

# InterClubs



## **Règlement kumite** 1

Article 1. Aire de compétition 1

Article 2. Protections 2

Article 4. Équipe arbitrale 2

Article 5. Durée des combats 2

Article 6 Les points 3

Article 7. Critères de décision 4

Article 8. Comportements interdits 5

Article 9. Avertissements et Pénalités 7

Article 10. Blessures 9

Article 13. Pouvoirs et devoirs 10

Article 13. Déroulement du combat 11

Annexe. Annonces et gestes de l'arbitre 13

Annexe. Terminologie 19

Annexe. Gérer une poule 22

## **Règlement kata** 23

Article 1. Aire de compétition 23

Article 6. Critère de jugement 24

Article 7. Disqualification et fautes 24

Article 8. Déroulement de la compétition 25

# Règlement Kumité

## Article 1

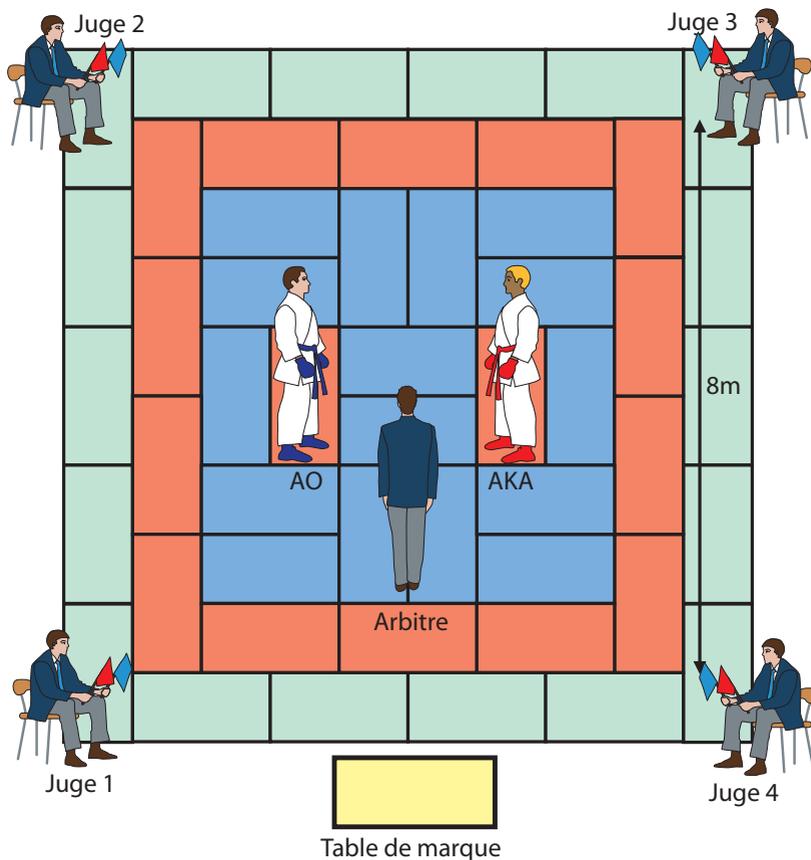
### Aire de compétition

Un carré de 8 x 8 m ou de 6 x 6 m pour les poussins, pupilles et benjamins, entouré d'une surface de sécurité de 1 m.

### Sécurité

Les tatamis doivent rester parfaitement joints.

### Positionnement des compétiteurs



## **Article 2**

### **Protections**

1. Gants ;
2. protège-dents ;
3. coquille, protège-poitrine ;
4. protège-tibias, protège-pieds ;
5. plastron et casque jusqu'à minime.

### **Karate-gi**

Obligatoires, les cordons doivent être attachés pour retenir la veste.

Ceinture bleue ou rouge.

## **Article 4**

### **Équipe arbitrale**

Un arbitre, quatre juges munis de drapeaux.

### **Table de marquage**

Un chronométrateur, et un marqueur de score.

## **Article 5**

### **Durée des combats**

3 min pour les seniors

2 mn pour les vétérans, minimes, cadets, juniors et benjamins.

