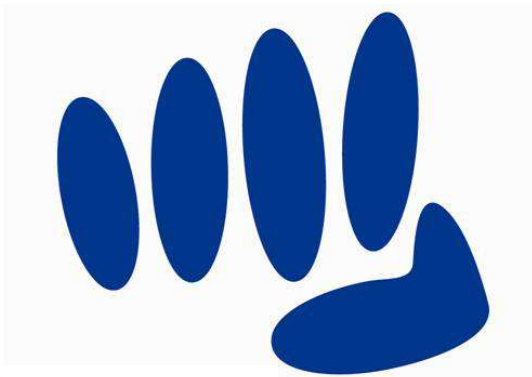


Le texte complet du présent livret est téléchargeable sur le site internet

De la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées



www.ffkarate.fr

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION

JE M'ASSURE QUE JE SUIS BIEN INSCRIT À 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 À BIEN ME COMPORTEUR

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 **8**

LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL **9**

TABLEAUX DE SYNTHESE **11**

- CHAMPIONNATS **COMBATS** – COUPES **COMBATS** 12-13
- CHAMPIONNATS **KATAS** – COUPES **KATAS** 14-15
- COUPES COMBINEES 14-15
- CATEGORIES D'AGES 16-17-18
- CATEGORIES DE POIDS 16-17-18

REGLEMENT DES COMPETITIONS **19**

I – LES DIFFERENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITES **20**

- 1 – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE
- 2 – LE PRESIDENT FEDERAL ET LE BUREAU DIRECTEUR
- 3 – LES COMPETITEURS
- 4 – LES CLUBS
- 5 – LES DEPARTEMENTS
- 6 – LES LIGUES
- 7 – ADMINISTRATION DES COMPETITIONS
- 8 – L'ARBITRAGE
- 9 – LE MEDICAL
- 10 – LA COMMUNICATION

II – LES COMPETITIONS : REGLES GENERALES **24**

- 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

27

- 1 – LES INSCRIPTIONS
- 2 – LES QUALIFICATIONS
- 3 – LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION
- 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
- 9 – LES CADRES TECHNIQUES ET LES PROFESSEURS

LISTE DES COMPETITIONS

30

- CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL - COMBATS	
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	31
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS MINIMES	32
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS CADETS	33
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS JUNIORS	34
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES	35
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS ESPOIRS	36
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS SENIORS	37
- CHAMPIONNAT DE LIGUE - COMBATS SENIORS par EQUIPES	38
- OPEN DES INTER-REGIONS - COMBATS	
MINIMES CADETS JUNIORS SENIORS	39
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS MINIMES	40
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS CADETS	41
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS JUNIORS	42
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES	43
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS ESPOIRS	44
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SENIORS 2 ^{ème} division	45
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SENIORS 1 ^{ère} division	46
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES 2 ^{ème} D	47
- CHAMPIONNAT DE FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES 1 ^{ère} D	48
- CHAMPIONNATS DE FRANCE VETERANS - COMBATS – KATAS	49
- COUPE DE FRANCE - COMBATS SENIORS	50
- COUPE DE FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES	51
- COUPE DE FRANCE - COMBATS ESPOIRS	52
- COUPE DE FRANCE - COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS	53
- COUPE DE FRANCE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES	54

- COUPES DE ZONES NORD et SUD - COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS	55
- OPEN ADIDAS - COMBATS – MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	56
- OPEN DE FRANCE - COMBATS – CADETS / JUNIORS	57
- CHAMPIONNATS DE LIGUE - KATAS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	58
- CHAMPIONNATS DE LIGUE - KATAS par EQUIPES CADETS / JUNIORS / SENIORS	59
- CHAMPIONNATS DE FRANCE - KATAS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	60
- CHAMPIONNATS DE FRANCE - KATAS par EQUIPES CADETS - JUNIORS / SENIORS	61
- COUPES DE FRANCE - KATAS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	62
- COUPES DE FRANCE - KATAS par EQUIPES CADETS - JUNIORS / SENIORS	63
- COUPE DEPARTEMENTALE ENFANTS - COMBATS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	64
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - COMBATS ELITE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	65
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - COMBATS HONNEUR POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	66
- OPEN DES INTER-REGIONS ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS	67
- COUPE DE FRANCE ENFANTS - COMBATS PUPILLES / BENJAMINS	68
- COUPE DEPARTEMENTALE ENFANTS - KATAS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	69
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - KATAS ELITE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	70
- COUPE DE LIGUE ENFANTS - KATAS HONNEUR POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS	71
- COUPE DE LIGUE ENFANTS – KATAS par EQUIPES POUSSINS – PUPILLES / BENJAMINS – MINIMES	72
- OPEN DES INTER-REGIONS ENFANTS - KATAS PUPILLES / BENJAMINS	73
- COUPE DE FRANCE ENFANTS - KATAS PUPILLES / BENJAMINS	74

- COUPE DE LIGUE COMBINEE ENFANTS - KATAS / COMBATS PUPILLES / BENJAMINS	75
- COUPE DE LIGUE COMBINEE - KATAS / COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	76
- COUPE DE LIGUE COMBINEE - KATAS / COMBATS PAR EQUIPES SENIORS	77
- COUPE DE FRANCE COMBINE - KATAS / COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS	78
- COUPE DE FRANCE COMBINE - KATAS / COMBATS PAR EQUIPES SENIORS	79
- CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES KATAS / COMBATS PAR EQUIPES JUNIORS / SENIORS	80
- COUPES DES ZONES NORD et SUD KARATE JUTSU	82
- CHAMPIONNAT DE FRANCE KARATE JUTSU	83
- COUPE DES ZONES NORD et SUD KARATE CONTACT	84
- CHAMPIONNAT de FRANCE KARATE CONTACT	85
- COUPE DE LIGUE DES CORPORATIONS - KATAS / COMBATS	86
- COUPE DE FRANCE DES CORPORATIONS - KATAS / COMBATS	88
- CHALLENGE BODY KARATE	90

COMPETITIONS NON OFFICELLES 92

Fiche technique LE RELAIS DES MAITRES	95
Fiche technique LA COUPE DU PETIT SAMOURAI	97
Fiche technique LES KIMONOS D'OR	99
Fiche technique CHALLENGE DEPARTEMENTAL DES JEUNES GUY BERGER	102
FICHE EXPLICATIVE DU DOUBLE REPECHAGE	104

REGLEMENTS D'ARBITRAGE 105

- REGLEMENT COMBATS	106
- REGLEMENT COMBATS ENFANTS	123
- REGLEMENT KATAS	135
- REGLEMENT KARATE JUTSU	145
- REGLEMENT KARATE CONTACT	148
- REGLEMENT KARATE SEMI CONTACT	153
- REGLEMENT COMBINE KATAS / COMBATS IPPON SHOBU	157
- REGLEMENT COMBINE KATAS / COMBATS ENFANTS	165
- REGLEMENT CHALLENGE BODY KARATE	167
- COUPE DE FRANCE UNSS	168

LE MOT DU PRESIDENT

J'ai beaucoup de plaisir à vous présenter les nouveaux règlements de compétition et d'arbitrage de la saison 2012 – 2013.

Depuis plusieurs années, la France a impulsé une révision de la réglementation internationale. C'est en France que cette nouvelle réglementation a été pensée, puis testée.

Aujourd'hui, après plus de deux années d'efforts de conviction et de persuasion au plan international, cette réforme a été adoptée par la WKF, au congrès qu'elle a tenu durant les championnats du monde des jeunes, en Malaisie, en octobre 2011. La première mise en situation officielle de cette nouvelle réglementation s'est tenue à l'Open de Paris Première ligue en janvier 2012.

Il s'agit comme l'a souligné le Président de la Fédération mondiale de karaté, Monsieur Antonio ESPINOS, de permettre aux combattants l'expression d'un karaté plus vigoureux, valorisant l'exécution des techniques sportives et diminuant l'importance négative des sanctions.

Les changements de cette nouvelle réglementation s'illustrent de manière très visible, notamment pour ce qui concerne la force des coups portés et le rôle des arbitres et des juges.

Ainsi, tous les coups au corps sont toujours comptés comme des techniques valables. Dans le cas où ils ne seraient pas maîtrisés, notamment au visage, ils sont pénalisés, mais sans rapporter de point à l'adversaire.

Par ailleurs, les fonctions des arbitres et des juges sont différenciées. Les arbitres assurent les civilités et animent le combat. Ils sollicitent l'avis des juges pour attribuer des pénalités, mais attribuer les points relève de la seule responsabilité des juges.

Le présent livret présente donc maintenant la réglementation française, quasiment identique à la réglementation internationale.

De rares différences subsistent encore. Elles concernent seulement les plastrons et les face-mask dont le port n'est pas prévu en France, en raison notamment du coût élevé de ces équipements.

Je souhaite à tous une bonne lecture et 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.

Le règlement des compétitions et d'arbitrage contient d'abord des **tableaux de synthèse** qui présentent l'ensemble des compétitions qui se dérouleront durant la saison à venir, et qui récapitulent les catégories d'âge et de poids qui seront mises en œuvre.

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

Les **compétitions officielles** sont ensuite listées une à une.

Des compétitions récentes sont encore confirmées.

S'agissant des **Qualifications pour les coupes de France kata et combats Pupilles – Benjamins**, les ligues organiseront donc deux compétitions :

- une coupe Elite qui qualifiera pour les Coupes de France les 2 finalistes en combat, et les 2 finalistes et les 2 3èmes (tout le podium) en kata ;
- puis, une coupe Honneur, à laquelle ne pourront pas participer les 2 finalistes de l'édition Elite combat, ni les 4 médaillés de l'édition Elite katas.

Les deux finalistes de la compétition Honneur seront également qualifiés pour la Coupe de France.

Par ailleurs, le **Championnat de France par équipes combats** concernant les catégories des seniors hommes et des seniors femmes sera encore divisé en deux tournois différents :

- le **championnat de France 2ème Division** qui regroupera dans un tableau traditionnel les équipes qualifiées au championnat de France par les compétitions de ligue. Les équipes déjà qualifiées dans le championnat de France 1ère Division ne participeront pas à ces qualifications, à l'exception des « ententes sportives » qui, à compter de cette saison, devront systématiquement se requalifier par les championnats de deuxième division.

Les 2 finalistes du championnat de France 2ème Division seront qualifiés au championnat de France 1ère Division ;

- le championnat de France 1ère Division qui fera se rencontrer les meilleures équipes en deux poules de cinq équipes pour la compétition des hommes, et deux poules de quatre équipes pour la compétition des femmes. Dans ce tournoi, les deux premiers de chaque poule accéderont à la finale.

Les derniers de chaque poule seront rétrogradés la saison suivante dans le championnat de France 2ème Division.

Enfin, les **Compétitions par équipe Kata** seront encore organisées dans les catégories suivantes :

- seniors hommes et seniors femmes ;
- cadets – juniors hommes et cadettes – juniors femmes ;

Dans ces deux catégories, la réalisation des bunkaï est réservée :

- *au plan national aux finales et aux rencontres pour la 3ème place ;*
- *au plan régional aux finales.*
- benjamins – minimes garçons et benjamins – minimes filles ;
- poussins – pupilles mixtes.

Les clubs pourront engager une ou plusieurs équipes dans les compétitions départementales et régionales.

Mais une seule équipe par club pourra être qualifiée au plan national.

La compétition interrégionale sera cette année un **OPEN INTER REGION**. Elle concernera toutes les catégories, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors pour la compétition des combats et les catégories Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors pour la compétition des katas.

Contrairement à la saison passée, elle sera ouverte à tous les pratiquants susceptibles de se qualifier pour les phases finales des championnats de France.

Les médaillés de ces compétitions seront qualifiés pour les Coupes ou Championnats de France correspondants.

Changement enfin important dans le calendrier, la phase finale du championnat de France de 1ère division sera organisée avant les championnats d'Europe.

Pour le reste, en plus des compétitions officielles, s'agissant notamment des enfants et des jeunes des PPB, des formes de compétition plus ludique seront à nouveau proposées aux ligues et aux départements. J'espère qu'elles seront mises en application pour que les plus jeunes puissent trouver dans les compétitions officielles mais aussi dans ces compétitions amicales, les meilleures raisons de se sentir bien dans notre fédération.

La lecture du livret se termine enfin par le **Règlement d'arbitrage** présenté dans sa version complète.

Ce règlement des compétitions et d'arbitrage est donc un document important. Sa lecture complète est impérative.

Je formule le vœu qu'il vous sera très utile.

Le Directeur Technique National

Dominique CHARRE

TABLEAUX DE SYNTHESE

CHAMPIONNATS ET COUPES COMBATS

CHAMPIONNATS	COMBATS	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Département	individuel			
	équipe			
Ligue	individuel			
	équipe			
Inter-région	individuel		✓	✓
National	individuel			
	équipe			
COUPES	COMBATS	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Département	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Ligue Elite et Ligue Honneur	individuel	✓	✓	✓
	équipe			
Zones nord / sud	individuel			
National	individuel		✓	✓
	équipe			

Compétition individuelle

✓ **AUTORISEE** aux compétiteurs étrangers

NON autorisée aux compétiteurs étrangers

Les compétitions par équipes sont ouvertes aux étrangers

Sous certaines conditions

SAISON 2012 – 2013

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
☑	☑	☑	☑	
☑	☑	☑	☑	☑
		C2	J2	
☑	☑	☑	☑	
☑	☑	☑	☑	☑
		C2	J2	J2
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 - 20 ans
✓ B2	✓ M2	✓ C2		
✓	✓	✓	✓	✓
		C2	J2	J2

B2 surclassement des Benjamins 2^{ème} année autorisé

M2 surclassement des Minimes 2^{ème} année autorisé

C2 surclassement des Cadets 2^{ème} année autorisé

J2 surclassement des Juniors 2^{ème} année autorisé

CHAMPIONNATS ET COUPES KATAS

CHAMPIONNATS KATAS		Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Département	individuel			
	équipe			
Ligue	individuel			
	équipe			
National	individuel			
	équipe			

COUPES KATAS		Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Département	individuel	✓	✓	✓
	équipe	Poussins	Pupilles	Benjamins
Ligue Elite et Ligue Honneur	individuel	✓	✓	✓
	équipe	Poussins	Pupilles	Benjamins
National	individuel		✓	✓
	équipe			

OPEN DES INTER REGIONS KATAS		Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
	individuel		✓	✓

COUPES COMBINEES		Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Ligue	individuel	✓	✓	✓
National	individuel			

SAISON 2012 - 2013

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	<i>Espoirs</i> 18 - 20 ans
☑	☑	☑	☑	
			J	
☑	☑	☑	☑	
	Cadets	Juniors M	J	
☑	☑	☑	☑	
	Cadets	Juniors M	J	

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	<i>Espoirs</i> 18 - 20 ans
Minimes				
Minimes				
✓	✓	✓	✓	
	Cadets	Juniors	J	

Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	<i>Espoirs</i> 18 - 20 ans
✓	✓	✓		

Minimes	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Séniors par Equipes
	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓

M surclassement des Minimes autorisé

J surclassement des Juniors autorisé

Catégories d'âges				
Individuels	Mini poussins	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Masculins	nés après 2006	nés en 2005 - 2006	nés en 2003 - 2004	nés en 2001 - 2002
Féminines				

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

Saison 2012 – 2013				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 à 20 ans
nés en 1999 - 2000	nés en 1997 - 1998	nés en 1995 - 1996	1994 et avant	1992 1993 1994

Saison 2012 – 2013				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 19 20 ans
-40	-47	-48	-50	
-45	-54	-53	-55	-53
-50	54 et +	-59	-61	-60
-55		59 et +	-68	60 et +
55 et +			68 et +	
-40				
-45	-52	-55	-60	
-50	-57	-61	-67	-68
-55	-63	-68	-75	-78
-60	-70	-76	-84	78 et +
-65	70 et +	76 et +	84 et +	
65 et +				

Les catégories de poids des Espoirs peuvent varier en fonction des compétitions et peuvent être réduites aux catégories internationales.

