Coups de coudes uniquement au corps.

Coups de genoux uniquement au corps.

Partie 2 TECHNIQUES de PROJECTIONS, CLES, ETRANGLEMENTS :

Ne mettant pas en danger les compétiteurs.

Partie 3 TECHNIQUES d'IMMOBILISATIONS, CLES :

Aux membres supérieurs et inférieurs (3 grosses articulations).

Etranglement.

TECHNIQUES INTERDITES

Coups au visage non contrôlés.

Low kicks.

Toutes sortes de frappes aux articulations.

Projection avec saisie de cou.

Projection avec barrage du genou.

Les clés de nuque ou de colonne vertébrale.

Clés des doigts.

Coup de coude à la tête.

Faire n'importe quelle action pouvant mettre en danger ou blesser le combattant.

PENALITES

- a) A attribuer outre celle du règlement actuel Combat.
- b) Toutes les techniques citées ci-dessus.
- c) Refus de combat ou fuites debout et au sol.
- d) Si il n'y a pas de saisie ou de projection pendant 1 minute.

REGLEMENT – KARATE CONTACT

PRINCIPE GENERAL :

A l'exception des règles spécifiques au Karaté Contact exposées ci-après, les règles sont celles des règlements de compétitions Combat de la Fédération Française de Karaté.

Les compétitions de Karaté Contact sont ouvertes aux licenciés ayant deux licences et le certificat médical de la saison en cours.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface 10 □ 10 est composée de tatamis. Cette aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée.
3. Une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition, pour la position de l'Arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition, pour la position des compétiteurs.
5. Les 2 Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. Ils sont décalés de 2 mètres par rapport à l'angle du tapis, du côté de la table centrale en direction de l'Arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronométrateur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMI de couleur différente.

EXPLICATIONS :

- *Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.*
- *Les TATAMIS utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.*

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.
3. Toutes les protections devront être homologués par la FFKARATE.

ARBITRES :

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

La tenue officielle est la suivante :

- Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle sans épingle.
- Pantalons gris clair uni, sans revers.
- Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS :

KARATE-GI traditionnel ou de Contact, homologué par la FFKARATE.

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

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.

Le port des gants de Karaté Contact est obligatoire. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.

Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. Pour les hommes, la coquille est obligatoire. Pour les femmes, le protège-poitrine est obligatoire.

Les protections pied/tibia sont obligatoires.

Le casque de Karaté Contact est obligatoire.

Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

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

LE COACH :

Le Coach sera assis sur une chaise placée au bord du tatami. Il devra être vêtu d'un survêtement et de chaussures de sports. Son attitude devra être discrète. Il ne peut intervenir auprès de son compétiteur que lors du temps de repos entre les reprises excepté s'il juge que ce dernier est mis sérieusement en difficulté et qu'il souhaite arrêter le combat (en jetant l'éponge). Le compétiteur pourra être pénalisé selon l'attitude de son Coach.

ARTICLE 3 – L'ÉQUIPE ARBITRALE.

Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : 1 Arbitre (SHUSHIN), 2 Juges (FUKUSHIN) et un Arbitrator (KANSA).

La table de l'aire de compétition est composée : d'un Chronométrateur, d'un Annonceur, d'un marqueur et de l'Arbitrator.

EXPLICATIONS :

- *Au début d'un combat, et pour le salut, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Un juge se tient sur sa gauche, l'Arbitrator et l'autre juge se tiennent sur sa droite.*
- *Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.*
- *Pour le changement de la totalité de l'équipe arbitrale ; les officiels sortants avancent d'un pas et se retournent pour faire face à l'équipe remplaçante. Ils se saluent entre eux au commandement de l'Arbitre entrant ; puis en file indienne (tous dans la même direction) ils quittent l'aire de compétition.*
- *Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et changent de position*

ARTICLE 4 – DUREE DU COMBAT

Pour les coupes et les championnats, la durée des combats est limitée à 2 reprises de 2 minutes avec un temps intermédiaire de repos d'une minute, et ce jusqu'en finale.

Pour les masculins, les finales se dérouleront en 3 reprises de 2 minutes.

En cas d'égalité, une reprise supplémentaire de 2 minutes aura pour objectif de départager les 2 combattants.

Si à l'issue de cette nouvelle reprise une égalité survenait, alors la victoire serait attribuée par décision de l'ensemble des 2 Juges et de l'Arbitre (« hantei ») → se référer aux critères de décisions décrit dans le règlement Kumité/Combat.

ARTICLE 5 – SCORE

Les points accordés sont les suivants :

- d) SANBON → 3 points.
- e) NIHON → 2 points.
- f) IPPON → 1 point.

- SANBON (trois points) est accordé pour :
 - c) Coups de pieds JODAN.
 - d) Projections ou balayage de jambe suivis par une technique qui marque.
 - e) Balayage avec chute, suivi d'une technique effective et contrôlée.