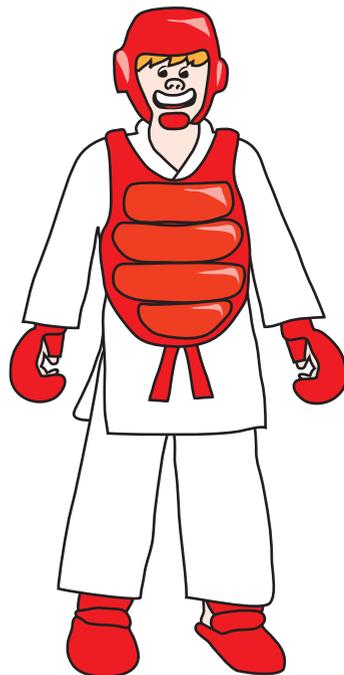
1 mn 30 s pour les poussins et pupilles.

### **Décompte**

Commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « YAME ».

### **ATOSHIBARAKU**

Les 15 dernières secondes du combat sont signalées.



## Article 6. Score

### Les points

- IPPON :  
3 points pour les coups de pieds niveau JODAN (tête) et les techniques sur un adversaire allongé au sol ;



*Le juge lève le bras, du côté de celui qui a marqué.*

- WAZA-ARI :  
2 points pour les coups de pieds niveau SHUDAN (tronc) ;



*Le juge étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.*

- YUKO :  
1 point pour les attaques de poing, TSUKI et UCHI, au niveau JODAN et SHUDAN, également dans le dos.



*Le juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.*

### Zones d'attaques

Au-dessus de la ceinture (comprise) : tête, visage, cou, abdomen, poitrine, dos, côtes.

Une technique maîtrisée à la gorge est comptabilisée, la gorge ne doit pas être touchée.

### Un point est accordé

Lorsque deux juges brandissent leur drapeau pour confirmer un assaut gagnant.

## ***L'assaut doit respecter les critères suivants :***

1. Bonne forme, sans déséquilibre ;
2. Attitude correcte, détermination exempte de méchanceté ;
3. Efficacité de la technique, puissance, vitesse, volonté de réussite ;
4. Sortie maîtrisée et vigilante de l'attaquant, le regard vers l'adversaire ZANSHIN ;
5. Exécution au moment opportun, *timing* ;
6. Technique déclenchée à distance correcte, MA-AÏ.

## ***Balayage***

Les techniques de balayage qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire sont acceptées : ASHI-BARAI, KO-USHI-GARI, KANI-WAZA, etc.

Après une projection, 2 s sont accordées à l'attaquant pour marquer une technique.

## ***Techniques portées avec vigueur***

Les techniques autorisées, quand elles coupent le souffle de l'adversaire, sont comptabilisées, mais également pénalisées.

## **Article 7. Critères de décision**

### ***Différence de 8 points***

Un compétiteur est déclaré vainqueur, le combat est terminé, quand il a une avance de huit points.

### ***Fin du temps réglementaire***

Le combattant qui a le plus grand score.

### ***Égalité***

En cas d'égalité, une décision est prise par l'arbitres et les juges, HANTEI, suivant ces critères :

1. L'attitude, l'esprit combatif, et la force ;
2. La supériorité des tactiques et des techniques ;
3. Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

### ***Disqualification, abandon***

L'adversaire a reçu HANSOKU : quatrième faute, SHIKKAKU : disqualification pour mauvais comportement et KIKEN : abandon.

# Article 8. Comportements interdits

## Catégorie I :

### contacts et techniques interdits

Les techniques dangereuses sont interdites et toutes les attaques doivent être maîtrisées.

1. Contact excessif et techniques qui touchent la gorge; une technique provoquant une blessure doit être pénalisée; les techniques portées avec vigueur au corps sont comptabilisées même si elles coupent le souffle.
2. Les attaques aux bras, aux jambes, aux articulations et au coup-de-pied;
3. Les techniques de main ouverte au visage;
4. Les projections dangereuses, point pivot au-dessus des hanches.

### Poussin, pupille, benjamin

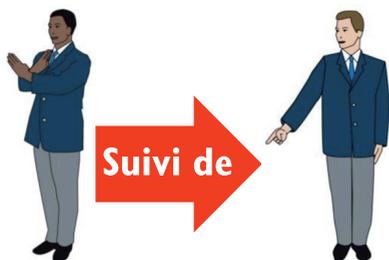
Aucun contact au visage.