Catégories d'âges des Vétérans				
Individuels	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 56 - 65 ans	Vétérans 4 65 ans et +
Masculins Féminines	nés entre 1967 et 1977	nés entre 1957 et 1966	nés entre 1947 et 1956	nés avant 1947
Catégories de poids des Vétérans				
	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 56 - 65 ans	Vétérans 4 65 ans et +
Féminines				
	-55	-55	-55	-55
	-61	-61	-61	-61
	-68	-68	-68	-68
	68 et +	68 et +	68 et +	68 et +
Masculins				
	-67	-67	-67	-67
	-75	-75	-75	-75
	-84	-84	-84	-84
	84 et +	84 et +	84 et +	84 et +

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition en fonction du nombre des inscrits dans chacune d'elles

REGLEMENT DES COMPETITIONS

I – LES DIFFERENTS ACTEURS RÔLES ET RESPONSABILITES

1 – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE

Elle est composée du directeur technique national de la fédération et du responsable des organisations sportives, assistés :

- d'un élu du bureau directeur fédéral ;
- du responsable national de l'arbitrage ;
- du responsable du haut-niveau.

La commission sportive nationale établit :

- le projet de dénomination des compétitions ;
- le projet de calendrier pour validation par le Président fédéral et le bureau directeur ;
- le projet de rédaction des règlements de compétition et d'arbitrage des compétitions.

Elle assure ensuite la diffusion des informations réglementaires :

- Convocations comprenant les horaires des compétitions ;
- Tableaux d'inscriptions ;
- Règlements de la compétition ;
- Formulaires de demande de hors quota ;
- Calendriers au Ministère pour le contrôle anti-dopage ;

Le responsable des organisations sportives constitue et conserve les dossiers des différentes compétitions nationales.

2 – LE PRESIDENT FEDERAL ET LE BUREAU

- Valident les règlements de compétitions et d'arbitrage ;
- Valident les dénominations des compétitions ;
- Valident les épreuves d'animation et leurs règlements spécifiques ;
- Valident le calendrier fédéral et les sites de déroulement des compétitions ;
- Déterminent le Cahier des Charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

En conséquence, sans l'autorisation expresse du Président de la fédération, aucune association membre de la fédération ne pourra organiser une compétition sous l'appellation :

- Challenge mondial, international, national, régional ou départemental,
- Coupe mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale,
- Open mondial, international, national, régional ou départemental.

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 et qui doit contenir :
 - Deux timbres de licences minimum, dont celui de la saison en cours ;
 - Leur certificat médical de non-contre indication à la pratique en compétition ;
 - 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 individuels 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 du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable obligatoire. Dans un tel cas de figure, le licencié plaignant doit saisir le directeur technique national du refus de son club.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant **impérativement** les dates fixées pour chaque compétition publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'inscription transmises aux clubs.

4 – LES CLUBS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs :

- Pour les Championnats et les coupes enfants, à la Ligue d'appartenance, ou au Département si ce dernier a décidé d'organiser des Championnats qualificatifs :
 - Inscriptions illimitées en individuel ;
 - Inscription limitée à une seule équipe par Club pour les championnats ;
 - **Inscriptions illimitées pour les équipes d'un même club, pour les coupes enfants.**
- 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 organisent les Championnats qualificatifs pour les Championnats de Ligues :

- Championnats Départementaux en Combats minimes /cadets / juniors /seniors ;
- Coupes Départementales Techniques et Combats des Poussins / Pupilles / Benjamins.

Ils organisent le cas échéant des compétitions par équipes et des championnats techniques.

6 – LES LIGUES

Les Ligues organisent les Championnats de Ligue qualificatifs pour les Championnats de France MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS, et le cas échéant les Open des Interrégions.

Elles organisent aussi les Coupes de ligue des Poussins, et les compétitions Pupilles, Benjamins qui sont qualificatives pour les Coupes de France : coupes de ligue et Open des Interrégions.

Les dossiers d'inscriptions aux Championnats de France sont envoyés par les Ligues au siège de la fédération et par les clubs à la Ligue organisatrice pour les Open des 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 – ADMINISTRATION DES COMPETITIONS

Avant chaque compétition, un responsable administratif désigné par l'organisateur :

- Réceptionne les engagements des compétiteurs, envoyés soit par les Clubs (pour les Championnats, Coupes et Open), soit par les Départements (Championnats et Coupes enfants), soit par les ligues (Championnats de France, Coupes de ligue enfants, Open des Interrégions) ;
- Enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés ;
- Procède au tirage au sort de chaque catégorie, en tenant compte des têtes de séries, le cas échéant au niveau national, 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 désigné par l'organisateur :

- Assure le bon déroulement de la compétition, depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole ;
- Assure le suivi du service de sécurité de l'accueil ;
- Assure le contrôle des passeports, la régularité de la pesée et de l'inscription aux tableaux de compétitions ;
- Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions ;
- Gère l'administration de la compétition ;
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits ;
- Organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après chaque compétition, un responsable administratif désigné par l'organisateur :

- Constitue un dossier complet de la compétition ;
- Envoie un exemplaire du dossier de la compétition aux destinataires obligés, selon les cas : Présidents des Ligues et Départements, D.T.L., Comité Directeur, Pôle France à Montpellier.
- Fait procéder s'il y a lieu au remboursement des déplacements des compétiteurs.

Au plan national, le responsable administratif désigné par la fédération est le responsable des organisations sportives.

8 – L'ARBITRAGE

Le responsable fédéral de l'arbitrage assure le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il a désignés. Un membre de l'arbitrage peut assister au tirage au sort des poules.

Le non respect des arbitres qui officient durant la compétition doit faire l'objet d'un rapport écrit et circonstancié adressé au directeur technique national. Celui-ci saisit les personnes mises en cause pour leur comportement présumé inapproprié et déplacé, et qui peuvent être des responsables ou professeurs de club, ou des parents des sportifs.

S'il le juge nécessaire, le directeur technique national peut demander au bureau fédéral la réunion d'une commission de discipline.

En tout état de cause, les pénalités peuvent constituer des sanctions à l'égard des personnes fautives, mais également à l'égard des clubs, qui peuvent se voir infliger une interdiction temporaire ou définitive d'inscrire leurs licenciés à des compétitions fédérales.

9 – LE MEDICAL

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) convoqué(s) par le médecin fédéral.

10 – 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 Katas et Combat

Les championnats se déroulent par élimination directe avec repêchages pour les 3èmes places.

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, être les champions de France en titre ;
- ou, être membre d'un collectif des équipes de France inscrit par le Directeur du haut-niveau et des équipes de France ;
- ou, avoir déposé une demande **exceptionnelle** de dérogation aux règles de qualification qui a été acceptée par le DTN - formulaire page 171.

Championnats par équipes Katas et Combat

Les championnats se déroulent par élimination directe avec repêchages pour les 3èmes places.

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.

Pour participer à la phase finale du Championnat de France, l'équipe doit :

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

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

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

2 – LES COUPES DE FRANCE

En individuel et en équipe

Sauf réglementation spécifique, les coupes se déroulent par élimination directe SANS repêchages pour les 3èmes places.

Une seule équipe par Club peut participer à la Coupe de France dans chaque catégorie.

3 – LES ENTENTES SPORTIVES

Des «Ententes Sportives» peuvent être constituées par deux Clubs **d'un même département** qui souhaitent associer leurs forces dans une compétition par équipe.

Quand deux Clubs constituent une Entente Sportive, **ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison pour toutes les compétitions par équipe, masculines et féminines, pour toutes les catégories d'âge, du niveau départemental au niveau national.**

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

Pour constituer une Entente Sportive, il faut transmettre une demande sur le formulaire officiel (voir annexe 1, page 170) au Siège fédéral – commission sportive -, qui après contrôle, attribue un numéro correspondant à la création de l'Entente Sportive. L'alliance des deux clubs ainsi validée par l'attribution de son numéro vaut pour toute la Saison.

Les Ententes Sportives de Corse et d'Outre mer peuvent associer plus que deux clubs.

4 – LES COMPETITEURS ETRANGERS

Les compétiteurs titulaires de deux licences collées sur leur passeport fédéral, mais n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les compétitions ENFANTS et VETERANS, ainsi qu'aux autres Championnats et autres Coupes sous certaines conditions :

Coupes - épreuves individuelles masculines et féminines :

- Inscription autorisée.

Championnats et Coupes - épreuves par équipes masculines :

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

Championnats et Coupes - épreuves par équipes féminines :

- Une participante maximum.

La participation des compétiteurs étrangers membres d'une équipe nationale dans une compétition internationale de référence (championnat du monde ou championnat d'Europe), de la saison en cours ou de la saison précédente, n'est pas acceptée.

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 dans les compétitions individuelles, les fiches de chaque compétition précisent les cas de surclassement autorisés.

Ainsi, aux Coupes de zone de fin de saison, les surclassements sont autorisés dans toutes les catégories.

Par ailleurs, des surclassements nominatifs peuvent être décidés à l'initiative de la DTN.

Des surclassements sont toujours autorisés pour les compétitions par équipes.

KATAS

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 SENIORS : un/une ou deux JUNIORS peuvent être surclassé(e)s ;
- Equipes CADETS-JUNIORS : un/une ou deux MINIMES peuvent être surclassés.

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 les dossiers d'inscription aux Open des Inter-Régions sont envoyés par les clubs à la Ligue organisatrice.

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 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.

Pour des raisons évidentes relatives à la bonne préparation des compétitions, tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé.

Sauf exception signalée, notamment s'agissant des compétitions dites d'animation, aucune inscription ne peut être prise sur place.

S'agissant du cas particulier de certaines compétitions Départementales ou de Liges pour lesquelles il n'y a pas de date limite d'inscription parce qu'elles se font sur place, les compétiteurs ont l'obligation d'avoir leur licence enregistrée au siège de la fédération en principe au moins cinq jours, avant la compétition. Tout compétiteur non licencié dans ce délai date ne pourra être accepté pour participer à la compétition, que s'il produit une attestation de licence que son club aura imprimée préalablement à partir du logiciel fédéral de gestion des licenciés.

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 peut être remplacé, à l'initiative du directeur technique de ligue qui présente cette demande au directeur technique national. C'est à ce dernier que revient la décision finale.

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, ce compétiteur sera inscrit dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

3 – LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Une dérogation exceptionnelle 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 clubs sur le formulaire officiel (voir annexe 2 – page 171), et transmises avec avis par les Ligues au DTN 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 siège fédéral deux semaines au plus tard, soit 14 jours avant le début de 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 de non-contrindication à la pratique en compétition ;
- l'autorisation parentale pour les mineurs ;
- un justificatif d'identité française (passeport, carte d'identité) 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 qui sont :

- Les listes envoyées par les Département pour les Championnats de Ligue ;
- 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 et les Inter-Régions.

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

Pour tous les compétiteurs :

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue ;

Pour tous les combattants adultes, jeunes, enfants :

Protège-dents adapté / Gants rouges et gants bleus / Protège-pieds rouges et bleus / Protège-tibias ;

Pour les combattants Jeunes et adultes :

Protège-poitrine pour une combattante féminine Cadette Junior Sénior ;

Coquille pour un combattant masculin ;

Pour les compétiteurs Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes :

Plastron réversible bleu-rouge et casque adapté à la taille de la tête.

8 – COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage. Les membres de la commission sportive sont chargés d'aller les informer dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées, que leur passage est annoncé.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements, ils n'emportent avec eux ni sac de sport, ni bouteille d'eau.

9 – LES CADRES TECHNIQUES ET DES PROFESSEURS

Les cadres des équipes techniques régionales fédérales doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec leur responsabilité. Aux compétitions nationales, un membre de la commission sportive leur indique leurs sièges réservés.

Durant la compétition de leurs élèves, **les professeurs** doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs. Lorsque le coaching est mis en place, ils doivent porter une tenue sportive : survêtement et chaussures de sport.

LISTE DES COMPETITIONS

<p style="text-align: center;">CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS</p>
--

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **n'est pas** autorisée aux championnats individuels. En effet, 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 internationales 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

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque pour les compétiteurs Minimes / Protège poitrine pour une combattante Cadette Junior Sénior / Coquille pour un combattant.

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 SENIORS MASCULINS :

3 minutes pour les éliminatoires ;

4 minutes pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème}.

Durée des combats des autres catégories :

2 minutes ;

3 minutes pour la finale et les places de 3^{ème} des SENIORS FEMININES.

QUALIFICATIONS

La seule participation aux Championnats Départementaux 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

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Durée des combats : 2 minutes.

CATEGORIES DE POIDS

Le jour de la compétition, 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.

QUALIFICATIONS

*Les 2 **finalistes** 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

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les **2 finalistes** 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

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les **2 finalistes** 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.

Ils doivent se dérouler :

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

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée sous certaines conditions.

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

Néanmoins, au championnat de ligue, dès le premier tour, les Equipes peuvent se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

DUREE DES COMBATS :

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

Les **deux équipes finalistes** sont qualifiées au Championnat de France.

COUPE de LIGUE - COMBATS ESPOIRS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés âgés de 18 à 20 ans, ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.
Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs à la Ligue.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

ATTENTION

Les catégories de poids sont les catégories de poids internationales.

Masculins : - 68 kg ; - 78 kg ; + 78 kg ;

Féminines : - 53 kg ; - 60 kg ; + 60 kg.

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS SENIORS

Les Championnats de Ligue doivent se dérouler :

- au plus tôt 8 semaines avant les Championnats de France,
- au plus tard 3 semaines avant les 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

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

QUALIFICATIONS

***Le ou la vainqueur** de la compétition est qualifié pour les championnats de France de 1^{ère} division.*

***Le ou la finaliste** de la compétition est qualifié pour les championnats de France de 2^{ème} division.*

CHAMPIONNAT de LIGUE - COMBATS SENIORS par EQUIPES

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France de 2^{ème} division.

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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 Honneur ne participe pas au championnat de ligue.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée sous certaines conditions.

SURCLASSEMENT

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

Un junior surclassé ne peut pas participer au championnat de ligue Junior par équipe si les deux championnats sont organisés le même jour.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

Néanmoins, au championnat de ligue, dès le premier tour, les Equipes peuvent se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

DUREE DES COMBATS :

Masculins : 3 minutes pour tous les combats

Féminines : 2 minutes pour tous les combats

QUALIFICATIONS

Les **deux équipes finalistes** sont qualifiées au Championnat de France 2^{ème} division.

OPEN DES INTER-REGIONS - COMBATS MINIMES/CADETS/JUNIORS/SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

La participation à la compétition est ouverte à tous les licenciés en capacité d'être sélectionnés aux épreuves individuelles de championnats de France, même n'ayant pas participé aux compétitions sélectives des départements et des ligues.

La participation des étrangers n'est donc pas autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant / Plastron réversible bleu et rouge et casque pour les compétiteurs minimes.

MODALITES DEDEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Seniors Masculins : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;
Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Seniors Féminines : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;
Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

Pour toutes les autres catégories : 2 minutes.

QUALIFICATIONS

*Les **4 médaillés** des compétitions des catégories Seniors – les 8 premiers pour l'IDF - sont sélectionnés pour les Championnats de France 2^{ème} division.*

*Les **2 finalistes** des autres catégories – les 4 premiers pour l'IDF - sont sélectionnés pour le championnat de France.*

Avertissement : il est possible que les 4 médaillés Seniors et les 2 finalistes aient déjà été sélectionnés pour les championnats de France par leur résultat acquis précédemment en championnat de Ligue.

Dans ce cas, ils ne sélectionnent pas pour autant les compétiteurs qui les suivent au classement de l'Open de Inter-régions.

CHAMPIONNAT de FRANCE

COMBATS

MINIMES

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie.

La compétition est aussi réservée aux compétiteurs ayant participé aux OPEN des Inter régions et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie– les 4 premiers pour l'IDF -.

Y participent également les compétiteurs absents aux compétitions qualificatives et dont la demande de dérogation a été validée exceptionnellement par le Directeur Technique National.