- NIHON (deux points) est accordé pour :
 - e) Coups de pied CHUDAN.
 - f) Coups de poing dans le dos.
 - g) Combinaison de techniques de poing, dont chacune marque selon sa propre valeur.
 - h) Déséquilibrer l'adversaire et le marquer par une technique de poing.

- IPPON (un point) est accordé pour :
 - a) CHUDAN ou JODAN TSUKI.
 - b) UCHI (toute attaque circulaire de main ouverte ou poing fermé).
 - c) Balayage avec chute..

Les techniques simultanées et effectives seront comptées chacune pour leur propre valeur (ex : enchaînement poing + pied → 1 pt + 3 pts, soit 4 points).

Lorsqu'un compétiteur est mis hors de combat ou est physiquement en difficulté, l'Arbitre arrêtera la Reprise et commencera le décompte des 10 secondes. A la 7^{ème} seconde, le compétiteur devra déjà être en position de garde. A la fin des 10 secondes, s'il n'est toujours pas en mesure de reprendre le combat, son adversaire sera alors déclaré vainqueur (et ce sur l'ensemble du combat → 1 KO entraînant la défaite immédiate).

Si un compétiteur est mis hors de combat suite à une technique interdite, son adversaire sera disqualifié. Le compétiteur blessé ne pourra alors plus continuer dans cette compétition.

KARATE CONTACT – SCORE	
3 points	<p>3. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives et parfaitement exécutées.</p> <p>4. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête la reprise. Une durée de 2 à 3 secondes est accordée pour marquer. Au sol, toutes les techniques devront être correctement exécutées et parfaitement contrôlées.</p>
2 points	<p>6. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de côté, la technique doit être effective.</p> <p>7. Les coups de poing dans le dos ou derrière la tête se marquent sur faute d'inattention de l'adversaire. En contre, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos peuvent être marquées soit après une esquive (taisabaki), soit après balayage pivotant sans chute au sol.</p> <p>8. Deux techniques de poing enchaînées et effectives sont comptabilisées.</p> <p>9. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête.</p> <p>10. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).</p>
1 point	<p>4. Les techniques marquant ippon doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre.</p> <p>5. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête.</p> <p>6. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).</p>

ARTICLE 6 – CRITERES

Pour que le(s) point(s) soit validés, la technique de contact doit réunir les critères suivants :

- Bonne forme technique → Grande vigueur d'application).
- Attitude Sportive → Esprit sportif du Karaté Contact.
- Efficacité → Distance correcte, vitesse d'exécution et bonne stabilité.

ARTICLE 7 – POINTS NEGATIFS

- 1^{ère} sortie de l'aire → 1 avertissement.

- 2^{ème} et 3^{ème} sortie → 1 point négatif (l'Arbitre annonce « - 1 point »).
- 4^{ème} sortie → Perte de la Reprise.
- Moins de 6 techniques de pieds exécutées au-dessus de la ceinture (par période de 2 mn) → 1 point négatif (- 1 point par technique manquante).
- A l'issu de chaque reprise, la table de marquage indiquera à l'Arbitre lorsqu'il y a eu moins de 6 techniques de jambe effectuées. Alors l'Arbitre attribuera 1 point négatif.
- Non respect des zones ou techniques interdites (voir pénalités / tableau ci-dessous).

PENALITES	
Fautes	Points
1 ^{er} avertissement	Pas de point négatif
2 ^{ème} avertissement	1 point négatif
3 ^{ème} avertissement	1 point négatif
4 ^{ème} avertissement	Disqualification

En outre, des pénalités répétées entraînent une disqualification. Un compétiteur peut aussi être disqualifié pour des infractions sérieuses aux règlements. Lorsque le potentiel de victoire d'un compétiteur est réduit à néant suite à la faute de son adversaire, ce dernier sera alors disqualifié.

EXPLICATIONS :

- Lorsque la « règle des 10 secondes » est appliquée, le temps doit être décompté par l'Arbitre. A la 7^{ème} seconde, le compétiteur devra se tenir en position de garde prêt à reprendre le combat et ce avant la fin du décompte des 10 secondes.
- Les « Low Kicks » (intérieur ou extérieur) sont limités à 2 techniques par reprises.
- Les techniques suivies au sol après balayage ou projection maîtrisée, devront être effectuées immédiatement pour être prises en compte.

ARTICLE 7 – LES TECHNIQUES INTERDITES

- Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
- Les attaques à l'aine, aux articulations des coudes ou genoux.
- Les techniques de main ouverte au visage ou à la gorge.
- Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat.

ARTICLE 8 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMPETITIONS

Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.

L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annonce « HAJIME » puis le combat commence.

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête à chaque fois qu'il dit « YAME ».

Pendant le déroulement du combat, l'arbitre ne fait que diriger le combat et donne les pénalités.