*L'arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif.*



*Infraction de 1<sup>re</sup> catégorie CHUKOKU  
L'arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.*



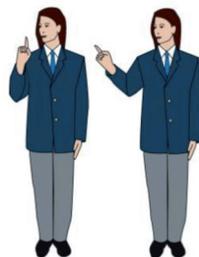
*Deuxième faute de 1<sup>re</sup> catégorie : KEIKOKU.*



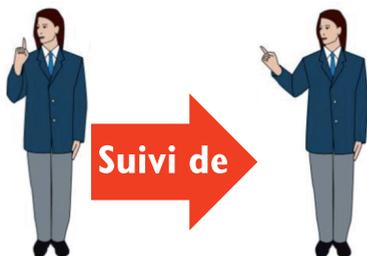
*Troisième faute de 1<sup>re</sup> catégorie : HANSOKU CHUI.*

## Catégorie 2 : antijeu et comportements

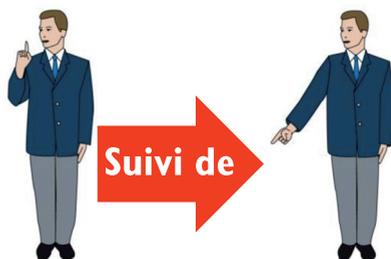
1. Sortir de l'aire de compétition JOGAI, un pied ou toute autre partie du corps;
2. Faire preuve de non combativité;
3. Pousser l'adversaire;
4. Créer des corps-à-corps inutiles, saisir sans tenter de technique;
5. Saisir l'adversaire sans engager de technique ;  
Sauf pour attraper la jambe de l'adversaire et le projeter lors d'un coup de pied.
6. La simulation de coups de tête, de genou ou de coude;
7. Simuler une blessure;
8. Comportement injurieux.



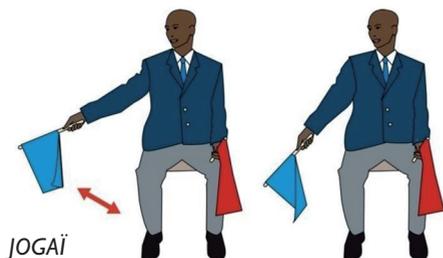
Infraction de 2<sup>e</sup> catégorie CHUKOKU  
L'arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.



Deuxième faute de 2<sup>e</sup> catégorie : KEIKOKU.



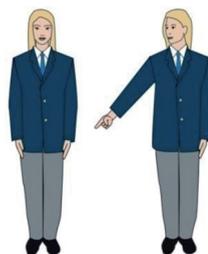
Troisième faute de 2<sup>e</sup> catégorie : HANSOKU CHUI.



JOGAI

« Sortie de l'aire de compétition. »

Le juge pointe le drapeau vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.



JOGAI

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.



*Passivité*

*Le juge tourne horizontalement ses drapeaux l'un autour de l'autre.*



*Passivité*

*L'arbitre tourne horizontalement ses avant-bras l'un autour de l'autre.*

## **Article 9. Avertissements et Pénalités**

Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.

1. Première avertissement : CHUKOKU;
2. Deuxième avertissement : KEIKOKU;
3. Troisième avertissement : HANSOKU-CHUI;
4. Pénalité : HANSOKU (disqualification du combat);
5. Pénalité : SHIKKAKU (disqualification du tournoi).

### ***Exemple***

Lorsque le contact est trop fort avertissement CHUKOKU. Au deuxième contact mal contrôlé KEIKOKU. HANSOKU-CHUI pour un troisième contact trop vigoureux, etc.

L'arbitre, suivant la violence et le manque de contrôle, peut attribuer directement une forte pénalité.

### ***KIKEN***

Abandon du combat.

## **Article 10. Blessures**

L'arbitre arrête le combat quand un compétiteur est blessé, il peut appeler le médecin.