Y participent enfin les compétiteurs dont la présence au championnat de France est demandée par le directeur du haut niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

2 minutes.

CATEGORIES DE POIDS

Le jour de la compétition, 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 aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie.

La compétition est aussi réservée aux compétiteurs ayant participé aux OPEN des Inter régions et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie– les 4 premiers pour l'IDF -.

Y participent également les compétiteurs absents aux compétitions qualificatives et dont la demande de dérogation a été validée exceptionnellement par le Directeur Technique National.

Y participent enfin les compétiteurs dont la présence au championnat de France est demandée par le directeur du haut niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

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 aux compétiteurs ayant participé aux championnats des Ligues et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie.

La compétition est aussi réservée aux compétiteurs ayant participé aux OPEN des Inter régions et s'étant qualifiés, soit les finalistes de chaque catégorie– les 4 premiers pour l'IDF -.

Y participent également les compétiteurs absents aux compétitions qualificatives et dont la demande de dérogation a été validée exceptionnellement par le Directeur Technique National.

Y participent enfin les compétiteurs dont la présence au championnat de France est demandée par le directeur du haut niveau.

Enfin, avec l'autorisation de leur professeur, les sportifs **cadets** qui ont obtenu dans la saison une médaille dans une compétition nationale : Coupe de France ou Championnat de France, peuvent participer au Championnat de France combats des juniors.

SURCLASSEMENT

Aucun autre surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

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

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les équipes finalistes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France

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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée sous certaines conditions.

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

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

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

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

Néanmoins, ensuite, les Equipes pourront se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

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

CHAMPIONNAT DE FRANCE

COMBATS

ESPOIRS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

SURCLASSEMENT

Avec l'autorisation de leur professeur, les sportifs **juniors** qui ont obtenu dans la saison une médaille dans une compétition nationale : Coupe de France ou Championnat de France, peuvent participer au Championnat de France combats des espoirs.

Aucun autre surclassement n'est autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats

Féminines : 2 minutes pour tous les combats

ATTENTION

Les catégories de poids sont les catégories de poids internationales.

Masculins : - 68 kg ; - 78 kg ; + 78 kg ;

Féminines : - 53 kg ; - 60 kg ; + 60 kg.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE ESPOIR
ou
CHAMPIONNE DE FRANCE ESPOIR

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS SENIORS 2^{ème} DIVISION

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée aux compétiteurs ayant participé aux championnats de ligue ou aux Open des Inter régions et s'étant qualifiés, soit :

- les compétiteurs médaillés d'argent aux championnats de ligue ;
- les médaillés de chaque catégorie de l'OPEN des Inter-Régions– les 8 premiers pour l'IDF -.

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

Y participent également les compétiteurs absents aux compétitions qualificatives et dont la demande de dérogation a été validée exceptionnellement par le Directeur Technique National.

Y participent enfin les compétiteurs dont la présence au championnat de France est demandée par le directeur du haut niveau.

SURCLASSEMENT

Avec l'autorisation de leur professeur, les sportifs **juniors** qui ont obtenu dans la saison une médaille dans une compétition nationale : Coupe de France ou Championnat de France, peuvent participer au Championnat de France combats des seniors.

Aucun autre surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

Dans chaque catégorie de poids, le vainqueur de la compétition est sacré
CHAMPION DE FRANCE 2^{ème} division ou **CHAMPIONNE DE FRANCE 2^{ème} division**
**Les médaillés dans chacune de toutes les catégories seront qualifiés
pour le championnat de France de 1^{ère} division.**

CHAMPIONNAT de FRANCE - COMBATS **SENIORS 1^{ère} DIVISION**

AUTORISATION A PARTICIPER

La compétition est réservée aux compétiteurs ayant remporté les championnats de ligue ainsi qu'aux compétiteurs médaillés aux championnats de France 2^{ème} division.

Y participent également les compétiteurs absents aux compétitions qualificatives et dont la demande de dérogation a été validée exceptionnellement par le Directeur Technique National.

Y participent enfin les compétiteurs dont la présence au championnat de France est demandée par le directeur du haut niveau.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement direct n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE 1^{ère} DIVISION

ou

CHAMPIONNE DE FRANCE 1^{ère} DIVISION

CHAMPIONNAT de FRANCE 2^{ème} DIVISION

COMBATS

SENIORS par EQUIPES

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les équipes finalistes des Championnats de Ligues sont qualifiées au Championnat de France **2^{ème} division.**

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 au Championnat de France.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est autorisée sous certaines conditions.**

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

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

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

Néanmoins, ensuite, les Equipes pourront se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

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

CHAMPIONNE DE FRANCE 2^{ème} division

**Et sera sélectionnée ainsi que la seconde équipe finaliste
au championnat de France 1^{ère} division**

CHAMPIONNAT de FRANCE 1^{ère} DIVISION

COMBATS

SENIORS par EQUIPES

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les équipes qui ont participé au championnat de France de 1^{ère} division la saison précédente à l'exception d'une part des deux équipes qui ont terminé dernière de chaque poule, et d'autre part, des Ententes sportives qui doivent systématiquement repasser par le championnat de France de 2^{ème} division.

Les équipes finalistes du championnat de France Honneur.

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

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est autorisée sous certaines conditions.**

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante féminine / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par poules de 5 équipes chez les garçons, de 4 équipes chez les filles.

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

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

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

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

**Chez les hommes et chez les femmes, l'équipe qui remporte la compétition est déclarée
CHAMPIONNE DE FRANCE de 1^{ère} DIVISION**

**Chez les hommes et les femmes, l'équipe qui termine dernière de chaque poule sera
rétrogradée la saison suivante dans le championnat de France 2^{ème} division**

Il en est systématiquement de même pour les ententes sportives

CHAMPIONNAT de FRANCE
COMBATS KATAS
VETERANS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les inscriptions sont illimitées.

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

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

Les catégories d'âge pourront être adaptées en fonction du nombre des participants.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES:

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

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

KATAS : 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. Un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, excepté si les éliminatoires excèdent 5 tours.

A partir du 6^{ème} tour, ainsi que pour les places de podium, le compétiteur peut reprendre un Kata déjà exécuté.

La décision est prise aux drapeaux.

Dans chaque catégorie ayant regroupé au moins 8 inscrits,
le vainqueur de la compétition est sacré

CHAMPION DE FRANCE VETERAN

ou

CHAMPIONNE DE FRANCE VETERAN

Dans les autres catégories, le vainqueur remporte une Coupe de France

COUPE DE FRANCE **COMBATS** **SENIORS**

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est autorisée sous certaines conditions.**

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage.

.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;
Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;
Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

COUPE DE FRANCE - COMBATS SENIORS par EQUIPES

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est ainsi autorisée **sous certaines conditions**.

Coupes Combats Seniors : épreuves par équipes masculines :

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

Coupes Combats Seniors : épreuves par équipes féminines :

- Une participante maximum.

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** 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.

Néanmoins, ensuite, les Equipes pourront se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

COUPE de FRANCE - COMBATS **ESPOIRS** **INDIVIDUELS ET PAR EQUIPES**

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée **sous certaines conditions**.

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

DUREE DES COMBATS

Masculins : 3 minutes pour tous les combats.

Féminines : 2 minutes pour tous les combats.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage.

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum (dont au plus deux étrangers) parmi lesquels 5 combattent à chaque tour (dont au plus un étranger).

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

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum (dont au plus une étrangère) parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

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

CATEGORIES DE POIDS

Les catégories de poids sont les catégories internationales.

Masculins : - 68 kg ; - 78 kg ; + 78 kg ;

Féminines : - 53 kg ; - 60 kg ; + 60 kg.

COUPE DE FRANCE
COMBATS
MINIMES / CADETS / JUNIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est autorisée sous certaines conditions.**

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante cadette ou junior / Coquille pour un combattant / Plastron réversible bleu et rouge et casque pour les compétiteurs minimes.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage pour les 3èmes places.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

COUPE DE FRANCE - COMBATS JUNIORS par EQUIPES

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est autorisée sous certaines conditions.**

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Protège poitrine pour une combattante / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Les équipes **masculines** comprennent 7 membres maximum parmi lesquels 5 combattent à chaque tour.

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

Les équipes **féminines** comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour.

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 des 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

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

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

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

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

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

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Tenues sportives

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque pour les compétiteurs en catégorie Minime / Protège poitrine pour une combattante Cadette Junior / Coquille pour un combattant.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage pour les 3èmes places.

OU

Par poules

En fonction du nombre de participants à la compétition.

DUREE DES COMBATS

Durée des combats hommes : 2 minutes.

Durée des combats femmes : 2 minutes

OPEN ADIDAS
COMBATS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Coquille pour un combattant / Protège poitrine pour une combattante cadette ou junior

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage pour les 3èmes places.

DUREE DES COMBATS

Masculins seniors : 3 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

 Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 4 minutes.

Féminines seniors : 2 minutes pour tous les combats éliminatoires ;

 Pour la finale et les combats pour les places de 3^{ème} : 3 minutes.

Pour tous les autres combats : 2 minutes

OPEN DE FRANCE
COMBATS
CADETS / JUNIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Coquille pour un combattant / Protège poitrine pour une combattante cadette ou junior

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe **SANS** repêchage pour les 3èmes places.

DUREE DES COMBATS

Pour tous les combats : 2 minutes

CHAMPIONNAT de LIGUE
KATAS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Les Départements peuvent, à leur décision, organiser des compétitions départementales de préparation aux championnats de ligue, mais non sélectives, même si les ligues rendent cette participation préalable obligatoire. Dans ce cas, la seule participation aux championnats des départements vaut sélection, quel qu'y soit le résultat obtenu.

Les licenciés des Départements qui n'ont pas organisé de compétitions départementales ont accès directement aux championnats des ligues.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **n'est pas** autorisée.

En effet, 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 internationales 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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Dans la catégorie des Minimes, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 4 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La présentation d'un kata supérieur est autorisée seulement en finale.

Dans les autres catégories, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La décision est prise aux drapeaux.

QUALIFICATIONS

Les 2 finalistes de chaque catégorie des Championnats de Ligues sont sélectionnés pour les Championnats de France.

CHAMPIONNAT DE LIGUE -
KATAS par EQUIPES
CADETS - JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation d'un compétiteur étranger par équipe **est autorisée.**

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins,

Le surclassement de 2 compétiteurs Juniors est autorisé dans la catégorie Seniors.

Le surclassement de 2 compétiteurs Minimes est autorisé dans la catégorie Cadets-Juniors

Un compétiteur ne peut pas être engagé dans deux épreuves si elles sont organisées dans la même journée.

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.

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.

La décision est prise aux drapeaux.

Dans les rencontres des finales, les deux équipes finalistes exécutent d'abord le Kata qu'elles ont choisi.

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
KATAS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les deux premiers de chaque catégorie des Championnats des 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.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Dans la catégorie des Minimes, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant, **SI** la compétition excède 4 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La présentation d'un kata supérieur est autorisée :

- **en demi-finale ;**
- **dans les rencontres pour les médailles de bronze ;**
- **en finale.**

Dans les autres catégories, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant, **SI** la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

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
KATAS
Par EQUIPES
CADETS - JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation d'un compétiteur étranger **est** autorisée.

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins,

Le surclassement de 2 compétiteurs Juniors est autorisé dans la catégorie Seniors.

Le surclassement de 2 compétiteurs Minimes est autorisé dans la catégorie Cadets-Juniors

Un compétiteur ne peut pas être engagé dans deux épreuves si elles sont organisées dans la même journée.

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.

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 rencontres des troisièmes places, les deux équipes exécutent d'abord le Kata qu'elles ont choisi.

Elles présentent ensuite l'application en BUNKAI.

La durée maximum du bunkai est de cinq minutes.

La décision est prise aux drapeaux.

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

CHAMPIONNE DE FRANCE

COUPE DE FRANCE
KATAS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi, ceinture rouge et ceinture bleue.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement n'est autorisé.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

Dans la catégorie des Minimes, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 4 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La présentation d'un kata supérieur est autorisée :

- **en demi-finale ;**
- **dans les rencontres pour les médailles de bronze ;**
- **en finale.**

Dans les autres catégories, un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La décision est prise aux drapeaux.

COUPE DE FRANCE
KATAS
Par EQUIPES
CADETS – JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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 à la Coupe de France.

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

NATIONALITE

La participation d'un compétiteur étranger par équipe est autorisée.

SURCLASSEMENT

Les équipes comprennent 3 membres masculins ou 3 membres féminins,

Le surclassement de 2 compétiteurs Juniors est autorisé dans la catégorie Seniors.

Le surclassement de 2 compétiteurs Minimes est autorisé dans la catégorie Cadets-Juniors.

Un compétiteur ne peut pas être engagé dans deux épreuves si elles sont organisées dans la même journée.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

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 rencontres de finales et pour les troisièmes places, les deux équipes exécutent d'abord le Kata qu'elles ont choisi.

Elles présentent ensuite l'application en BUNKAI.

La durée maximum du bunkai est de cinq minutes.

La décision est prise aux drapeaux.

COUPE DEPARTEMENTALE ENFANTS
COMBATS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant 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.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque.

Le port d'un protège-dents **adapté** et de protège-tibias **adaptés** à la taille de l'enfant est préconisé.

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 inscrit 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 ayant participé sont sélectionnés pour la Coupe de Ligue.

COUPE de LIGUE ENFANTS ELITE
COMBATS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux participants des Compétitions des Départements.

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

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque.

Le port d'un protège-dents **adapté** et de protège-tibias **adaptés** à la taille de l'enfant est préconisé.

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 inscrit 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

BENJAMINS :

*Les 2 **finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

PUPILLES :

*Les 2 **finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

COUPE de LIGUE ENFANTS HONNEUR
COMBATS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux participants des Compétitions des Départements, à l'exclusion des finalistes de la coupe de ligue enfants Elite - combats

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque.

Le port d'un protège-dents **adapté** et de protège-tibias **adaptés** à la taille de l'enfant est préconisé.

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

BENJAMINS :

*Les 2 **finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

PUPILLES :

*Les 2 **finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

OPEN INTER REGIONAL COMBATS PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte à tous les compétiteurs des catégories Pupilles et Benjamins (masculins et féminines) licenciés dans une ligue de l'inter région, même à ceux n'ayant pas participé aux compétitions sélectives des départements et des ligues.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs au siège de la ligue organisatrice.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque.

Le port d'un protège-dents **adapté** et de protège-tibias **adaptés** à la taille de l'enfant est préconisé.

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 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

BENJAMINS :

Les 2 finalistes sont sélectionnés pour la Coupe de France. – les 4 premiers pour l'IDF - PUPILLES :

Les 2 finalistes sont sélectionnés pour la Coupe de France. – les 4 premiers pour l'IDF -

Avertissement : il est possible que les 2 finalistes aient déjà été sélectionnés pour les coupes de France par leur résultat acquis précédemment en coupe de Ligue.

Dans ce cas, ils ne sélectionnent pas pour autant les compétiteurs qui les suivent au classement de l'Open des Inter-régions.

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 Elite et Honneur, ainsi qu'aux finalistes des OPEN des Inter régions– les 4 premiers pour l'IDF.

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

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège pieds rouges et protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque.

Le port d'un protège-dents **adapté** et de protège-tibias **adaptés** à la taille de l'enfant est préconisé.

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 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.

COUPE DEPARTEMENTALE ENFANTS

KATAS

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant 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.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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 chaque tour suivant, 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.

Dans la catégorie des Benjamins, la présentation d'un kata supérieur est seulement autorisée dans la rencontre de finale.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

Les enfants ayant participé sont sélectionnés pour la Coupe de Ligue.

COUPE de LIGUE ENFANTS ELITE
KATAS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux participants des Compétitions des Départements.

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

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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.

Dans la catégorie des Benjamins, la présentation d'un kata supérieur est seulement autorisée dans la rencontre de finale.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

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

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

COUPE de LIGUE ENFANTS HONNEUR
KATAS
POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée aux participants des Compétitions des Départements, à l'exception des médaillés de la coupe de ligue enfants Elite – katas.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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.