A la fin du combat, l'arbitre demande la décision des juges. Les 3 juges doivent alors donner soit 1, 2 ou 3 points en utilisant les gestes appropriés

Le combat sera terminé lorsque :

- a) **Le temps est arrivée à son terme.**
- b) **Sur disqualification.**
- c) **Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son Coach.**
- d) **Sur arrêt décidé par le médecin.**
- e) **En cas d'égalité → prolongation de 2 minutes. A la fin de la prolongation, s'il y a une nouvelle égalité, la décision sera prise à la majorité.**

REGLEMENT – KARATE CONTACT SPECIFIQUE JEUNES

PRINCIPE GENERAL

A l'exception des règles spécifiques au Light Contact exposées ci-après, les règles sont celles du règlement de Karaté Contact.

Les règles de compétitions de Karaté Light contact s'appliquent aux catégories, Minimes et Cadets.

ARTICLE 1 – DUREE DU COMBAT

Minimes → 2 reprises de 1 mn 15 s avec 1mn de temps de repos, 6 techniques de jambes obligatoires.

Cadets → 2 reprises de 1 mn 30 s avec 1 mn de temps de repos, 6 techniques de jambes obligatoires.

ARTICLE 2 – CRITERES

Pour que le(s) point(s) soit validés, la technique de contact doit réunir les critères suivants :

- Bonne forme technique → Grande vigueur d'application).
- Attitude Sportive → Esprit sportif du Karaté Contact.
- Efficacité → Distance correcte, vitesse d'exécution et bonne stabilité.

Toutes les techniques de Light contact doivent être contrôlées (la touche contrôlée étant autorisée, elle ne devra en aucun cas entraîner de blessure).

ARTICLE 3 – PROTECTIONS

En plus des protections habituelles de Karaté Contact le plastron est obligatoire pour les catégories Benjamins, Minimes et Cadets. Le kimono traditionnel est autorisé.

REGLEMENT COMBINE TECHNIQUE / COMBAT (IPPON SHOBU)

PREAMBULE :

La coupe de France combinée concerne les catégories masculines et féminines des cadets, juniors et seniors. Les compétiteurs poussins, pupilles, benjamins et minimes se rencontrent uniquement dans les départements ou les ligues.

Le règlement de chaque catégorie est identique à celui des seniors à l'exception des dispositions spécifiques suivantes :

ARTICLE 1 – CATEGORIES

Catégories d'âge : Les différentes catégories combattent séparément (sauf équipes).

Catégories de poids :

- CADETS Masculins et Féminins : → Catégories officielles.
- JUNIORS Masculins et Féminins : → Catégorie OPEN uniquement.
- SENIORS Masculins et Féminins : → Catégorie OPEN uniquement.

ARTICLE 2 – COMPETITION INDIVIDUELLE ET PAR EQUIPES

Les compétiteurs présentent :

- Leur kata imposé jusqu'en quart de finale → Simultanément.
- Leur kata libre en 1/2 finale et finale → L'un après l'autre.

Le vainqueur du kata obtient un point.

Après la fin du kata, les deux compétiteurs se mettent immédiatement face à face et font leur combat.

Le temps des combats est de deux minutes.

Le compétiteur ayant cumulé le plus de point en kata/technique et kumite/combat est déclaré vainqueur. Il peut obtenir au maximum trois points.

Les équipes sont formées obligatoirement de deux garçons et une fille (1 remplaçant et 1 remplaçante peuvent être inscrits sur la feuille de match). L'ordre de passage sera toujours ; garçon-fille-garçon.

Le règlement est identique au règlement individuel.

En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se trouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus grand nombre de victoires, ou de points en cas d'égalité. La première équipe ayant deux victoires est déclarée vainqueur.

Quand deux équipes ont le même nombre de points, un tirage au sort doit avoir lieu pour déterminer l'épreuve kata/technique ou kumite/combat.

Si le kata est tiré au sort, les équipes choisissent leur combattant (la fille d'une équipe peut s'opposer au garçon d'une équipe en kata/technique uniquement).

Si c'est le combat, un deuxième tirage au sort devra déterminer si c'est un garçon ou une fille qui combattrà.

Dans l'éventualité où aucun point n'aurait été marqué durant la prolongation d'une minute (ENSHOSEN), la décision est prise par les juges (HANTEÏ).

ARTICLE 3 – EQUIPEMENTS

- Protège-dents (obligatoire).
- Coquilles pour les garçons.
- Gants rouges et bleus.
- Protèges-poitrine pour les filles.
- Protèges-tibias souples (sans armature).
- Les lunettes sont interdites. Le port de lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
- L'emploi de bandage ou support suite à une blessure doit être autorisé par le médecin de la compétition.
- Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

ARTICLE 4 – SCORE KUMITE/COMBAT

1. Les points accordés sont les suivants :

- a) IPPON : 3 points (fin du combat).
- b) NITEN WAZA : 2^{ème} point (cumul de deux waza-ari et fin du combat).
- c) WAZA-ARI : 1 point.

Le score maximum est de trois points par combat.