### ***La règle des 10 secondes***

1. Lorsqu'un compétiteur tombe à la suite d'un coup et ne se relève pas immédiatement, l'arbitre arrête le combat.
2. L'arbitre compte jusqu'à dix en faisant le décompte avec les doigts, bras levé.
3. Le compétiteur est apte à reprendre le combat, l'arbitre peut solliciter le médecin.
4. Le compétiteur ne se relève pas :
  - L'attaquant n'a pas maîtrisé son attaque, HANSOKU (disqualification du combat). Victoire pour le blessé déclaré KIKEN (abandon pour le reste de la compétition);
  - Le blessé a reçu un coup par sa propre négligence. MUBOBI et KIKEN pour le blessé. Victoire pour l'attaquant;
  - Le compétiteur au sol simule une blessure. SHIKKAKU (disqualification du tournoi). Victoire pour l'attaquant.

## **Article 13. Pouvoirs et devoirs**

### ***Responsable de tatami***

1. Nomme les arbitres, les juges et s'assure de leur qualification.
2. Veillent au bon déroulement des combats.

### ***Arbitre***

1. Diriger le combat.
2. Attribuer les points donnés par la majorité des juges (au moins deux drapeaux).
3. Donner avertissements et pénalités signalés par la majorité des juges (au moins deux drapeaux).
4. Recueillir les opinions des juges.
5. Désigner le vainqueur.

### ***Juge***

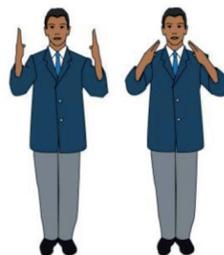
1. Exerce son droit de vote pour signaler les techniques valides lorsqu'il voit la conclusion de la technique ou s'il leur semble qu'une technique, dont il ne peut voir la conclusion, est certainement effective.
2. Exerce son droit de vote pour signaler une infraction.
3. Le chronométreur annonce la fin du match par un sifflet.
4. En cas d'égalité, la décision est prise à la majorité du vote de l'équipe arbitrale.

## Article 13. Déroulement du combat

### Salut entre les combattants et l'équipe arbitrale

L'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition, deux juges à sa gauche et deux juges à sa droite.

Les juges se saluent lors de changement individuel.



OTAGAI-NI-REI

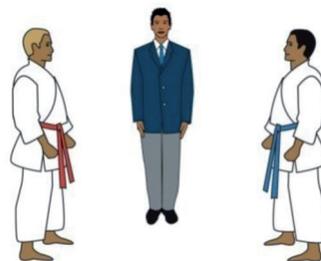
L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.

### Début de combat

L'arbitre et les juges se placent, AKA à la droite, AO à gauche de l'arbitre, face à face sur le bord des tatamis rouge, à 2 mètres l'un de l'autre.

OTAGAI-NI-REI les compétiteurs se saluent.

Le combat commence à l'annonce «SHOBU HAJIME» de l'arbitre;



SHOBU HAJIME

« Commencez le combat. » Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas.

### Arrêt du combat

1. L'arbitre arrête le combat en annonçant «YAME».
2. Dès que les juges lèvent deux drapeaux de même couleur, les points sont attribués par l'arbitre :
  - En cas d'égalité, deux drapeaux rouge et deux drapeaux bleu, l'arbitre attribue les points à chaque compétiteur ;
  - L'arbitre évitera d'arrêter le combat s'il n'y a pas de majorité signalée par les juges.
3. Pour accorder un point, l'arbitre identifie le compétiteur, AKA (rouge) ou AO (bleu), la zone attaquée, SHUDAN ou JODAN, puis la technique TSUKI, USHI ou GERI, et annonce le score approprié en utilisant les gestes prescrits.
4. L'arbitre s'assure que les compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.
5. Puis l'arbitre annonce la reprise des combats «TSUZUKETE HAJIME».

## **Fin des combats**

1. Quand un compétiteur a marqué une différence de 8 points.
2. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.
3. L'arbitre annonce «YAME», les compétiteurs et lui regagnent leur place. Puis signale le vainqueur en levant la main de son côté en déclarant «AO (AKA) NO KACHI». Le combat est alors terminé.
4. En cas d'égalité, l'arbitre commande la décision par le vote du corps arbitral.

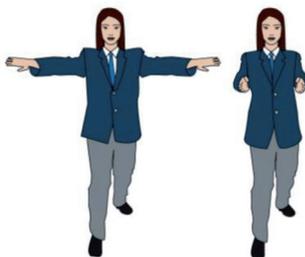
## **Les situations qui stoppent le combat**

1. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface.
2. Pour qu'un compétiteur réajuste son karate-gi ou ses équipements.
3. En cas d'infraction aux règlements.
4. Blessure.
5. Un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique;
  - Les deux compétiteurs se saisissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement.
6. Quand aucune technique effective n'est réalisée sur l'adversaire au sol.
7. Les deux compétiteurs ont chu, qu'ils commencent à lutter.