Dans la catégorie des Benjamins, la présentation d'un kata supérieur est seulement autorisée dans la rencontre de finale.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

*BENJAMINS : Les **2 finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

*PUPILLES : Les **2 finalistes** sont sélectionnés pour la Coupe de France.*

COUPE de LIGUE ENFANTS
KATAS
POUSSINS - PUPILLES PAR EQUIPES
BENJAMINS - MINIMES PAR EQUIPES

REGLES GENERALES

Les Départements peuvent, à leur initiative, organiser des compétitions départementales de préparation aux championnats de ligue, mais non sélectives.

Les équipes BENJAMINS-MINIMES garçons comprennent 3 membres masculins.

Les équipes BENJAMINS-MINIMES filles comprennent 3 membres féminins.

Une compétition est organisée pour les équipes garçons, et une autre pour les équipes filles.

Les équipes POUSSINS-PUPILLES comprennent 3 membres masculins ou féminins.

Une seule compétition est organisée pour toutes les équipes qui peuvent indifféremment être masculines ou féminines ou encore mixtes.

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les 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 clubs peuvent inscrire autant d'équipes qu'elles le désirent.

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

NATIONALITE

La participation d'un compétiteur étranger par équipe **est autorisée**.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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.

Les équipes doivent exécuter un Kata différent aux 2 premiers passages.

A partir du 3^{ème} kata, l'équipe peut reprendre un des 2 katas exécutés lors des tours précédents.

La décision est prise aux drapeaux.

OPEN INTER REGIONAL KATAS PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est ouverte à tous les compétiteurs des catégories Pupilles et Benjamins (masculins et féminines) licenciés dans une ligue de l'inter-région, même à ceux n'ayant pas participé aux compétitions sélectives des départements et des ligues.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs au siège de la ligue organisatrice.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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.

Dans la catégorie des Benjamins, la présentation d'un kata supérieur est seulement autorisée dans la rencontre de finale.

QUALIFICATIONS

DANS CHAQUE CATEGORIE

BENJAMINS :

Les 2 finalistes sont sélectionnés pour la Coupe de France – les 4 premiers pour l'IDF.

PUPILLES :

Les 2 finalistes sont sélectionnés pour la Coupe de France – les 4 premiers pour l'IDF.

Avertissement : il est possible que les 2 finalistes aient déjà été sélectionnés pour les coupes de France par leur résultat acquis précédemment en coupe de Ligue.

Dans ce cas, ils ne sélectionnent pas pour autant les compétiteurs qui les suivent au classement de l'Open des Inter-régions.

COUPE DE FRANCE ENFANTS
KATAS
PUPILLES / BENJAMINS

REGLES GENERALES

La compétition est réservée :

- Aux 4 médaillés des catégories Pupilles des Coupes des Ligues Elite ;
 - Aux 4 médaillés des catégories Benjamins des Coupes des Ligues Elite ;
 - Aux 2 finalistes des catégories Pupilles des Coupes des Ligues Honneur ;
 - Aux 2 finalistes des catégories Benjamins des Coupes des Ligues Honneur ;
- Ainsi qu'aux 2 finalistes des Open des Inter régions– **les 4 premiers** pour l'IDF.

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

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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.

Dans la catégorie des Benjamins, la présentation d'un kata supérieur est seulement autorisée dans la rencontre de finale, et dans les rencontres pour les médailles de bronze.

COUPE DE LIGUE COMBINEE ENFANTS
KATAS / COMBATS
PUPILLES / BENJAMINS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque / Coquille pour les masculins

COMPETITION INDIVIDUELLE

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

A chaque tour :

Les compétiteurs AKA et AO présentent simultanément le kata de leur choix.

La décision est prise aux drapeaux.

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

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

CHOIX DES KATAS

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.

DUREE DES COMBATS

PUPILLES : 1 minute 30 secondes

BENJAMINS : 2 minutes

COUPE de LIGUE COMBINEE
KATAS / COMBATS
MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive 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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

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 dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque pour les compétiteurs Minimes / Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines.

COMPETITION INDIVIDUELLE

Par élimination directe **AVEC** repêchage.

Kata suivi du Combat.

Eliminatoires :

Les compétiteurs AKA et AO présentent **simultanément** le kata imposé.

½ Finale et Finale :

Les katas libres sont exécutés **séparément** par AKA et AO.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

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

Durée des combats : 2 minutes. Le score maximum est de 3 points par combat.

A l'issue du combat, les points gagnés en kata s'ajoutent au score du combat

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids CADETS : - 57 kg / - 70 kg / 70 kg et plus

Catégories de poids CADETTES : - 54 kg / 54 kg et plus

Catégorie de poids des MINIMES GARCONS : - 55 kg / - 65 kg / 65 kg et plus

Catégorie de poids MINIMES FILLES : - 50 kg / 50 kg et plus

COUPE de LIGUE COMBINEE KATAS / COMBATS PAR EQUIPES SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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

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

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des **Juniors 2^{ème} année** 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 Protège tibias / Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines.

COMPETITION PAR EQUIPE MIXTE

Par élimination directe **AVEC** repêchage.

Durée des combats : 2 minutes.

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).

Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

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

COUPE DE FRANCE COMBINEE KATAS / COMBATS MINIMES / CADETS / JUNIORS / SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

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 dents adapté / Protège pieds rouges et protège pieds bleus Protège tibias / Plastron réversible bleu-rouge et casque pour les compétiteurs Minimes / Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines.

COMPETITION INDIVIDUELLE

Par élimination directe **AVEC** repêchage.

Kata suivi du Combat.

Eliminatoires :

Les compétiteurs AKA et AO présentent **simultanément** le kata imposé.

½ Finale et Finale :

Les katas libres sont exécutés **séparément** par AKA et AO.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

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

-Durée des combats : 2 minutes. Le score maximum est de 3 points par combat.

A l'issue du combat, le point gagné en kata est rajouté au score du combat

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS: OPEN

Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS: OPEN

Catégories de poids CADETS : - 57 kg / - 70 kg / 70 kg et plus

Catégories de poids CADETTES : - 54 kg / 54 kg et plus

Catégorie de poids des MINIMES GARCONS : - 55 kg / - 65 kg / 65 kg et plus

Catégorie de poids MINIMES FILLES : - 50 kg / 50 kg et plus

COUPE DE FRANCE COMBINEE **KATAS / **COMBATS** PAR EQUIPES SENIORS**

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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

Une seule équipe par Club peut participer à la Coupe.

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

12 euros par équipe, non remboursable.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

SURCLASSEMENT

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

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

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

COMPETITION PAR EQUIPE MIXTE

Par élimination directe **AVEC** repêchage.

Durée des combats : 2 minutes.

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).

Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

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

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES EQUIPES FEMININES ET MASCULINES JUNIORS et SENIORS

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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.

Le programme du championnat de France des ligues comprend 8 épreuves :

- épreuve des combats par équipe masculine junior ;
- épreuve des combats par équipe féminine junior ;
- épreuve des katas par équipe masculine junior ;
- épreuve des katas par équipe féminine junior ;
- épreuve des combats par équipe masculine senior ;
- épreuve des combats par équipe féminine senior ;
- épreuve des katas par équipe masculine senior ;
- épreuve des katas par équipe féminine senior ;

Chaque ligue peut participer à tout ou partie des 8 épreuves

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers **n'est pas** autorisée.

SURCLASSEMENT

Le surclassement des Juniors 2 est autorisé dans la compétition des Seniors.

Le surclassement des Cadets 2 est autorisé dans la compétition des Juniors.

Un junior surclassé dans une épreuve seniors ne peut plus représenter sa ligue dans une épreuve cadets-juniors.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

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

PESEE

Aucune tolérance de poids peut-être accordée.

COMPOSITION DES EQUIPES

KATA

Les équipes masculines et féminines sont composées de 3 compétiteurs.

COMBAT :

Les équipes masculines seniors sont composées de 5 compétiteurs (et le cas échéant 2 remplaçants).

Les équipes masculines juniors sont composées de 3 compétiteurs (et le cas échéant 1 remplaçant).

Les équipes féminines juniors et seniors sont composées de 3 compétitrices (et le cas échéant 2 remplaçantes).

La liste des compétiteurs est figée au contrôle des passeports.

COMPETITION

KATA

Dans chaque épreuve des katas, les 3 membres de la même équipe rencontrent individuellement les 3 membres de l'équipe adverse.

Le capitaine d'équipe a fourni préalablement l'ordre de passage de ses 3 compétiteurs à la table d'arbitrage.

La victoire de l'équipe est obtenue au nombre de drapeaux gagnés à l'issue des 3 rencontres, quel que soit le nombre de rencontres gagnées.

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

COMBATS

Le temps des combats est de 2 minutes.

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

INSCRIPTIONS

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

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

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi ou judo gi avec manches longues (au-delà de la moitié de l'avant-bras), Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies, coquilles pour les hommes, plastron pour les femmes, protège-dents à l'initiative du combattant.

PESEE

La pesée est contrôlée par les arbitres. Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

CATEGORIES DE POIDS :

SENIORS MASCULINS : - 60 kg / - 70 kg / - 80 kg / - 90 kg / +90 kg

SENIORS FEMININES : - 55 kg / - 60 kg / - 65 kg / + 65 kg

JUNIORS MASCULINS : - 55 kg / - 61 kg / - 68 kg / - 76 kg / 76 kg et +

JUNIORS FEMININES : - 48 kg / - 53 kg / - 59 kg / 59 kg et + ;

CADETS : - 52 kg / - 57 kg / - 63 kg / - 70 kg / 70 kg et + ;

CADETTES : - 47kg / - 54 kg / 54 kg et +

COMPETITION par élimination avec repêchages pour les 3èmes places.

La compétition est composée de 3 parties :

1 - COMBAT

2 - TECHNIQUES DE PREHENSION (debout)

3 - TECHNIQUES DE PREHENSION (sol)

DUREE DES COMBATS

3 minutes temps plein pour tous les combats.

QUALIFICATIONS

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 ou Sud de nationalité française.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :

Karaté gi ou judo gi avec manches longues (au-delà de la moitié de l'avant-bras), Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies, coquilles pour les hommes, plastron pour les femmes, protège-dents à l'initiative du combattant.

CHAMPIONNATS INDIVIDUELS EN OPPOSITION

PESEE

La pesée est contrôlée par les arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

CATEGORIES DE POIDS :

SENIORS MASCULINS : - 60 kg / - 70 kg / - 80 kg / - 90 kg / +90 kg

SENIORS FEMININES : - 55 kg / - 60 kg / - 65 kg / + 65 kg

JUNIORS MASCULINS : - 55 kg / - 61 kg / - 68 kg / - 76 kg / 76 kg et +

JUNIORS FEMININES : - 48 kg / - 53 kg / - 59 kg / 59 kg et + ;

CADETS : - 52 kg / - 57 kg / - 63 kg / - 70 kg / 70 kg et + ;

CADETTES : - 47kg / - 54 kg / 54 kg et +

COMPETITION par élimination avec repêchages pour les 3èmes places.

La compétition est composée de 3 parties :

1 - COMBAT

2 - TECHNIQUES DE PREHENSION (debout)

3 - TECHNIQUES DE PREHENSION (sol)

DUREE DES COMBATS

3 minutes temps plein pour tous les combats.

Dans chaque catégorie, le vainqueur de la compétition est sacré
CHAMPION DE FRANCE DE KARATE JUTSU
ou
CHAMPIONNE DE FRANCE DE KARATE JUTSU

COUPES de FRANCE ZONES NORD / SUD **KARATE CONTACT**

REGLES GENERALES : La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum une licence dont celle de la saison sportive en cours, sans restriction de nationalité.

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

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.

NATIONALITE La participation des compétiteurs étrangers **est** autorisée.

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 / Plastron réversible pour les benjamins-minimes-cadets

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

PESEE : La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé(e)s en sous-vêtements.

Catégories de poids des hommes

SENIORS : - 60kg/- 65kg/-70kg/- 75kg/- 80kg/- 85kg/-90kg/+ 90kg

JUNIORS : - 55kg /- 61kg /- 68kg /- 76kg /- 82 kg /+ 82 kg

CADETS : - 52 kg /- 57 kg /- 63 kg /- 70 kg /+ 70 kg

MINIMES : - 50 kg /- 55 kg /- 60 kg /- 65 kg /+ 65 kg

BENJAMINS : - 40 kg /- 45 kg /- 50 kg /- 55 kg /+ 55 kg

Catégories de poids des femmes

SENIORS : - 50 kg/- 55 kg /- 60 kg /- 65kg /-70kg /+70kg

JUNIORS : - 48 kg /- 53 kg /- 59 kg /+ 59 kg

CADETTES : - 47 kg /- 52 kg /- 57 kg /+ 57 kg

MINIMES : - 45 kg /- 50 kg /- 55 kg /+ 55 kg

BENJAMINES : - 35 kg /- 40 kg /- 45 kg /+ 45 kg

DUREE DES COMBATS

BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

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

JUNIORS : Éliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

SENIORS HOMMES Éliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Finales : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories après 3 combats éliminatoires et 3 reprises de 2 minutes pour les autres

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

Les participants de Nationalité Française, sont sélectionnés pour les Championnats de FRANCE.

CHAMPIONNAT de France **KARATE CONTACT**

REGLES GENERALES : La compétition est ouverte **aux licenciés de nationalité française** ayant participé aux Coupes Zones Nord ou Sud.

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 / Plastron réversible pour les benjamins-minimes-cadets.

SURCLASSEMENT

Pas de surclassement autorisé

PESEE : La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé(e)s en sous-vêtements.

Catégories de poids des hommes

SENIORS : – 60kg/– 65kg/-70kg/- 75kg/- 80kg/- 85kg/-90kg/+ 90kg

JUNIORS : – 55kg / – 61kg / – 68kg / – 76kg / – 82 kg / + 82 kg

CADETS : – 52 kg / – 57 kg / – 63 kg / – 70 kg / + 70 kg

MINIMES : – 50 kg / – 55 kg / – 60 kg / – 65 kg / + 65 kg

BENJAMINS : – 40 kg / – 45 kg / – 50 kg / – 55 kg / + 55 kg

Catégories de poids des femmes

SENIORS : – 50 kg/– 55 kg /– 60 kg /– 65kg /-70kg /+70kg

JUNIORS : – 48 kg / – 53 kg /– 59 kg / + 59 kg

CADETTES : – 47 kg / – 52 kg / – 57 kg / + 57 kg

MINIMES : – 45 kg / – 50 kg / – 55 kg / + 55 kg

BENJAMINES : – 35 kg / – 40 kg / – 45 kg / + 45 kg

DUREE DES COMBATS

BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

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

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

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

Combats pour les 3èmes places et Finales : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

Dans chaque catégorie des seniors, le vainqueur de la compétition est sacré

**CHAMPION DE FRANCE DE KARATE CONTACT
ou CHAMPIONNE DE FRANCE DE KARATE CONATCT**

Dans les catégorie des juniors, cadets, minimes, le vainqueur de la compétition est sacré

**CHAMPION DE FRANCE DE KARATE SEMI CONTACT
ou CHAMPIONNE DE FRANCE DE KARATE CONTACT**

COUPE de LIGUE DES CORPORATIONS
KATAS / COMBATS
COMPETITION INDIVIDUELLE ET PAR EQUIPES

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Ne sont pas autorisés à participer

- les **2 finalistes** aux compétitions nationales individuelles et des coupes de zone de la saison passée et de la saison en cours dans les disciplines karaté, jitsu, contact ;
- les internationaux et membres des équipes de France karaté, militaires, universitaires, et police ;
- les finalistes des compétitions de ligue de karaté.

Les inscriptions sont envoyées par les clubs au siège de la ligue.

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

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée sous certaines conditions.

SURCLASSEMENT

Le surclassement n'est pas 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 Protège tibias / Coquille pour les masculins / Plastron pour les féminines.