2. IPPON est accordé d'après les critères suivants :

- a) Bonne forme.
- b) Attitude sportive.
- c) Grande vigueur d'application.
- d) Distance correcte.
- e) Finition parfaite.
- f) Timing avec opportunité.

Les techniques dont la valeur est ippon (3 points) sont :

- a) Timing avec opportunité.
- b) Coups de pied jodan.
- c) Dévier une attaque et marquer dans dos.
- d) Balayage ou projection suivi(e) par une technique qui marque.
- e) Délivrer une combinaison de techniques où chacune marque pour sa valeur.

3. WAZA-ARI (1 point) est accordé pour :

Toute technique qui marque, mais dont il manque un des critères de ippon

4. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- a) Tête.
- b) Visage.
- c) Cou.
- d) Abdomen.
- e) Poitrine.
- f) Dos.
- g) Côtés

5. Le compétiteur qui gagne par disqualification (HANSOKU ou SHIKKAKU) ou forfait de son adversaire (KIKEN) recevra IPPON (3 points).
6. Le compétiteur qui gagne par décision aux drapeaux après égalité dans ENSHOSEN, recevra WAZA-ARI (1 point).
7. Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat sera considérée comme valide.
8. Une attaque, même valide, délivrée après le signal de suspendre ou d'arrêter le combat, ne sera pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.
9. Aucune attaque, même techniquement correcte, ne sera considérée comme valide lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de compétition. Cependant, quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire marque une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement YAME de l'arbitre, la technique sera comptabilisée.
10. Des techniques effectives, simultanées, effectuées par les deux compétiteurs l'un contre l'autre (AIUCHI), ne devront pas être comptées.
11. Techniques autorisées :
 - a) Coups de pieds.
 - b) Coups de poings.
 - c) Attaques de main ouverte en shuto et aïto uniquement.
 - d) Balayages, saisies ou poussées suivies immédiatement d'une technique qui marque.

ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION TECHNIQUE

Le kata doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur, les juges tiendront compte de :

- a) La démonstration réaliste de la signification du kata.
- b) La compréhension des techniques utilisées.
- c) Du bon tempo, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance (KIME)
- d) L'utilisation convenable de l'attention et concentration.
- e) La focalisation convenable de l'attention et concentration.
- f) Des positions correctes (DACHI) avec une tension convenable dans les jambes et les pieds à plat sur le sol.
- g) La tenue convenable de l'abdomen (HARA).
- h) La forme correcte (KIHON) du style présenté.

Le compétiteur est disqualifié en individuel :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.

- S'il effectue un kata différent de celui imposé ou annoncé.
- S'il oublie une technique ou fait un déplacement supplémentaire.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il effectue un kata sans tempo ni kime.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement (l'Embusem du kata) pour éviter un juge.

En cas d'égalité, et si le tirage au sort est kata, les deux compétiteurs devront effectuer un kata différent : soit tiré au sort par le juge principal dans la liste du tour, soit libre dans la liste WKF.

En individuel, le compétiteur disqualifié en kata/technique perd le droit de combattre.

ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION COMBAT

En combat, le compétiteur est déclaré vainqueur à la fin du temps réglementaire si :

Il a obtenu le plus grand nombre de points.

Le compétiteur est déclaré vainqueur avant la fin du temps réglementaire si :

Il marque IPPON ou il cumule deux WAZA-ARI (NITEN WAZA).

L'adversaire reçoit KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

En cas de match nul, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.

En individuels, une prolongation (ENSHOSEN) d'une minute est annoncée dans le cas d'une égalité aux points à l'issue du tour technique + combat, si le tirage au sort de l'épreuve a donné combat.

Les trois premières sanctions pour une même faute ne donnent pas de point à l'adversaire : la quatrième disqualifie le compétiteur fautif.

Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial y sont reportés. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur.

Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de l'ENSHOSEN, une décision finale est prise par les juges (HANTEI).

Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur est obligatoire.

La décision est prise sur les bases suivantes :

- L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
- La supériorité des tactiques et des techniques.
- Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

ARTICLE 7 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

La compétition peut être divisée en combiné individuel et par équipe. Le combiné individuel peut être ensuite divisé en catégorie de poids.

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

Les deux équipes comprennent cinq membres dont trois combattent. Elles sont constituées de trois masculins et deux féminines (deux masculins et une féminine combattent).

Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe, il n'y a pas de remplaçant déterminé.

Avant chaque match, un représentant de l'équipe doit déposer à la table officielle un formulaire officiel définissant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent.

Les participants choisis parmi les cinq membres de l'équipe, ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent, peuvent être changés à chaque tour, à condition de le notifier par avance, mais une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être changé avant la fin du match (sous peine de disqualification).

ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits. Catégorie 1 et Catégorie 2.

Catégorie 1 :

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au cou de pied.
- Les attaques directes au visage avec des techniques main ouverte.
- Les projections dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

Catégorie 2 :

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Les sorties répétées de l'aire de compétition (jogaï).
- Mettre en danger sa propre sécurité, en se laissant aller à des comportements qui exposent aux blessures (mubobi).
- Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karaté dans un délai maximum de deux à trois secondes.
- Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
- Les attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'équipe arbitrale.