**YAME**

« Arrêt. » Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « YAME », l'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main.

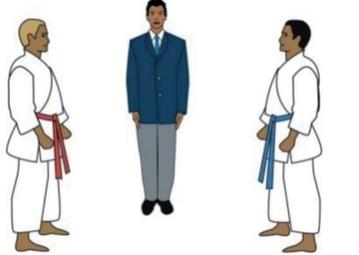
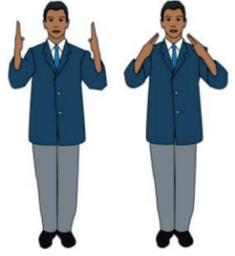
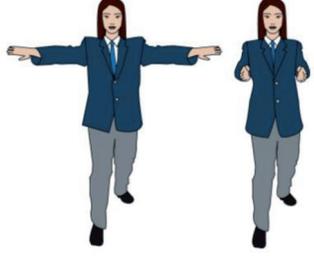


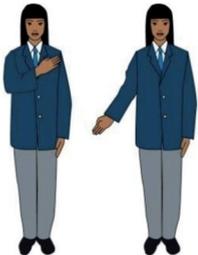
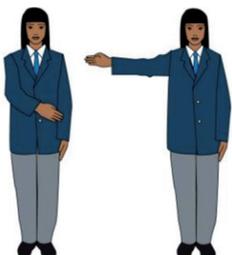
**TSUZUKETE HAJIME**

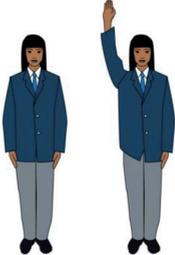
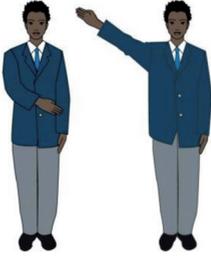
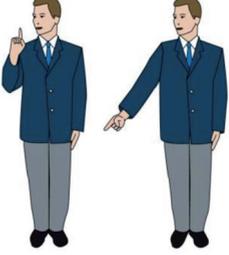
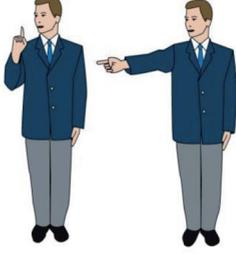
« Reprendre le combat – commencer. » L'arbitre annonce « TSUZUKETE » en position ZEN-KUTSU DACHI et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Puis « HAJIME », retourne ses paumes en ramenant les bras l'un vers l'autre et recule d'un pas.

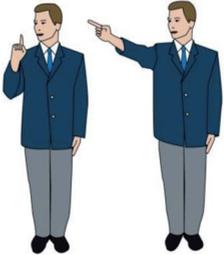
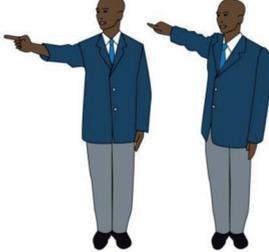
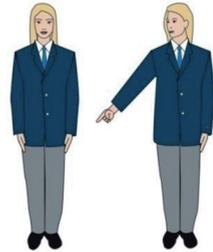
# Annexe

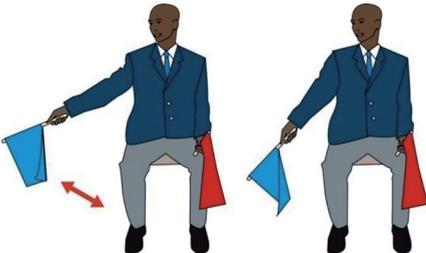
## Annonces et gestes de l'arbitre

|   |   |
|---|---|
| <p>SHOBU HAJIME</p> <p>« Commencez le combat. »</p> <p>Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas.</p>  |   |
| <p>OTAGAI-NI-REI</p> <p>L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.</p>  |    |
| <p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>« Reprendre le combat – commencer. »</p> <p>L'arbitre annonce « TSUZUKETE » en position ZEN-KUTSU DACHI et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Puis « HAJIME », retourne ses paumes en ramenant les bras l'un vers l'autre et recule d'un pas.</p> |   |
| <p>YAME</p> <p>« Arrêt. »</p> <p>Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « YAME », l'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main.</p>  |  |