COMPETITION INDIVIDUELLE

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

COMBATS MASCULINS ET FEMININS

Catégories d'âges : minimes, cadets, juniors, seniors, vétérans 1, vétérans 2, vétérans 3 (se référer aux catégories officielles).

Catégories de poids : se référer aux catégories officielles fédérales sauf pour ce qui concerne les catégories des vétérans hommes : - 67 kg ; - 84 kg et 84 kg et plus ;
Et des vétérans femmes : - 55 kg ; - 68 kg et 68 kg et plus.

Durée des combats :

Seniors hommes : 3 minutes pour tous les combats ;

Tous les autres combats : 2 minutes.

KATAS MASCULINS ET FEMININS

Catégories d'âges : benjamins, minimes, cadets, juniors, seniors, vétérans 1, vétérans 2, vétérans 3, vétérans 4

Un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois (3 tours pour les benjamins).

La décision est prise aux drapeaux.

COMPETITION PAR EQUIPES

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

COMBATS EQUIPES MASCULINES ET FEMININES

Catégories d'âges : seniors sans limite d'âge

Durée des combats :

Seniors hommes : 3 minutes pour les qualifications :

4 minutes pour la finale et le podium ;

Seniors femmes : 2 minutes pour les qualifications :

3 minutes pour la finale et le podium ;

KATAS EQUIPES MIXTES (sans distinction du nombre d'hommes et de femmes)

Catégories d'âges : seniors sans limite d'âge

Un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

- La décision est prise aux drapeaux.

**Les 2 finalistes de chaque épreuve sont qualifiés pour
La Coupe de France des Corporations**

COUPE de FRANCE DES CORPORATIONS **KATAS / COMBATS**

SONT AUTORISES A PARTICIPER

Les finalistes et les troisièmes de chaque épreuve des COUPES DE LIGUE DES CORPORATIONS

Ne sont pas autorisés à participer

- les finalistes aux compétitions nationales individuelles et des coupes de zone de la saison passée et de la saison en cours dans les disciplines karaté, jitsu, contact ;
- les internationaux et membres des équipes de France karaté, militaires, universitaires, et police ;
- les finalistes des compétitions de ligue de karaté.

Les ligues sont chargées de la vérification de ces critères.

Les dossiers d'inscriptions sont TOUJOURS envoyés par la Ligue au siège fédéral, que la Ligue ait ou non organisé une coupe de Ligue sélective.

Aucune inscription DIRECTE d'un club ou SUR PLACE ne peut être enregistrée.

Enfin, les compétiteurs ne peuvent s'inscrire que dans une seule catégorie senior OU vétéran ; deux s'ils participent à la compétition Open

NATIONALITE

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

SURCLASSEMENT

Le surclassement n'est pas 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 INDIVIDUELLE

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

Un compétiteur ne peut s'inscrire que dans une seule catégorie d'âge.

COMBATS MASCULINS ET FEMININS

Catégories d'âges : minimes, cadets, juniors, seniors, vétérans 1, vétérans 2, vétérans 3 (se référer aux catégories officielles).

Catégories de poids : se référer aux catégories officielles fédérales sauf pour ce qui concerne les catégories des vétérans hommes : - 67 kg ; - 84 kg et 84 kg et plus ;
Et des vétérans femmes : - 55 kg ; - 68 kg et 68 kg et plus.

Durée des combats :

Seniors hommes : 3 minutes ;

Seniors femmes, minimes, cadets, juniors, vétérans : 2 minutes.

KATAS MASCULINS ET FEMININS

Catégories d'âges : benjamins, minimes, cadets, juniors, seniors,

Masculins vétérans 1 de 35 à moins de 45 ans, vétérans 2 de 45 ans à moins de 55 ans, vétérans 3 de 55 ans et plus.

Féminines vétérans 1 de 35 à moins de 55 ans, vétérans 2 de 55 ans et plus.

Un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un cadet-junior-senior peut reprendre un Kata qu'il a déjà réalisé.

SI la compétition excède 4 tours, un minime peut reprendre un Kata qu'il a déjà réalisé.

SI la compétition excède 3 tours, un benjamin peut reprendre un Kata qu'il a déjà réalisé.

La décision est prise aux drapeaux.

<p style="text-align: center;">COUPE de FRANCE DES CORPORATIONS KATAS / COMBATS COMPETITION PAR EQUIPES</p>
--

COMPETITION PAR EQUIPES

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

COMBATS EQUIPES MASCULINES ET FEMININES

Catégories d'âges : seniors sans limite d'âge

Durée des combats :

Seniors hommes : 3 minutes ;

Seniors femmes : 2 minutes.

KATAS EQUIPES MASCULINES ET FEMININES

Catégories d'âges : seniors sans limite d'âge

Un Kata ne peut être exécuté qu'une seule fois, cependant,

SI la compétition excède 5 tours, un Kata peut-être exécuté deux fois.

La décision est prise aux drapeaux.

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 au siège de la fédération.

- Inscriptions illimitées en individuel,
- Inscription limitée à 2 équipes 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.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

En principe, la tenue est blanche, mais des tenues colorées sont acceptées.

Tous les partenaires d'une même équipe doivent porter une tenue blanche ou colorée identique.

SURCLASSEMENT

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

Le surclassement des benjamins est autorisé dans la catégorie des minimes.

CATEGORIES :

Cette compétition concerne les catégories masculines et féminines.

Individuels :

minimes ;

cadets ;

 juniors

seniors femmes 1 de 18 à 25 ans ;

seniors femmes 2 de 26 à 35 ans ;

seniors femmes 3 de 36 à 45 ans ;

seniors femmes 4 âgés de plus de 45 ans.

(cette catégorie est mise en œuvre en fonction du nombre de candidat(e)s).

Seniors hommes 1 de 18 à 35 ans ;

Seniors hommes 2 âgés de 36 ans et plus

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.

DUREE

Minimes, Cadets, Juniors, Seniors : de 1 mn 30 minimum à 2 mn maximum.

COMPETITION PAR EQUIPE

COMPOSITION DES EQUIPES

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

Les équipes peuvent être composées de 3 masculins, ou de 3 féminines, ou encore de 2 masculins et 1 féminine ou 2 féminines et 1 masculin.

Catégorie JEUNE : Minimes / Cadets / Juniors

Catégorie SENIOR

Un compétiteur par équipe peut avoir été surclassé dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure à la sienne. Il ne peut plus concourir dans sa catégorie.

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 1 mn 30 minimum à 2 mn maximum.

COMPETITIONS NON OFFICIELLES

Ces compétitions seront organisées à l'initiative des ligues et des départements et même des clubs. Elles s'ajoutent au Challenge départemental des jeunes dit Challenge Berger qui figurait déjà dans les règlements des compétitions et d'arbitrage de la saison 2009-2010.

1 . Le relais des maîtres

Il s'agit d'une compétition de combats par équipes de 3 membres.

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse. Une rencontre compte donc neuf combats.

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

Les changements de combattants s'effectuent dès qu'une équipe atteint 5 points ou un multiple de 5 (10, 15, 20, etc ...) ou si le temps maximum d'un combat est atteint. Ce temps varie d'une minute à 3 minutes en fonction de l'âge des compétiteurs.

2 . La coupe du petit samouraï

Il s'agit d'une compétition combats réservée aux enfants et aux jeunes.

Forme de la compétition

- Etablissement de poules de 3 combattants ;
- A l'issue des combats de poule, chaque combattant est classé dans un tableau de compétition selon un modèle préconisé ;
- En fonction du nombre de participants, le tableau de compétition est réalisé avec simple ou double repêchage.

3 . Les kimonos d'or

Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition

- 1 - 1^{er} passage noté ;
choix du kata par le compétiteur dans une liste imposée ;
- 2 - Rangement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
- 3 - Etablissement du tableau de compétition selon le modèle préconisé ;
- 4 - Exécution des rencontres du tableau ; désignation du vainqueur ;
- 5 - Etablissement du classement de tous les compétiteurs.

Le kata imposé au 1^{er} tour peut-être repris dans les tours suivants.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3^{ème} place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkaï à réaliser à aucun stade de la compétition.

4. Le Challenge départemental des Jeunes

KATAS / COMBATS

PUPILLES - BENJAMINS - MINIMES

**Le CHALLENGE DEPARTEMENTAL DES JEUNES a été créé
d'après une idée originale de Guy BERGER .**

Cette manifestation s'adresse aux jeunes karatekas débutants titulaires des blanches ou des ceintures de couleur.

Son organisation vise à permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations en combats et en katas, dans un temps déterminé ne dépassant en principe pas une heure trente.

Loin des manifestations compétitives permettant la délivrance de titres ou de qualifications à des niveaux supérieurs, le CHALLENGE DES JEUNES est avant tout une manifestation destinée à apporter du plaisir aux enfants en leur permettant une pratique répétée et rythmée, et du plaisir aux parents qui peuvent voir plusieurs fois leurs enfants en activité dans le cadre d'une compétition simplifiée.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc et leur ceinture / Gants rouges ou gants bleus / Protège pieds rouges ou protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque quand le nombre de participants le permet.

Le port d'un protège-dents adapté à la taille de l'enfant est préconisé.

REGLEMENT DU CHALLENGE DEPARTEMENTAL DES JEUNES

Les inscriptions sont prises sur place.

Les enfants sont regroupés par poules de 6, par âge, par taille et par niveaux de ceinture.

On peut constituer jusqu'à 16 poules. En effet, la compétition se déroule dans une salle de 40 mètres par 20 mètres (type gymnase accueillant un terrain de handball), découpée en 16 aires de compétition de 4 mètres par 4 mètres délimitées par des plots.

Le principe général de la compétition est que les 16 aires de compétition réagissent aux commandements d'un seul arbitre central qui dirige toute la manifestation.

Ainsi, s'il s'agit d'une compétition combats, leur durée est d'une minute sans interruption de temps à l'annonce de chaque point marqué et validé par l'arbitre présent sur l'aire de compétition. Tous les combats commencent donc en même temps au commandement du seul arbitre central et se terminent au seul commandement du même arbitre central. Les arbitres présents sur chaque aire de compétition ne font qu'attribuer les points et assurent la sécurité des combattants.

A l'issue de chaque temps de combat, après que l'arbitre de chaque aire de combat a décerné la victoire, les deux compétiteurs suivants se présentent à l'appel de l'arbitre central sur leur aire de compétition, selon un ordre préétabli, identique pour les 16 aires de compétition, et récapitulé dans le tableau d'organisation de la compétition.

Le système de tableau fourni par le cahier des charges permet à chaque compétiteur de rencontrer tous les autres compétiteurs de sa poule.

A l'issue de tous les combats, le nombre de victoire est comptabilisé.

La cérémonie des médailles peut commencer. Il peut y avoir 16 vainqueurs (1 par poule), 16 finalistes, 16 3èmes, et 48 4èmes.

S'agissant de la compétition katas, le principe général du déroulement de la manifestation est quasiment identique.

Les deux compétiteurs AKA et AO assurent leur prestation en même temps sur la même aire de compétition.

Le temps de transition permet à l'arbitre de chaque aire de compétition de déclarer le vainqueur à la commande de l'arbitre général, et de faire se placer les deux compétiteurs suivants qui débiteront leur prestation à la commande de l'arbitre général.

Une même compétition doit de préférence prévoir combats et katas.

Les cahiers des charges complets

Du Relais des Maîtres

De la Coupe du Petit Samouraï

Des Kimonos d'Or

Du Challenge Départemental des Jeunes

Sont disponibles sur le site internet de la fédération.

LE RELAIS DES MAITRES

GENERALITES

Il s'agit d'une compétition de combats par équipes de 3 membres (une personne supplémentaire, le remplaçant, est acceptée en cas de blessures de l'un des membres de l'équipe).

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse.

Une rencontre compte donc neuf matchs (noté M dans chacun des tableaux : M1, M2, M3...M9).

ADDITION DES POINTS

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

CHANGEMENT DE COMBATTANT

Le changement des combattants dépend de deux facteurs : le score et le temps.

Deux nouveaux combattants entreront en lice si l'une des équipes atteint 5 points (pour le premier combat) ou un multiple de 5 (10 pour le second combat, 15 pour le troisième, etc).

De même, un changement de compétiteurs sera effectué si le temps de combat maximum, variant de une à trois minutes en fonction de l'âge des combattants, est atteint.

ORDRE DES RENCONTRES

M : Match

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5

Fin du combat : temps écoulé (2 ou 3 minutes) ou score arrivé à :

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Vous trouverez des informations complémentaires sur le site internet

www.ffkarate.fr,

rubrique « Direction technique »

onglet « Développement » puis « Compétitions et animations ».



空手道

LE RELAIS DES MAITRES

Fiche de mise en œuvre

EQUIPE 1

Club :

Combattant 1

Combattant 2

Combattant 3

Remplaçant (éventuel)

EQUIPE 2

Club :

Combattant 4

Combattant 5

Combattant 6

Remplaçant (éventuel)

ORDRE DES RENCONTRES

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5

SCORE

LA COUPE DU PETIT SAMOURAI

Il s'agit d'une compétition réservée aux enfants et aux jeunes.

1. Les benjamins et minimes sont **répartis par poules de 3**.
2. Chaque enfant fait 2 combats ; à l'issue desquels un classement est effectué de 1 à 3 dans chaque poule.
3. Il n'y a pas d'élimination.
4. Tous les numéros 1 sont tête de série et sautent un tour ; les numéros 2 et 3 font un match de barrage.

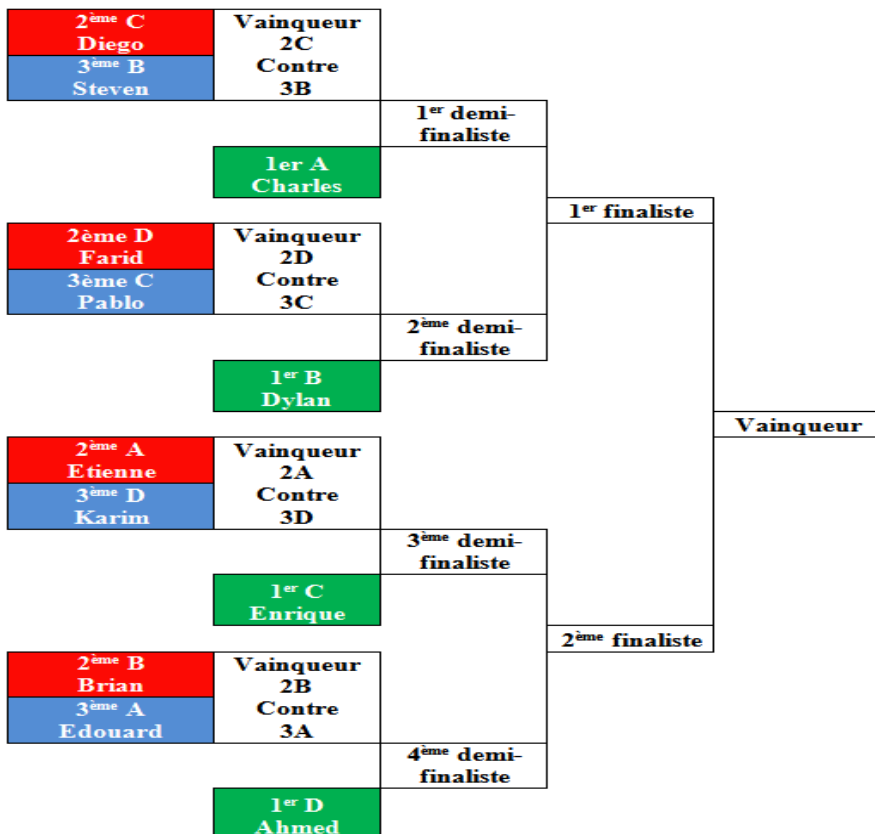
Exemple : classement au terme des tours de poule

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
1 ^{er} Charles	1 ^{er} Dylan	1 ^{er} Enrique	1 ^{er} Ahmed
2 ^{ème} Etienne	2 ^{ème} Brian	2 ^{ème} Diego	2 ^{ème} Farid
3 ^{ème} Edouard	3 ^{ème} Steven	3 ^{ème} Pablo	3 ^{ème} Karim

La première partie de la compétition est terminée.