CATEGORIE 1		
CONTACTS	SANCTIONS	FAUTES
1 ^{er} avertissement (chukoku)	0 point de pénalité	Première faute
2 ^{ème} avertissement (keikoku)	0 point de pénalité	Deuxième faute
3 ^{ème} avertissement (hansoku shui)	0 point de pénalité	Troisième faute
4 ^{ème} avertissement (hansoku)	disqualification	Quatrième faute

CATEGORIE 1		
JOGAI & TECH. INTERDITES	SANCTIONS	FAUTES
1 ^{er} avertissement (chukoku)	0 point de pénalité	Première faute
2 ^{ème} avertissement (keikoku)	0 point de pénalité	Deuxième faute
3 ^{ème} avertissement (hansoku chui)	0 point de pénalité	Troisième faute
4 ^{ème} avertissement (hansoku)	disqualification	Quatrième faute

ARTICLE 9 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatamis doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra de suite les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat.

ARTICLE 10 – LA TENUE OFFICIELLE

Les compétiteurs et les arbitres doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.

La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

ARBITRES :

Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage.

La tenue officielle est la suivante :

- Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues.
- Cravate officielle sans épingle.
- Pantalon gris clair uni, sans revers.
- Chaussette bleu foncé ou noire sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS :

- Les compétiteurs doivent porter un karaté-gi blanc, sans bande ni liseré. Les marquages autorisés sont : le nom du combattant à 16 cm du col et sur une bande de 6 à 30 cm, l'emblème nationale ou couleur du club (de 100 cm² maximum) sur le côté gauche de la veste, la marque du fabricant, au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau du dos sous le col.
- Un numéro d'identification, délivré par le comité d'organisation, peut-être fixé au dos de la veste.

- L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud.
- La veste, une fois attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, et ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un tee-shirt blanc uni sous la veste du karategi. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
- Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'elle ne gêne pas le bon déroulement du combat (l'arbitre peut exclure le compétiteur si ce n'est pas le cas).
- Le HACHIMAKI (bande de tête) ainsi que les barrettes et épingles à cheveux ne sont pas autorisés.
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.
- Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
- Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur accepte l'entière responsabilité en cas de blessure.
- La sanction pour une tenue non conforme est la disqualification. (avec néanmoins un délai d'une minute pour y remédier).

DEROULEMENT DES QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

QUALIFICATIONS : → Minimum de 9 équipes.

1/4 FINALES : → 8 compétiteurs ou 8 équipes.

1^{er} TEMPS : → Technique (tirage au sort dans la liste correspondant au 1^{er} tour) :

- Les candidats se présentent deux par deux.
- L'arbitre central choisit le kata parmi la liste du programme.
- Les compétiteurs annoncent le kata et démarrent au commandement « HAJIME » de l'arbitre central.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le point du vainqueur est noté à la table des marquages. (Victoire = 1 point ; défaite = 0 point).

2^{ème} TEMPS : → Combat :

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs se positionnent face à face et font leur combat de 2 minutes.
- L'arbitre central désigne le vainqueur ou le match nul à la fin du temps réglementaire.

3^{ème} TEMPS : → Résultats :

- La table de marquage fait le compte des points technique + combat de AKA et AO, et pour les équipes le compte des victoires des deux équipes.
- L'arbitre central désigne le vainqueur (le compétiteur ayant obtenu le plus de point technique + combat et l'équipe ayant obtenu le plus de victoires).

4^{ème} TEMPS : → Individuel

- En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué :
 - Si l'arbitre central tire le technique, ce dernier effectuera un nouveau tirage au sort dans la liste correspondant au tour respectif afin de déterminer quel Kata sera effectué par les 2 compétiteurs
 - Si l'arbitre central tire le combat, la règle ENSHOSEN (premier qui marque) s'appliquera pour une durée d'une minute.
 - En cas d'égalité à la fin d'ENSHOSEN, décision obligatoire au lever de drapeaux.

5^{ème} TEMPS : → Equipe :

- En cas d'égalité de victoires après résultats, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus grand nombre de points.
- Quand deux équipes ont le même nombre de points, un tirage au sort doit avoir lieu pour déterminer l'épreuve technique ou combat qui va les départager. Si l'Arbitre central tire le technique, ce dernier effectuera un nouveau tirage au sort afin de déterminer quel Kata sera effectué par les 2 des compétiteurs. Si l'Arbitre central tire au sort le combat, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer la catégorie masculine ou féminine. Dans l'éventualité où aucun point n'aurait été marqué, la décision est prise par les juges (HANTEÏ).

DEROULEMENT DES 1/2 FINALES ET FINALES

1/2 FINALES : → 4 compétiteurs ou 4 équipes qualifiées.