|  |   |
|--|---|
| <p>Infraction de 1<sup>re</sup> catégorie CHUKOKU</p> <p>L'arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</p> |    |
| <p>Infraction de 2<sup>de</sup> catégorie</p> <p>L'arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.</p>                                |    |
| <p>Contact excessif</p> <p>L'arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1<sup>re</sup> catégorie.</p>                   |    |
| <p>YUKO</p> <p>L'arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</p>   |   |
| <p>WAZA-ARI</p> <p>L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.</p>   |  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>IPPON</b></p> <p>L'arbitre lève le bras, du côté de celui qui a marqué.</p>                                       |   |
| <p><b>NO KACHI</b></p> <p>À la fin du combat, l'arbitre étend le bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur.</p>      |   |
| <p><b>KEIKOKU</b></p> <p>« Deuxième pénalisation. »</p> <p>L'arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif.</p>       |   |
| <p><b>HANSOKU CHUI</b></p> <p>« Troisième pénalisation. »</p> <p>L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.</p> |  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>HANSOKU</b></p> <p>« Disqualification. »</p> <p>L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</p>  |   |
| <p><b>SHIKKAKU</b></p> <p>« Disqualification, quittez l'aire de compétition. »</p> <p>L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis étend son bras vers l'arrière en annonçant « AKA ou AO SHIKKAKU », puis déclare l'adversaire vainqueur.</p> |   |
| <p><b>JOGAI</b></p> <p>« Sortie de l'aire de compétition. »</p> <p>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><b>SHUGO</b></p> <p>« Appel des juges. »</p> <p>L'arbitre appelle les juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU. Une seule main pour appeler un juge, deux mains pour appeler tous les juges.</p>                           |  |

|   |   |
|---|---|
| <p>Annule la dernière décision</p> <p>L'arbitre se tourne vers le compétiteur concerné, croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers lui, pour indiquer que la dernière décision est annulée.</p> |    |
| <p>KIKEN renonciation</p> <p>L'arbitre pointe l'index à la position du renonçant et annonce la victoire de l'adversaire.</p>  |    |
| <p>Passivité</p> <p>L'arbitre tourne horizontalement ses avant-bras l'un autour de l'autre.</p>   |    |
| <p>JOGAI</p> <p>«Sortie de l'aire de compétition.»</p> <p>Le juge indique qu'il y eu «sortie» en pointant le drapeau vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.</p>  |  |

|   |  |
|---|--|
| <p>Passivité</p> <p>Le juge tourne horizontalement ses drapeaux l'un autour de l'autre.</p>     |   |
| <p>YUKO</p> <p>Le juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</p>      |   |
| <p>WAZA-ARI</p> <p>Le juge étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.</p> |   |
| <p>IPPON</p> <p>Le juge lève le bras, du côté de celui qui a marqué.</p>                        |  |

Dessin Anne GOUDENOVE : <https://www.art-doj.com/>

## Terminologie

| <b>Annonce</b>   | <b>Signification</b>          | <b>Explications</b>   |
|------------------|-------------------------------|---|
| SHOBU HAJIME     | Début du combat               | Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.   |
| ATOSHIBARAKU     | Encore un peu de temps        | Le chronométrateur envoie un signal sonore 15 s avant la fin du combat. L'arbitre annonce «ATOSHIBARAKU».   |
| YAME             | Arrêt                         | Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de 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 | Reprenez le combat, commencez | 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» en reculant. |
| 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         | Égalité                       | Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.   |