Le classement provisoire en sortie de poule permet de dresser un tableau des rencontres où le 2^{ème} d'une poule affronte le 3^{ème} d'une autre poule.

Tous les premiers de chaque poule sautent un tour.





空手道

LA COUPE DU PETIT SAMOURAI

Fiche de mise en œuvre

1. INSCRIRE LE NOM DES COMBATTANTS DANS CHACUNE DES POULES

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D

2. ETABLIR LE CLASSEMENT INTERMEDIAIRE

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}
2 ^e me	2 ^e me	2 ^e me	2 ^e me
3 ^e me	3 ^e me	3 ^e me	3 ^e me

3. ORGANISER LE TABLEAU





Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition

- 1^{er} passage noté ; choix du kata par chaque compétiteur dans une liste imposée ;
- Rangement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
- Etablissement du tableau de compétition selon le modèle fédéral préconisé ;
- Etablissement d'un classement de tous les compétiteurs à l'issue de la compétition ;
- Déroulement de la compétition.

Le kata imposé au 1^{er} tour peut-être repris dans les tours du tableau.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3^{ème} place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkai à réaliser à aucun stade de la compétition.



SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
-----------------	-----------------	------------------	-----------------

POUSSINS 1^{er} TOUR

Taikyoku Shodan	Taikyoku Shodan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke Ichi
POUSSINS TOURS SUIVANTS			
Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Heian Shodan Heian Nidan	Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan	Juni No kata Shodan Juni No Kata Nidan Juni No Kata Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke (1, 2, 3) 2 Fukiyu Kata (1, 2)

PUPILLES 1^{er} TOUR

3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke Fukiyu Kata (1, 2)
PUPILLES TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yodan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan 2 Gekisai Dai (1, 2)	3 Shi Ho Uke 2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai

BENJAMINS 1^{er} TOUR

Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan	Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan	2 Fukiyu Kata (1, 2) 2 Gekisai Dai (1, 2)
BENJAMINS TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku 5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai	3 Taikyoku 5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai	3 Juni No kata 5 Pinan 2 Gekisai Dai (1, 2) Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Shin Sei	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Saifa Seiunchin Shisochin

MINIMES 1^{er} TOUR			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian	5 Pinan	5 Pinan	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai Seiunchin
MINIMES TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai Kanku Dai Jion	5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai Seisan Kushanku Jion	5 Pinan 2 Gekisai Dai Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Seisan Shin Sei Seiyunchin Jion	Gekisai Dai (1, 2) Saifa Seiunchin Shisoshin Sanseiru Seipai

CADETS-JUNIORS 1^{er} TOUR			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai Kanku Dai Jion Enpi	5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai Kushanku Jion Wanshu	5 Pinan 2 Gekisai Dai Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Shin Sei Seiyunchin Jion Wanshu	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai Saifa Seiunchin Shisochin Sanseiru Seipai
CADETS-JUNIORS TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
Katas Libres			

Vous trouverez des informations complémentaires sur le site internet :
www.ffkarate.fr,
 rubrique « Direction technique »
 onglet « Développement » puis « Compétitions et animations ».

LE CHALLENGE BERGER

GENERALITES

Le Challenge Berger est une manifestation destinée aux jeunes karatékas dès leurs premières années d'adhésion à la FFKDA.

Conçu comme une animation préparatoire à la compétition, il doit permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations : katas et combats, en un temps très contraint d'environ une heure trente.

Le présent règlement précise chacun des points de l'organisation du Challenge Berger.

ACCUEIL DES PARTICIPANTS

- Inscriptions sur place.
- Les enfants sont regroupés par poule de 6, par niveaux de ceinture, par âge et par taille. Au sein d'une poule, tous les enfants se rencontreront.
- Chaque groupe de 6 se dirige vers une table où un secrétaire enregistre le nom et le club et attribue à l'enfant un numéro compris entre 1 et 6. Afin de ne pas perdre de temps, le contrôle de chaque enfant se fait à chaque table.
- L'organisateur du Challenge explique aux parents, aux enfants et aux arbitres le déroulement de la rencontre.

MISE EN ŒUVRE

L'arbitre central organise l'ensemble de l'animation. Il demande aux autres arbitres de se mettre en place, annonce le numéro des 2 enfants qui vont s'affronter, le début et la fin d'une rencontre et demande aux arbitres de rendre une décision.

Kata

- Les 2 enfants effectuent leur kata en même temps.
- Les enfants choisissent leur kata dans la liste des kata de base de leur école.
- Lorsque l'enfant a terminé son kata, il attend en yoi.
- L'arbitre central attend que l'ensemble des enfants ait achevé leurs katas pour demander la décision aux arbitres de poule.

Combat

- Les combats durent entre 1' et 1'30''.
- Un chronomètre central est mis en place pour les 16 poules.
- Les points sont donnés dans chaque poule sans arrêt du chronomètre.
- Lorsque la minute de combat est écoulée, l'arbitre central demande à chaque arbitre de poule de désigner le vainqueur de la rencontre.

CLASSEMENT ET REMISE DES MEDAILLES

- Le classement est effectué de la manière suivante : 1 victoire vaut 3 points, 1 match nul vaut 2 points, 1 défaite vaut 1 point, A abandon ou une disqualification valent 0 point.
 - Dans chaque poule, les 3 enfants qui ont le plus de points sont 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème}.
- Les suivants sont tous 4^{èmes}.

POULES DE 6 COMBATTANTS EPREUVES KATA

NOMS	Clubs	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Bien noter le nom et le prénom de l'enfant ainsi que le club. Inscrive les scores des katas dans les cases blanches : ex V pour victoire - D pour défaite - N pour nul.

EPREUVES COMBAT

NOMS	Clubs	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Si le nombre de participants ne correspond pas à un multiple de 6, les groupes peuvent être constitués par poules de 3, 4 ou 5.
*Exemples : 8 compétiteurs font 2 poules de 4 ;
 9 compétiteurs font 1 poule de 4 et 1 poule de 5 ;
 22 compétiteurs font 2 poules de 6 et 2 poules de 5...*

Les résultats des matchs s'écrivent dans les cases blanches (1^{er} match : le 1 contre le 4, 2^{ème} match : le 2 contre le 5, 3^{ème} match : le 3 contre le 6, 4^{ème} match : le 1 contre le 2, etc.

Au terme de l'ensemble des rencontres, le tableau « Total des victoires » permet de faire un récapitulatif des victoires en combat, en kata et d'additionner les deux nombres.

TOTAL DES VICTOIRES

NOMS	Victoires Kata	Victoires Combat	TOTAL Victoires

Tapis n° Secrétaire : Arbitre :

EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE

Le double repêchage est une formule intéressante pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1^{er} tour. Il permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes. Habituellement, seuls les combattants ayant été battus par les finalistes sont repêchés.

Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « recombattent » entre eux.

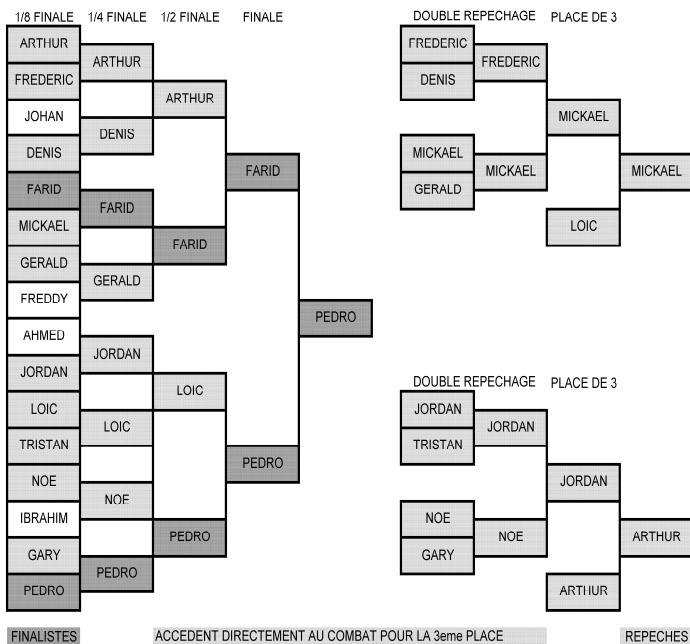
Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage).

Le nombre de « non repêchés » est de 4 au lieu de 8.

Ce système nécessite 4 combats supplémentaires.

En résumé, ce mode de compétition est beaucoup plus juste dans l'attribution des places de 3 et permet de repêcher beaucoup plus de combattants.



REGLEMENTS D'ARBITRAGE

REGLEMENTS **COMBATS** ADULTES ET JEUNES

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 10M x 10M 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 4 juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité à chacun de ses coins. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Chronométrateur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et l'Annonneur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMIS 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 TATAMIS 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 utilisation sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS :

1. Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans bande, ni liseré, ni broderie personnelle. 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. Un ruban élastique est autorisé.
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 FFKDA est obligatoire ; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
8. Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes. Pour les hommes, le port de la coquille, pour les femmes, le port du protège-poitrine sont commandés.
Les combattants minimes sont équipés d'un casque et d'un plastron réversible bleu et rouge.
9. Les protège-tibias souples sont autorisés. Les protège-tibias avec protège coup-de-pied sont interdits.
10. Les lunettes sont interdites Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
12. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFKARATE.
13. 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 n'est pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui est 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. Les compétitions KUMITE/COMBAT (COMBAT) peuvent être divisées en combats individuels et par équipes. Les combats individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories de poids.
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 quatre 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 rencontre, un représentant de l'équipe dépose à la table officielle le formulaire officiel contenant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent. Une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être modifié avant la fin de la rencontre. Le choix des participants de la rencontre, ainsi que l'ordre dans lequel ils (ou elles) combattent, peuvent varier à chaque tour.
6. Une équipe est disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire 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) restent hors 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. A chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un arbitre et de 4 Juges.
2. La table de l'aire de compétition est composée d'un Chronométrateur, d'un Annonceur, d'un Marqueur, d'un Arbitrator.

PROTOCOLE :

- *Au début d'un combat, pour le salut entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, et deux juges se tiennent sur sa droite.*
- *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.
 La durée des combats est de trois minutes pour les Seniors Masculins (équipes et individuels) et de quatre minutes en individuel pour les places pour les médailles.
 La durée des combats est de deux minutes pour les Seniors Féminines (équipes et individuelles) et de trois minutes en individuel pour les places pour les médailles.
 La durée de tous les combats est de trois minutes pour les Espoirs masculins de moins de 21 ans et de deux minutes pour les Espoirs féminines de moins de 21 ans
 Pour les Minimes, Cadets et Juniors, la durée de tous les combats est de deux minutes.
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. Pour faciliter l'attribution des avertissements de Catégorie 2, "Atoshibaraku" est annoncé à 10 secondes de la fin du combat. Le Chronométrétreur signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal sonore.

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points accordés sont les suivants :

- a) IPPON : Trois points. b) WAZA-ARI : Deux points. c) YUKO : Un point.

2. Les points sont accordés lorsque deux juges au moins ont brandi leur drapeau pour afficher leur volonté d'accorder un tel point au même compétiteur.

Pour ce faire, ils prennent leur décision d'après les critères suivants :

- a) Le potentiel d'efficacité de la technique considérée.
 b) La conservation de l'état de vigilance de l'attaquant.
 c) Le fait que la technique a été portée avec un bon ton « timing ».
 d) Le fait que la technique a été déclenchée à distance correcte.

3. IPPON (trois points) est accordé pour :

- a) Coups de pieds JODAN.
 b) Toute technique valable effectuée sur un adversaire au sol, qu'il ait été projeté, balayé ou qu'il soit tombé par sa propre faute.

4. WAZA-ARI (deux points) est accordé pour :

- a) Coups de pied CHUDAN.

5. YUKO (un point) est accordé pour :

- a) JODAN ou CHUDAN TSUKI (y compris les techniques réalisées dans le dos).
 b) JODAN ou CHUDAN 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>IPPON 3 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées. 2. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, une technique d'attaque doit être exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 secondes est accordée pour que cette action soit correctement exécutée sur une zone d'attaque valide. 3. Si un compétiteur glisse, tombe ou est déséquilibré par sa propre faute puis est marqué par son adversaire, alors 3 points sont crédités à ce dernier.
<p>WAZA-ARI 2 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de côté, la technique doit être effective. 2. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 3. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner le dos à son adversaire et doit maintenir une attitude vigilante.
<p>YUKO 1 point</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les techniques doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. 2. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne doit pas tourner la tête. 3. Après exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner le dos à son adversaire et doit maintenir une attitude vigilante.

• *Pour des raisons de sécurité, les projections dont le point de pivot est au-dessus des hanches, sont interdites et peuvent valoir au fautive 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-USHI-GARI, KANI-WAZA etc.*

Après une projection, deux secondes sont accordées à l'attaquant pour marquer une technique.

- *Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus 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

Avant la fin du temps réglementaire d'un combat, un compétiteur peut être déclaré vainqueur s'il a pris un avantage de huit points sur son adversaire.

A la fin du temps réglementaire du combat, le compétiteur vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points ou celui dont l'adversaire a reçu KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

1. En cas d'égalité en compétition individuelle, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE. Une décision finale est prise par l'arbitre et 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 annonce 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 marqué 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 à la fin de ce combat, la décision est prise par l'arbitre et 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 en principe 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. Lui-même et les juges indiquent leur opinion, ces derniers 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).*
- *Critères généraux pour juger des 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 : 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 ou 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 exécutées avec la main ouverte.

4. Les projections jugées dangereuses ou interdites.

CATEGORIE 2 :

1. Simuler une blessure, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2. Sortir 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 et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
5. Saisir l'adversaire sans exécuter une technique dans un délai maximum de 2 secondes.
6. Créer des corps à corps inutiles : lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique.
7. Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
8. Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.
9. Faire preuve de non combativité

EXPLICATIONS :

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
FAUTES	AVERTISSEMENTS - PENALITES	SANCTION
1 ^{ère} faute	AVERTISSEMENT CHUKOKU	
2 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT KEIKOKU	
3 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT HANSOKU-CHUI	
4 ^{ème} faute	PENALITE HANSOKU	Disqualification
CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES		
FAUTES	AVERTISSEMENTS - PENALITES	SANCTION
1 ^{ère} faute	AVERTISSEMENT CHUKOKU	
2 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT KEIKOKU	
3 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT HANSOKU-CHUI	
4 ^{ème} faute	PENALITE HANSOKU	Disqualification

. *La compétition de KARATE est un sport, pour cette raison, les techniques dangereuses sont interdites et toutes les attaques doivent être maîtrisées. Si les techniques autorisées au corps d'un compétiteur, portées avec vigueur, sont comptabilisées même si elles aboutissent à lui couper le souffle, toute technique provoquant une blessure à la face doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.*

. *Dans le cas des compétitions cadets, juniors et seniors, une « touche » ou contact léger et maîtrisé à la face, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisée. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est averti par KEIKOKU. Une troisième infraction est avertie par HANSOKU-CHUI. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU).*

En fonction de la violence des techniques portées et non contrôlées, et de la gravité de la blessure infligée à un adversaire l'arbitre peut décider de ne pas respecter l'ordre des pénalités et d'attribuer directement, KEIKOKU, HANSOKUCHUI, voire HANSOKU, à l'attaquant fautif.

. *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.*

. *Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.*

Par ailleurs, feindre d'être blessé est également une infraction sérieuse au règlement. SHIKKAKU peut-être infligé au compétiteur simulant une blessure inexistante.

. *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 son adversaire de l'aire de compétition, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne pénalise 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, qui lutte, saisit, pousse, sort de l'aire de combat pour priver 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 encore **plus** de 10 secondes de combat, l'arbitre doit avertir le fautif, ou le pénaliser en fonction du nombre fautes de catégorie 2 déjà enregistrées.*

Si par contre, il reste moins de 10 secondes, alors l'arbitre avertit directement le fautif par HANSOKU CHUI. Si le fautif avait déjà reçu un avertissement de niveau HANSOKU CHUI, il est alors pénalisé par HANSOKU.