FINALES : → 2 compétiteurs ou 2 équipes qualifiées.

1^{er} TEMPS : → Technique (libre) :

- Les deux compétiteurs (de même rang pour les équipes) se présentent l'un après l'autre.
- Chaque compétiteur choisit un kata dans la liste correspondant au tour respectif.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du technique obtient 1 point.

2^{ème} TEMPS : → Combat :

- Deux minutes (maximum) après la fin du 2^{ème} kata, les compétiteurs se positionnent face à face et font leur combat.
- L'arbitre central désigne le vainqueur ou le match nul de chaque combat par équipe.
- En individuel :
 - En cas d'égalité, la règle ENSHOSEN s'appliquera pour une durée d'une minute.
 - En cas d'égalité à la fin d'ENSHOSEN, décision obligatoire au lever de drapeaux (victoire par décision = 1 point).

3^{ème} TEMPS : → Résultats :

- L'arbitre central désigne le vainqueur du tour individuel.
- En équipe, la table de marquage fait le compte des victoires technique + combat.
- En équipe, le classement s'effectue selon le nombre de victoires, puis de points technique + combat en cas d'égalité de victoires.

4^{ème} TEMPS :

- En équipe, en cas d'égalité de points après résultats, un tirage au sort sera effectué pour désigner l'épreuve technique (différent du tour précédent) ou combat (ENSHOSEN d'une minute) qui départagera les équipes.

Repêchage : les compétiteurs qui ont perdu face aux deux finalistes qualifiés s'affrontent deux par deux selon la même règle technique + combat.

Les vainqueurs des repêchages obtiennent la troisième place.

ANNEXE 1 : LISTE KATAS (TOUTES CATEGORIES)

LISTE DES KATAS + KATAS EQUIVALENTS DANS LES AUTRES STYLES AFFILIES AUPRES DE LA FFKARATE					
TOUR	SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	SHOTOKAI	GOJU RYU
Qualifications Tirage au sort	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Sanchin Geki sai dai ichi Geki sai dai ni saifa
1/4 finales tirage au sort	Tekki shodan Bassai dai Kanku dai	Naïfanchi shodan Bassai Kushanku	Naïfanchi shodan Bassai dai Kosokun dai	Tekki shodan Bassai dai Kanku dai	Saifa Seyunchin sanchin
1/2 finale et finale kata libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

LISTE DES KATAS CADETS JUNIORS SENIORS
+ KATAS EQUIVALENTS DANS LES AURES STYLES AFFILIES AUPRES DE LA
FFKARATE

SHOTOKAN	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHITO-RYU	
Bassaï Daï	Sanchin	Kushanku	Jitte	Naifanchi Nidan
Basaï Sho	Saïfa	Naihanchi	Jion	Naifanchi Sandan
Kanku Daï	Seiyunchin	Seishan	Jiin	Aoyagi (Seiryu)
Kanku Sho	Shisochin	Chinto	Matsukase	Jyuroku
Tekki Shodan	Sanseru	Passaï	Wanshu	Nipaipo
Tekki Niddan	Seisa	Niseishi	Rohai	Sanchin
Tekki Sandan	Seïpa	Rohai	Bassaï Daï	Tensho
Hangetsu	Kurunfa	Wansu	Bassaï Sho	Seïpa
Jitte	Superimpei	Jion	Tomari Bassaï	Senseiru
Empi	Tensho	Jitte	MatsumuraBassaï	Saïfa
Gankaku		Suparimpei	Kosokun Daï	Shisochin
Jion		Unsu	Kosokun Sho	Kururunfa
Jiin		+ Kunpu	Kosokun Shio	Suparimpei
Sochin			Chinto	Hakusho
Nijushio			Chinte	Pachu
Gojushio Daï			Seienchin	Heiku
Gojushio Sho			Sochin	Paiku
Chinte			Niseishi	Annan
Unsu			Goju Shio	Annanko
Meikyo			Unsu	Papuren
Wankan			Seisan	Chantanyara
			Naifanchi Chodan	Kushanku

<p>REGLEMENT COMBINE TECHNIQUE / COMBAT ENFANTS</p>

Ces compétitions concernent les catégories masculines et féminines des pupilles, benjamins et minimes.

Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids.

Le règlement de cette compétition est identique à celui des seniors à l'exception des dispositions spécifiques suivantes :

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m □ 6 m avec un mètre supplémentaire sur chacun des cotés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Les compétiteurs présentent simultanément leur kata (au choix sur la liste présentée en annexe du présent règlement).
- Le vainqueur du kata obtient 2 points.
- Immédiatement après la fin du kata, les 2 compétiteurs se mettent face à face et font leur combat.
- Le temps des combats est d'1 minute 30 secondes pour les poussins et pupilles (masculins et féminins). Il est de 2 minutes pour les benjamins.
- Le combattant ayant obtenu 8 points d'avance avant la fin du combat est déclaré vainqueur.