| <b>Annonce</b>              | <b>Signification</b>  | <b>Explications</b>   |
|-----------------------------|---|---|
| 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.         |
| AKA NO KACHI<br>AO NO KACHI | Rouge vainqueur<br>Bleu vainqueur                                       | L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.   |
| AKA IPPON<br>AO IPPON       | Rouge marque trois points<br>Bleu marque trois points                   | L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.  |
| AKA WAZA-ARI<br>AO WAZA-ARI | Rouge marque deux points<br>Bleu marque deux points                     | L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.  |
| AKA YUKO<br>AO YUKO         | Rouge marque un point<br>Bleu marque un point                           | L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.  |
| CHUKOKU                     | Avertissement de 1 <sup>re</sup> catégorie ou 2 <sup>de</sup> catégorie | 1 <sup>re</sup> catégorie, l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine.<br>2 <sup>de</sup> catégorie, l'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié). |
| KEIKOKU                     | Avertissement   | L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif.  |
| HANSOKU-CHUI                | Avertissement   | L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.  |
| HANSOKU                     | Disqualification  | L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.  |

| <b>Annonce</b> | <b>Signification</b>                                | <b>Explications</b>   |
|----------------|---|---|
| SHIKKAKU       | Disqualification « quittez l'aire de compétition! » | L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis tend son bras 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.  |
| JOGAI          | 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.  |

## **Documents :**

Analyses d'arbitrage, chaîne Youtube, Arbitrage Karaté Paca :

<https://www.youtube.com/channel/UCuQIh4Z7C5HPGqLEj8GTsEQ/videos>

Langage gestuel de l'arbitre :

<https://www.youtube.com/watch?v=QIdkaLu8ZVI>

Résumé des règles d'arbitrage :

<https://www.youtube.com/watch?v=3UVsg8qoTw8>

Finale – 60Kg, Mehdizadeh vs Douglas Brose, championnat du monde 2012:

<https://www.youtube.com/watch?v=w9kxtJpRmw4>

Chukoku C2 1:46 / 7:40

Chukoku C2 4:16 / 7:40

Chukoku C1 5:57 / 7:40

Chukoku C1 6:52 / 7:40

# Gérer une poule

## Tableau de bord d'une poule de 6 compétiteurs

| Combattants | Adversaires |   |   |   |   |   | Classement |     |       |     |
|-------------|-------------|---|---|---|---|---|------------|-----|-------|-----|
|             | A           | B | C | D | E | F | Pts        | Vic | Place |     |
| Louis       | A           |   | 8 | 4 | 8 | 3 | 0          | 23  | 2     | 5e  |
| Isabelle    | B           | 3 |   | 6 | 1 | 3 | 4          | 17  | 0     | 6e  |
| Adèle       | C           | 5 | 8 |   | 3 | 2 | 0          | 18  | 3     | 4e  |
| Henri       | D           | 6 | 3 | 2 |   | 9 | 4          | 24  | 3     | 2e  |
| Marguerite  | E           | 8 | 5 | 4 | 2 |   | 5          | 24  | 4     | 1er |
| Thierry     | F           | 4 | 8 | 6 | 2 | 2 |            | 22  | 3     | 3e  |

### Calculer le nombre de rencontres

NbC : nombre de compétiteurs

$$\text{NbC} \times (\text{NbC} - 1) / 2$$

Pour 6 compétiteurs : 15 combats, chaque compétiteur fera 5 rencontres.

### Noter le résultat d'un combat

Pour enregistrer le kumite de Louis contre Isabelle, dont le résultat est 8 points à 3 :

- Suivre la ligne *Louis* A, à l'intersection avec la *colonne* B (Isabelle) notez 8 points entouré pour signaler le gagnant;
- Suivre la ligne *Isabelle* B, à l'intersection avec la *colonne* A (Louis) notez 3 points.

### Classement

- Additionner les points de la ligne du concurrent.
- Compter le nombre de cercle pour le nombre de victoire.
- Déterminer le classement final par le nombre de victoire puis le total de points pour départager les ex aequo.

### Documents :

Règlement compétitions 2021-2022 : *Compétitions non officielles* : p. 201.