Cependant, l'arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; au contraire dans un tel cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.

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. Cela constitue un acte évident de MUBOBI. Lorsque pendant son attaque un compétiteur, par sa faute, est blessé par son adversaire, l'arbitre peut ne pas pénaliser ce dernier.

ARTICLE 9 – PENALITES

PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU	Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.
KEIKOKU	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	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 qui est déclaré perdant 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. Le compétiteur dont l'adversaire est disqualifié est déclaré vainqueur sur le score de 8 points 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 CHUKOKU 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 avertissements répétés entraînent une pénalité HANSOKU, mais elle peut aussi être imposée directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Elle est imposée lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- *L'annonce publique 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 en sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures 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 au moment de l'arrêt. 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 qui gagne un combat par disqualification de son adversaire sur HANSOKU 1^{ère} catégorie (touches successives non contrôlées), peut continuer à combattre dans le championnat. S'il est touché de nouvelles fois, il peut gagner un second combat par la même disqualification, mais il est définitivement éliminé de la compétition en cours.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit arrêter le combat, puis appeler le médecin, lequel est alors autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, il bénéficie d'une minute pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, il revient à l'arbitre de décider si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
Il peut le faire après avoir recueilli le diagnostic du médecin.

- 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 arrête le combat puis il signale au chronométrateur, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de 10 secondes. Il décide ensuite s'il doit faire appel ou non au médecin, en fonction de la nature du coup porté et de la dangerosité de son impact.

EXPLICATIONS :

- *Le médecin établit le diagnostic médical de la blessure du compétiteur et donne son avis à l'arbitre pour dire si ce dernier reste en état de combattre.*

La décision de mettre fin au combat relève de la responsabilité de l'arbitre.

Le cas échéant, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Si nécessaire, le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.

- *Lorsque la « règle des 10 secondes » est appliquée, le temps doit être décompté par un chronomètre spécialement réservé 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 ne fait arrêter le chronomètre que lorsque le compétiteur est 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

Toute protestation officielle doit être déposée au chef de tatami dans les plus brefs délais. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent en cas d'erreur administrative.

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 est réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionne l'équipe arbitrale et visionne, s'il y a lieu, des vidéos susceptibles de l'éclairer.*
- *Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est fondée, une mesure appropriée est prise.*

ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGE

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 Chefs de TATAMI sur leurs aires respectives, et 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 chefs de TATAMI :

1. Nomment les arbitres et les juges, pour tous les matchs effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. S'assurent que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
3. Veillent au bon déroulement de chaque combat.
4. Préparent un rapport écrit quotidien sur la prestation de chaque officiel dont ils ont la responsabilité. Ce rapport est remis à la Commission d'Arbitrage avec leurs recommandations s'il y a lieu.

C – ARBITRES

Les responsabilités de l'arbitre sont les suivantes :

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Attribuer les points donnés à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux).
4. Donner des avertissements et infliger des pénalités signalées à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) (avant, pendant et après le combat).

5. Recueillir et/ou obtenir les opinions des juges et agir conformément à ces opinions.
6. Annoncer les prolongations.
7. Demander le vote des juges et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

D – JUGES

Les responsabilités des juges sont les suivantes :

Les juges exercent leur droit de vote durant le combat ou dès que l'arbitre arrête le combat pour signaler des techniques devant être validées par l'arbitre.

Les juges exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour signaler une infraction de catégorie 1 ou une infraction de catégorie 2.

L'infraction de catégorie 1 ou de catégorie 2 est enregistrée à la condition que deux juges au moins approuvent la sollicitation de l'arbitre central.

Les juges signalent spontanément leur opinion à l'arbitre quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).

EXPLICATIONS :

- *Lorsque le combat est arrêté, la décision est prise à la majorité des juges.*
- *En cas d'égalité, une décision est prise à la majorité du vote de toute l'équipe arbitrale : l'arbitre et les juges.*
- *Les juges doivent voter s'ils voient l'arrivée d'une technique effective ou s'il leur semble qu'une technique dont ils ne peuvent pas voir exactement la conclusion doit certainement être effective.*
- *Dans l'éventualité où l'arbitre n'entend pas le signal de fin de match, le chronométrateur 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 COMBATS

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits aux annexes 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 » et le combat commence.
3. Quand l'arbitre arrête le combat en annonçant « YAME », les juges indiquent aussitôt leur opinion à l'aide des drapeaux.
4. Dans le cas où un point doit être accordé à la majorité du vote des juges, 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 » puis commande la décision par le vote du corps arbitral : l'arbitre et les juges « HANTEI ».
8. 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) Pour ordonner au compétiteur d'ajuster son « GI » ou ses équipements de protection.
 - c) Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
 - d) Quand l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
 - e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 2 secondes suivantes.
 - f) Quand un compétiteur tombe, et qu'aucune technique effective n'est effectuée dans les 2 secondes suivantes.
 - g) Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur leurs 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.

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. L'arbitre doit exiger que les compétiteurs se saluent correctement.*
- *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.*

Pour que les points soient accordés, le principe général est qu'ils doivent être attribués à la majorité des votes des juges (au moins deux drapeaux).

Un point est donc attribué par l'arbitre dès que deux drapeaux de la même couleur sont donnés par les juges.

En cas d'égalité des drapeaux, deux cas peuvent se présenter :

- *2 drapeaux rouges et deux drapeaux bleus sont donnés par les juges : l'arbitre attribue le point à chaque compétiteur ;*
- *1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu sont donnés par les juges : l'arbitre n'attribue aucun point.*

Dans l'attribution d'un point, les critères doivent être pris en considération dans l'ordre suivant :

- 1 . Le vote majoritaire des juges (couleur des drapeaux) ;*
- 2 . Le niveau de la technique validée (yuko, waza-ari ou ippon).*

Si aucun drapeau ne se lève au « Yame » de l'arbitre, ce dernier relance immédiatement le combat par « Tsuzukete Hajime », sans avoir à annoncer « Torimasen ». Cette dernière annonce n'est effectuée que dans les seuls cas suivants :

- *1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu se lèvent ;*
- *1 seul drapeau se lève quelle que soit sa couleur.*

En cas de discordance entre les juges, l'arbitre attribue le niveau de points qui a obtenu au moins deux drapeaux.

Ainsi, quand deux juges se prononcent en faveur du combattant bleu, le premier en signalant « yuko », le second en signalant « waza-ari », l'arbitre ne pourra accorder que « yuko ».

Si un juge accorde « yuko », un second juge « waza-ari » et un troisième juge « ippon », les trois en faveur du même combattant, l'arbitre doit accorder « waza-ari ».

Si deux juges accordent « yuko » et deux autres juges « ippon » au même combattant, l'arbitre accorde « yuko » (la technique ayant la valeur la plus basse).

REGLEMENT COMBATS ENFANTS

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- les mini-poussins ;
- les poussins ;
- les pupilles ;
- et les benjamins.

Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids

Voir tableau FFKARATE en page 16.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être réduite, en principe en étant ramenée à 6 m x 6 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.
- Plastron pour les garçons et filles (homologué FFKARATE).
- Les bagues orthodontiques sont tolérées.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat	Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATSHIBARAKU	Encore un peu de temps	Le Chronométrateur envoie un signal sonore 10 secondes avant la fin du combat. L'Arbitre annonce « ATOSHIBARAKU ».
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	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	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.
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 AO NO KACHI	Rouge vainqueur Bleu vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

AKA IPPON AO IPPON	Rouge ou Bleu marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA WAZA-ARI AO WAZA-ARI	Rouge ou Bleu marque deux points	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA YUKO AO YUKO	Rouge ou 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} catégorie ou 2 ^{ème} catégorie	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	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.
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.
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.
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

ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

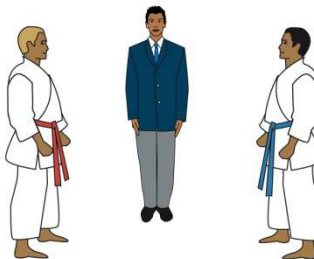
SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
●-○	IPPON	Trois points
●	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	Kachi	Vainqueur
×	Make	Défaite
△	Hikiwake	Egalité
C1 W	Faute de 1 ^{ère} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 K	Faute de 1 ^{ère} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C1 H	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2 W	Faute de 2 ^{ème} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 K	Faute de 2 ^{ème} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C2 H	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification de la compétition

ANNEXE 3 - GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOBU HAJIME

*"Commencer le combat".
Après l'annonce,
l'Arbitre recule d'un pas*

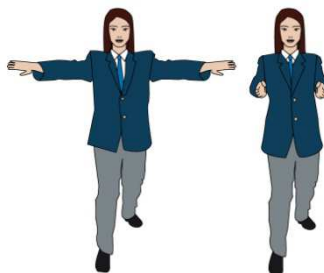


OTAGAI-NI-REI

*L'Arbitre demande aux compétiteurs
de se saluer entre eux*

TSUZUKETE HAJIME

*"Reprenre 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.*

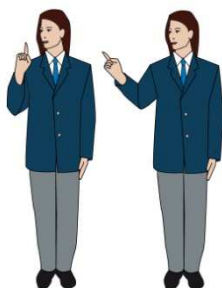


YAME

*"Arrêt"
Interruption ou fin du combat.
Au moment où il annonce « Yame »,
l'Arbitre coupe de haut en bas
avec la main.*

**INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE
CHUKOKU**

*L'Arbitre croise les mains ouvertes
bord à bord à hauteur de poitrine
en direction du fautif.*

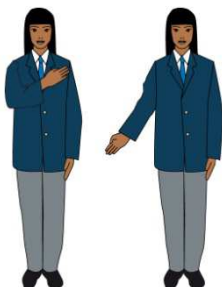


INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

*L'Arbitre pointe l'index, bras plié,
en direction du visage du fautif.*

CONTACT EXCESSIF

*L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu un contact excessif,
une infraction de 1^{ère} catégorie.*

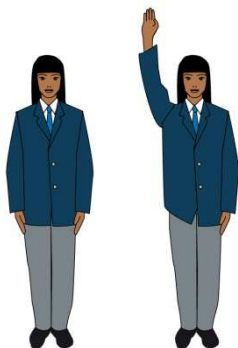
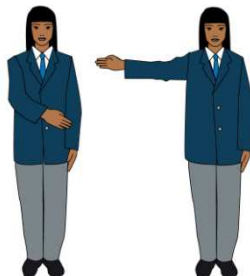


YUKO (1 point)

*L'Arbitre étend le bras
à 45° vers le bas,
du côté de celui qui a marqué.*

WAZA-ARI (2 points)

L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.

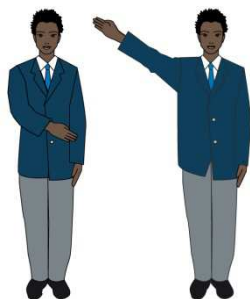


IPPON (3 points)

L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.

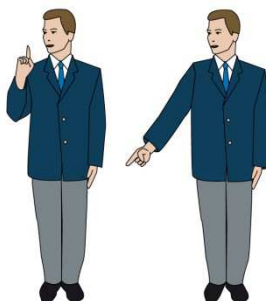
NO KACHI

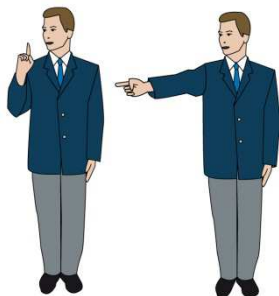
A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.



KEIKOKU

*"2^{nde} Pénalisation"
L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif*



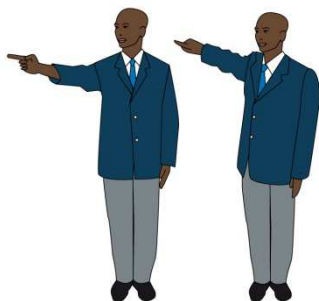
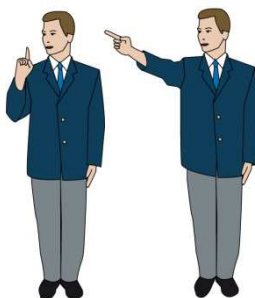


HANSOKU CHUI

“3^{ème} Pénalisation”
L'Arbitre pointe l'index
vers l'abdomen du fautif.

HANSOKU

“Disqualification”
L'Arbitre pointe l'index
vers le visage du fautif,
puis annonce la victoire
de l'adversaire.

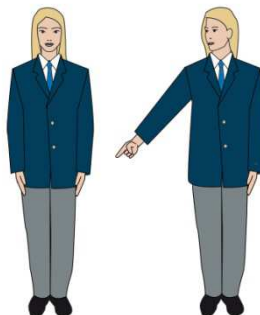


SHIKKAKU

“Disqualification,
quittez l'aire de compétition”.
L'Arbitre pointe d'abord l'index
vers le visage du fautif, puis étend son
bras vers l'arrière en annonçant
« Aka (ou Shiro) Shikkaku »,
puis il déclare l'adversaire vainqueur.

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.





SHUGO

*“Appel des Juges”
L'Arbitre appelle les Juges
à la fin du combat,
ou pour demander
une disqualification par Shikkaku.*

ANNULE LA DERNIERE DECISION

*L'arbitre se tourne vers le dernier
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.*



KIKEN « Renonciation)

*L'Arbitre pointe l'index
à la position d'origine
avec renonciation du compétiteur
et annonce la victoire de l'adversaire.*

PASSIVITE

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

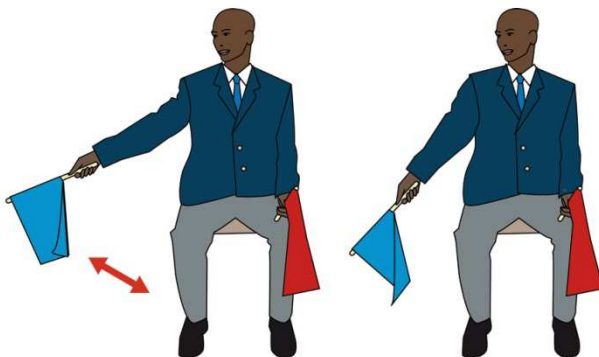


SIGNAUX DES JUGES

JOGAI

“Sortie de l'aire de compétition”

Le juge indique qu'il y a eu « sortie » en pointant le drapeau vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.