REGLEMENT – PASSAGES DE GRADES EPREUVE COMBATS

PRINCIPE GENERAL

A l'exception des Règles spécifiques aux passages de grades de Karaté exposées ci-après, les règles sont celles des Règlements de compétition de la Fédération Française de Karaté.

ARTICLE 1 – DUREE DU COMBAT :

La durée des combats est limitée à 2 minutes.

Les combats se dérouleront par Poules.

Le combat sera terminé dès lors qu'un des combattants aura obtenu 3 points (soit par cumul, soit directement).

ARTICLE 2 – SCORE :

Les points accordés sont les suivants :

Ippon → 1 point

Nihon → 2 points

Sanbon → 3 points

Les points sont accordés d'après les critères suivants :

- Bonne forme.
- Attitude correcte.
- Grande vigueur d'application.
- Vigilance (Zanshin).
- Bon timing.
- Distance correcte.

IPPON (un point) est accordé pour :

CHUDAN ou JODAN TSUKI.

UCHI.

NIHON (deux points) est accordé pour :

Coups de pied CHUDAN.

Coups de poing dans le dos.

Combinaison de techniques de poing, dont chacune marque selon sa propre valeur.

Déséquilibrer l'adversaire et le marquer par une technique de poing.

SANBON (trois points) est accordé pour :

Coups de pieds JODAN.

Projections ou balayage de jambe suivis par une technique qui marque.

VOCABULAIRE	CRITERES DE TECHNIQUE
<p>IPPON → 1 point</p>	<p>7. Les techniques marquant ippon doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. 8. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 5. Après exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).</p>
<p>NIHON → 2 points</p>	<p>11. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de coté, la technique doit être effective. 12. Les coups de poing dans le dos ou derrière la tête se marquent sur faute d'inattention de l'adversaire. En contre, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. 13. Les techniques dans le dos peuvent être marquées soit après une esquive (taisabaki), soit après balayage pivotant sans chute au sol. 14. Deux techniques de poing enchaînées et effectives sont comptabilisées. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 15. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).</p>
<p>SANBON → 3 points</p>	<p>6. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées et maîtrisées. 9. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 à 3 secondes est accordée pour marquer. Cette action doit être correctement exécutée sur le point vital</p>

ARTICLE 3 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Catégorie 1 :

1. Les techniques suivantes qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aine, aux articulations et au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques de mains ouverte.
4. Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
1 ^{er} avertissement	SHUKOKU	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	SHUKOKU	Pas de point
3 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (Ippon) à l'adversaire
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification → Victoire

Toutes les pénalités peuvent être imposées directement sans qu'il y ait eu un avertissement au préalable. Le Hansoku impliquera la disqualification du compétiteur et donnera la victoire à son adversaire.

→Les pénalités des catégories 1 et 2 ne se cumulent pas entre-elles.

Catégorie 2 :

1. Feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2. Les sorties répétées de l'aire de compétition.
3. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
4. Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
5. Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karaté dans un délai de 2 à 3 secondes.
6. Les corps à corps inutiles (lutter, pousser ou saisir sans tenter une technique).
7. Les attaques de coup de tête, de genou ou de coude.
8. Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'équipe arbitrale.

CATEGORIE 1 – TECHNIQUES INTERDITS		
1 ^{er} avertissement	SHUKOKU	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	SHUKOKU	Pas de point
3 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (Ippon) à l'adversaire
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification → Victoire

Les pénalités de la seconde catégorie se cumulent entre-elles. Néanmoins, elles devront obligatoirement suivre une progression chronologique conformément à l'échelle des pénalités décrite ci-dessous (ex : il n'est pas possible de passer directement au Hansoku dans les pénalités de seconde catégorie).

EXEMPLES			
1 ^{er} avertissement	JOGAI	SHUKOKU	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	SAISIE	SHUKOKU	Pas de point
3 ^{ème} avertissement	SIMULER une Blessure	KEIKOKU	1 point (Ippon) à l'adversaire
4 ^{ème} avertissement	Technique Dangereuse	HANSOKU	Disqualification Victoire à l'adversaire

ARTICLE 4 – CRITERES DE DECISION

Si les 2 compétiteurs sont blessés en même temps → La victoire sera attribuée à celui qui a le score important. En cas d'égalité, les combattants seront déclarés HIKIWAKE

En cas d'arrangement entre les compétiteurs, la sanction adéquat sera Shikkaku pour les 2 compétiteurs.

Un compétiteur qui sera sanctionné à deux reprises par Hansoku pour contact et ce dans une même poule, sera disqualifié (Shikkaku) et retirée de la compétition.

RÈGLEMENT CHALLENGE NATIONAL BODY KARATE

Cette compétition concerne les catégories masculines et féminines :

Individuels : benjamins ; minimes ; cadets ; et juniors / séniors ;

Equipe JEUNES : minimes - cadets - juniors

Equipe SENIORS : juniors – seniors

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPÉTITION :

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION :

Le jugement se fera par système aux drapeaux.