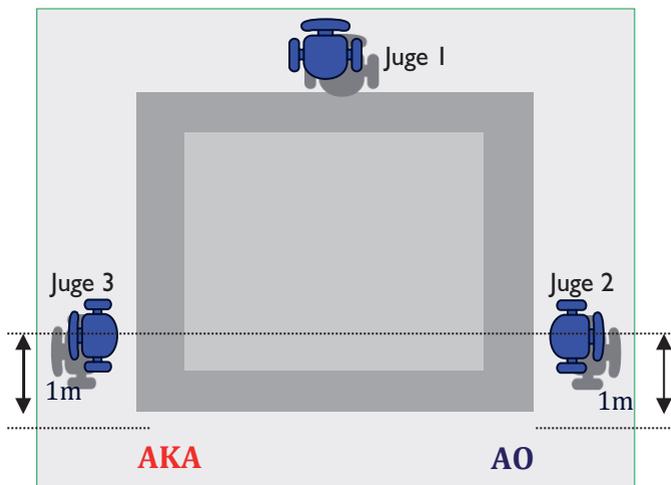
[https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2021/10/Reglement-competitions-2021-2022\\_V2.pdf](https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2021/10/Reglement-competitions-2021-2022_V2.pdf)



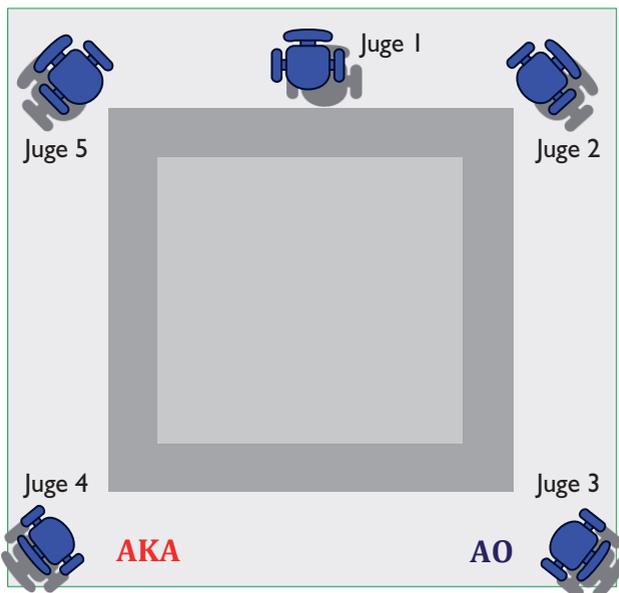
# Règlement kata

## Article 1. Aire de compétition

3 juges



5 juges



## **Article 6. Critère de jugement**

Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.

Le kata doit être réaliste, proche du combat : puissance, vitesse, rythme, équilibré. Depuis le salut au début du KATA jusqu'au salut à la fin.

### ***Critères techniques***

1. Posture ;
2. Techniques ;
3. Mouvement de transition ;
4. Temps / Synchronisation ;
5. Respiration correcte ;
6. Concentration, KIME ;
7. Difficulté technique ;
8. Forme correcte du KATA.

### ***Critères sportifs***

1. Force ;
2. Vitesse ;
3. Équilibre ;
4. Rythme.

## **Article 7. Disqualification et fautes**

### ***Disqualification***

Une pause ou un arrêt de plusieurs secondes.

Dépasser la durée limite de 5 min.

### ***Fautes***

- La perte d'équilibre
- Mouvement incorrect

## **Article 8. Déroulement de la compétition**

2 minutes de récupération entre chaque kata.

Les compétiteurs présentent des katas différents à chaque tour, sauf pour les **POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS**.

### **Protocole**

1. À l'appel les deux compétiteurs s'alignent au périmètre de l'aire en face du juge central, AKA à la droite et AO à la gauche du juge central.
2. Les compétiteurs saluent le juge central.
3. Les compétiteurs se saluent.
4. AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour.
5. AKA prend place, salue, annonce le nom du KATA et l'exécute.
6. À la fin de son kata, aka salue quitte l'aire et attend le passage d'AO.
7. Quand le kata d'AO est terminé, les participants attendent sur l'aire de compétition la décision de l'équipe arbitrale.
8. Le juge centrale demande la décision, HANTEI, en sifflant à deux reprises, les drapeaux sont levés simultanément, les drapeaux s'abaissent au nouveau coup de sifflet.
9. Après l'annonce du résultat, les compétiteurs se saluent, puis saluent le juge central et se retirent.

### **Documents :**

Finale kata, Tokyo 2018 :

<https://www.youtube.com/watch?v=OWhUJ96RBCI>

Règlement d'arbitrage FFK :

<https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2021/09/Reglement-darbitrage-2021-2022.pdf>