Par élimination directe sans repêchage.

Les compétiteurs devront exécuter un enchaînement différent à chaque tour.

Les compétiteurs devront connaître au minimum deux enchaînements.

ARTICLE 3 – TECHNIQUES IMPOSÉES :

Il faudra exécuter au minimum :

- 2 coups de poings différents,
- 2 coups de pieds différents,
- 2 blocages différents,
- 2 déplacements différents.

ARTICLE 4 – CRITÈRES DE JUGEMENT :

Tempo musical respecté,

Changements de direction,

Dynamisme, gestion de l'effort,

Amplitude des mouvements, précision du geste,

Complexité des enchaînements de techniques de karaté,

Originalité, équilibre, stabilité,

Variation du rythme d'exécution,

Synchronisation des 3 compétiteurs en équipe.



ENTENTE SPORTIVE

SAISON 2008 / 2009

CREER LE NOM DE L'EQUIPE

« **ENTENTE** / »

Je soussigné : Je soussigné :

Président(e) du Club : Président(e) du Club :

N° du Club : N° du Club :

Autorise mon Club à constituer une « Entente Sportive » avec

le Club

Autorise mon Club à constituer une « Entente Sportive » avec

le Club

Pour la Saison 2008 / 2009

Fait à Fait à

Le Le

Signature Signature

Formulaire de demande d'ENTENTE SPORTIVE à adresser à votre Comité Départemental

FORMULAIRE DE DEMANDE DE HORS QUOTAS A TRANSMETTRE AU POLE FRANCE

Liste des athlètes proposés en hors quotas : Saison 2008/2009				Ligue : Championnat :				
M / C / J / S	Kata / Kmité	POIDS	NOM	PRENOM	SEXE	GRADE	N° CLUB	NOM CLUB
Motif de la demande :								
Motif de la demande :								
Motif de la demande :								

Signature
Président de ligue

Signature
Directeur Technique

Signature
Entraîneur
Régional

Bon pour accord
POLE FANCE Le

ANNEXES

MARQUAGE AUTORISE SUR LE KARATE-GI

- Le Nom du combattant peut être placé, imprimé ou brodé impérativement de couleur noire.

- A partir des Minimes.

Les dimensions imposées de la bande patronymique sont de 6 cm sur 30 cm.

Le bas du Nom est placé à 13 cm sous le col

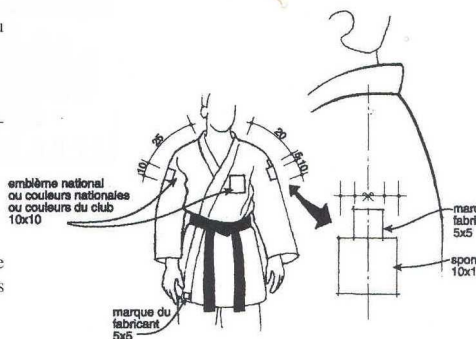
- Police de Lettres : **ARIAL BOLD**

- Emblème National ou couleurs du club sur le côté gauche de la veste. Dimensions maximales 100 cm².

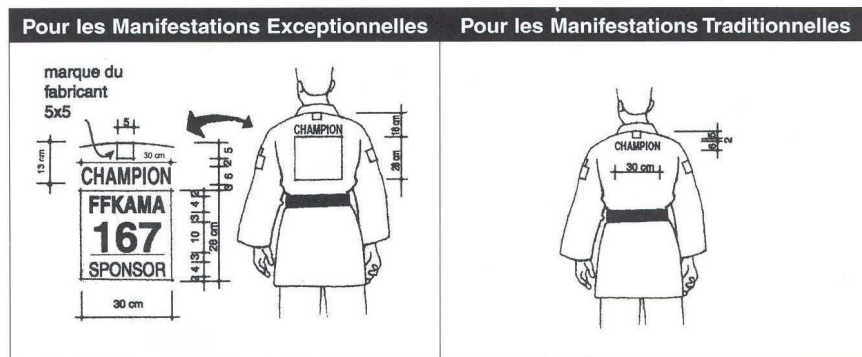
- Marquage du fabricant : Au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau haut du dos sous le col.

- Le dossard doit être fixé sur le dos à 16 cm sous le col.

- Le compétiteur peut inscrire son Nom dans un espace de 6 cm sur 30 cm (exemple) :



←-----→
CHAMPION 6 cm



ANNEXES



AUTORISATION PARENTALE 2008/2009

Je soussigné

Père - mère - tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant

.....

Téléphone : domicile Professionnel

N° SECURITE SOCIALE :

AUTORISE MON ENFANT

NOM.....PRENOM.....

A participer aux manifestations de la **Saison 2008/2009** organisées par la F.F.KARATE et ses organismes déconcentrés (Ligues et Départements)

J'autorise la prise en charge médicale pour tout incident survenant pendant la manifestation.

Fait à le

Signature

(faire précéder la signature de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)