Nos remerciements à Anne GOUDENOVE pour ses dessins originaux

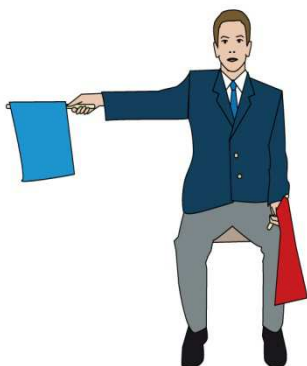
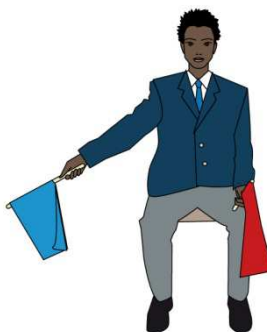
PASSIVITE

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



YUKO

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



WAZA-ARI

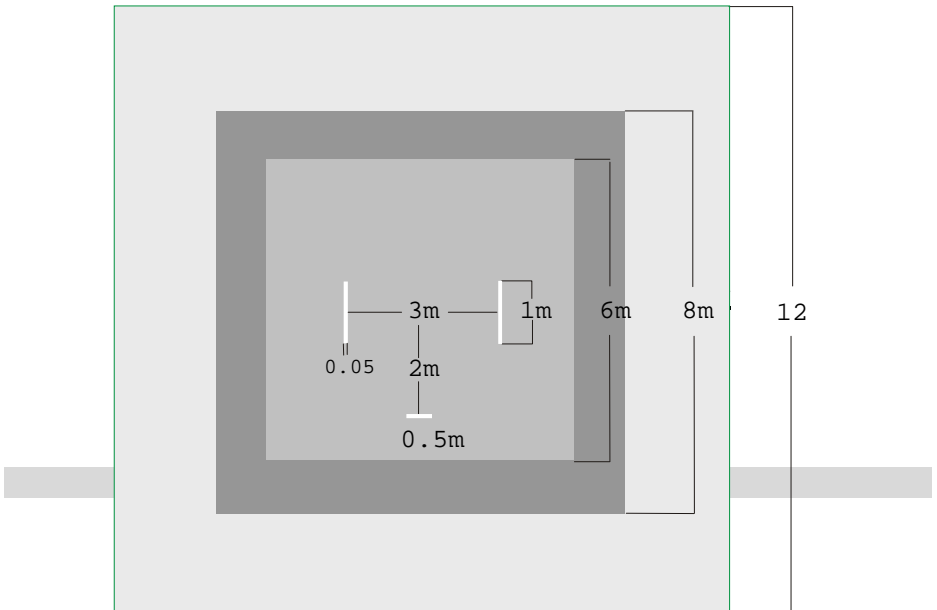
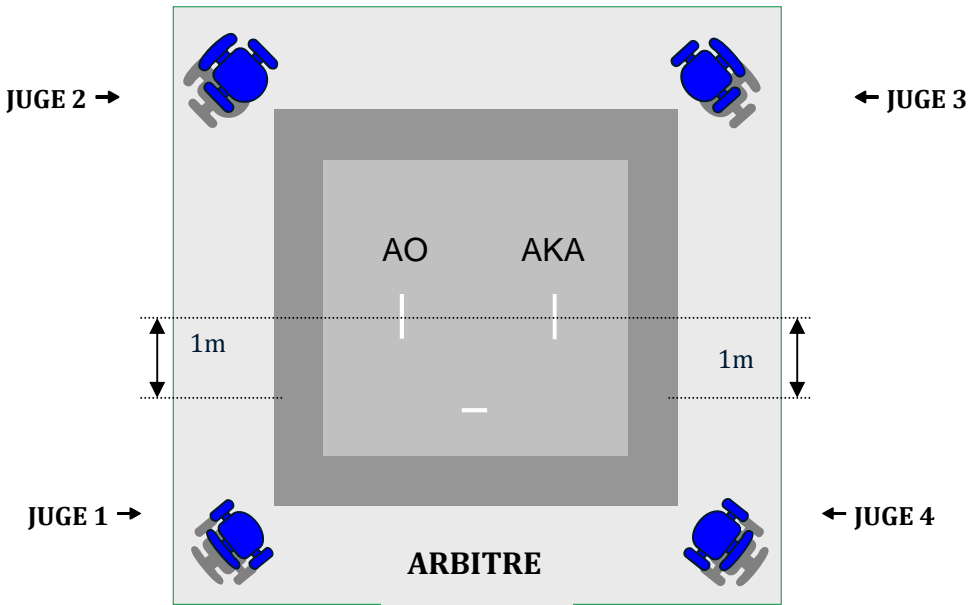
*Le Juge étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué
(Aka ou Shiro).*



IPPON

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

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



REGLEMENTS DES COMPETITIONS **KATAS**

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on distingue 2 types de compétitions :

1. Mini-Poussins, Poussins, (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se déroulent au niveau départemental, et régional.
Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.
2. Pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se déroulent au niveau départemental, régional, inter-régional et national.
Le jugement s'effectue par le vote 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 X 10 est composée de tatamis. La surface de sécurité de 1 mètre de largeur sur tout le périmètre de l'aire de compétition 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 éléments du 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 utilisation 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 n'est pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui est 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 prend 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 est réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autre à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionne l'équipe arbitrale et visionne, s'il y a lieu, les vidéos susceptibles de l'éclairer.*
- *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 KATA/TECHNIQUE peuvent être divisées en confrontations individuelles 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, le cas échéant, d'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, Liges 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 des 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 ou cinq juges 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 juges 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'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge (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) Le timing, 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 du karaté. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer résistance, 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 réalise 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'appel de leur nom, les deux compétiteurs (ou équipes) l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent au 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, AKA annonce le Kata qu'il va exécuter, puis entame sa prestation. 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. Le compétiteur (ou l'équipe) adverse est alors déclaré(e) 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. Tous les drapeaux sont levés simultanément. 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 de drapeaux 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. Les katas exécutés lors de la phase qualificative peuvent être repris.

**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. SANSEJU	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	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. CHANTANYA RA-KUSHANKU
11. KOSUKUN-DAI	22. NAIFANCHIN-SHODAN	33. SHISOCHIN	

**LISTE DES KATAS
POUR LES AUTRES CATEGORIES D'AGE**

POUSSINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	SHIOZUKI 1	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	SHIOZUKI 2	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SHODAN	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI
		PINAN SHODAN	

PUPILLES			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	SHIOZUKI 1	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	SHIOZUKI 2	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SHODAN	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	PINAN SHODAN	GEKISAI DAI ICHI
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI NI
		PINAN YODAN	

BENJAMINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI SHODAN	NAIFANCHI SHODAN	NAIFANCHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI et NI
BASSAI DAI	BAISSAI	BAISSAI DAI	SAIFA
		SAIFA	SEIUNCHIN
		SHIN SEI	SHISOUCHIN

MINIMES			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA
KANKU DAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN
EMPI	WANSHU	SAIFA	SHISOUCHIN
JION	JION	SEIENCHIN	SANSEIRU
		SHIN SEI	SEIPAI

REGLEMENT – KARATE JUTSU

GENERALITES

Compétition en opposition pour les catégories CADETS JUNIORS 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 doivent être adaptés pour favoriser les saisies.

ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

La compétition est composée de 3 parties

1^{ère} partie : KUMITE/COMBAT :

C'est-à-dire une distance favorisant les atémis pieds et poings et toutes les acquisitions de techniques spécifiques au Karaté (voir *règlement Kumité/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 ; à partir de 10 secondes, un avantage léger est enregistré pour l'attaquant, à partir de 20 secondes, un avantage plus fort, à partir de 30 secondes, victoire automatique.

ARTICLE 3 – DUREE DES COMBATS

Il y a un seul chronomètre qui mesure le temps global du combat :

3 mn temps plein pour tous les combats.

ARTICLE 4 – REGLEMENT DE LA COMPETITION

Sauf en cas d'inactivité des deux combattants ou dans le cas d'une situation de blocage sans domination efficace de l'un sur l'autre, l'arbitre n'arrête pas le combat.

A l'issue de chaque combat, les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point. :

3 points	Au compétiteur ayant largement dominé son adversaire, ayant initié la majorité des techniques effectives, notamment dans les trois formes de combat.
2 points	Au compétiteur ayant efficacement dominé le combat.
1 point	Au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

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.

VALEUR DEGRESSIVE DES TECHNIQUES ENREGISTREES PAR LES JUGES POUR LEUR PERMETTRE DE SE PRONONCER A LA FIN DU COMBAT

(rangées de la meilleure – **a** à la moins bonne – **c**)

Partie 1 : TECHNIQUES DE PERCUSSION :

- a) Coups de pieds à la tête
 - b) Coups de pieds au corps
 - c) Coups de poings au corps.
- (voir règlement Kumité/Combat)

Partie 2 : TECHNIQUES de PROJECTIONS, FAUCHAGES, BALAYAGES :

- a) Projections parfaites
- b) Projections amenées au sol
- c) Projections imparfaites

Partie 3 : TECHNIQUES au SOL :

- a) Une clé avec abandon ;
un étranglement avec abandon ;
un étranglement avec immobilisation ;
un contrôle par les épaules au sol annoncé par l'arbitre : *immobilisation* durant 30 secondes équivaut à une victoire.
- b) Un contrôle par les épaules au sol annoncé par l'arbitre : *immobilisation* durant 20 secondes ;
- c) Un contrôle par les épaules au sol annoncé par l'arbitre : *immobilisation* durant 10 secondes.

On 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

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

APPLICATION DU YAME :

Le YAME s'applique

1. Quand, dans la préhension assurée (*debout*), les combattants sortent de la surface de compétition sans qu'aucune action ait été préalablement engagée.
2. Quand, dans la préhension (*au sol*), les combattants sortent de la surface de compétition sans qu'aucune action ait 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. Dans les cas où l'arbitre central le juge nécessaire ou à la demande d'un juge de coin.

TECHNIQUES AUTORISEES

Partie 1 : ATEMIS :

Coups de poings au corps.

Coups de pieds à la tête (**maitrise obligatoire chez les cadets et juniors**) et au corps.

Coups de coudes uniquement au corps : autorisés mais non comptabilisés.

Coups de genoux uniquement au corps : autorisés mais non comptabilisés.

Low kicks : autorisés mais non comptabilisés.

Partie 2 : TECHNIQUES de PROJECTIONS, CLES, ETRANGLEMENTS :

Ne mettant pas en danger les compétiteurs.

Partie 3 : TECHNIQUES d'IMMOBILISATIONS, ETRANGLEMENTS, CLES : aux membres supérieurs et inférieurs (3 grosses articulations).

TECHNIQUES INTERDITES

Coups de poings au visage.

Toutes sortes de frappes aux articulations.

Projection avec saisie de cou.

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 l'adversaire.

LES PENALITES sont attribuées selon les critères du règlement général Combat.

REGLEMENT – KARATE CONTACT

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

Les compétitions de Karaté Contact sont ouvertes aux licenciés de la FFKDA ayant le passeport sportif, une licence 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 10x10 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 3 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 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 homologuées par la FFKARATE.

ARBITRES :

1. 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 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 utilisation sur l'aire de compétition.

COACHES :

Le Coach est assis sur une chaise placée au bord du tatami.

Il doit être en survêtement et chaussures de sports, ou en karatégi.

Son attitude doit 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 par une attitude inappropriée de son Coach.

COMPETITEURS :

1. KARATE-GI traditionnel ou de Contact, homologué par la FFKDA.
2. Pour les Seniors, les protections spécifiques de Karaté Contact sont obligatoires.
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.
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 doit 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. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites même sous le casque.
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 est interdit.
7. Le port des gants de 10 oz pour les catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors, et 12 oz pour les Seniors 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. La coquille est obligatoire pour les hommes, le plastron est obligatoire pour les femmes.

8. Les protections pied/tibia, ainsi que le casque de Karaté Contact sont obligatoires (les protections pied/tibia et casques doivent être de la même couleur que les gants).
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. Les bandages de mains sont interdits.
12. 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 n'est pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui est accordée pour y remédier.*

ARTICLE 3 - L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée d'un Arbitre et de 3 Juges.
2. A la table de l'aire de compétition sont installés un Chronométrateur et un Marqueur/Annonneur.

ARTICLE 4 - DUREE DU COMBAT

1. SENIORS : Eliminatoires → 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises. Finales → 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories ayant effectué au moins 3 combats éliminatoires, et 3 reprises de 2 minutes pour les autres. Pour les féminines, 2 reprises de 2 minutes pour les éliminatoires comme pour les finales.
2. La décision est prise aux drapeaux.
3. En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point.

3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire, ayant initié la majorité des techniques effectives, notamment des techniques de coup de pieds et/ou ayant obtenu un hors combat temporaire.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé la reprise et placé plusieurs techniques de pied à la tête.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

En Seniors, lorsqu'un compétiteur est mis hors de combat ou est physiquement en difficulté, l'Arbitre arrête la reprise et commence le décompte des 10 secondes. A la 7^{ème} seconde, le compétiteur doit 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 est alors déclaré vainqueur (et ce sur l'ensemble du combat → 1 KO entraînant la défaite immédiate et le retrait de la compétition).

En aucun cas un compétiteur ne peut être compté 3 fois sur l'ensemble du combat.

Si un compétiteur est mis hors de combat ou KO suite à une technique interdite, son adversaire sera disqualifié. Mais le compétiteur blessé ne pourra alors plus continuer la compétition.

Les techniques suivantes sont autorisées en Karaté Contact (Seniors) :

- Low Kicks
- Coup de Poing circulaires (crochets, uppercuts, ...)

ARTICLE 6 - POINTS NEGATIFS

- Les 3 premières sorties de l'aire → 1 avertissement
- La 4^{ème} sortie → Perte de la Reprise → Score : 9-0
- Si un combattant effectue moins de 6 techniques de pieds effectives exécutées au dessus de la ceinture, alors 3 points seront retirés de son score à l'issue de la reprise.
- Les coup de pieds seront déterminés comme étant « effectifs » et seront ainsi comptabilisés par le Marqueur-Annonceur à la table.

Des pénalités répétées peuvent entraîner une disqualification du compétiteur fautif. Un compétiteur peut aussi être disqualifié pour d'autres 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 est alors disqualifié.

ARTICLE 7 – LES TECHNIQUES INTERDITES

1. Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
2. Les attaques à l'aine, aux articulations des coudes ou genoux.
3. Les techniques de main ouverte au visage ou à la gorge.
4. Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat.
5. Les deux premières infractions = un avertissement.
La 3^{ème} infraction = perte de la reprise par 9 à 0.
Faute grave dès la 1^{ère} ou 2^{ème} infraction = perte directe de la reprise.

ARTICLE 8 - 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 "ALLEZ" puis le combat commence.
3. A l'issue de chaque reprise et après déduction éventuelle des points négatifs, l'arbitre annonce le résultat.

Le combat est terminé :

- Lorsque le temps est arrivé à son terme.
- Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.
- Sur disqualification.
- Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son Coach.
- Sur arrêt décidé par le médecin.
- Sur arrêt décidé par l'arbitre s'il voit que l'un des combattants est en danger.
- En cas de KO ou d'arrêt décidé par le médecin, le compétiteur ne pourra reprendre la compétition ni être repêché.

ARTICLE 9 – CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

CATEGORIES KARATE CONTACT SENIORS	
Masculins	Féminines
-60 Kg	-50 Kg
-65 Kg	-55 Kg
-70 Kg	-60 Kg
-75 Kg	-65 Kg
-80 Kg	-70 Kg
-85 Kg	70Kg ET PLUS
-90Kg	-
90Kg ET PLUS	-

KARATE SEMI-CONTACT
BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS

PRINCIPE GENERAL

A l'exception des Règles spécifiques au Karaté « Semi Contact » exposées ci-après, les règles sont celle du règlement de Karaté Contact.

Les Règles du Karaté « Semi Contact » s'appliquent aux Catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors.

ARTICLE 1 – DUREE DU COMBAT

1. BENJAMINS : 2 reprises de 1 minute et 15 secondes avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)
2. MINIMES - CADETS : 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).
3. JUNIORS : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).
4. La décision est prise aux drapeaux

ARTICLE 2 – CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les décisions des 3 Juges sont les suivantes :

- a) 3 points
- b) 2 points
- c) 1 point

KARATE SEMI CONTACT CRITERES DE DECISION	
3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et pris la plupart du temps l'initiative du combat.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure a son adversaire

Les techniques suivantes sont interdites en « Semi Contact » :

- Low Kicks
- Coups de Poing circulaires excessivement larges
- Upercuts portés à l'adversaire quand il a la tête baissée.
- Pour les Juniors, les low kicks sont tolérés dans l'esprit du semi contact.

6 techniques de jambes obligatoires par reprise pour les Juniors

4 techniques de jambes obligatoires par reprise pour les Minimes et Cadets

3 techniques de jambes obligatoires par reprise pour les Benjamins

ARTICLE 3 – PROTECTIONS

En plus des protections habituelles du Karaté Contact, le Plastron est obligatoire pour les Catégories Benjamins, Minimes et Cadets.

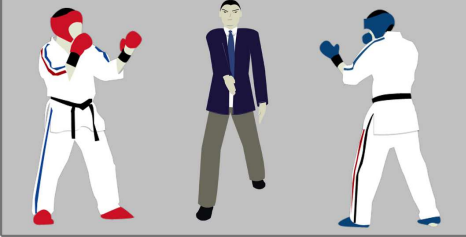
Les protections traditionnelles de Karaté sont tolérées pour le « Semi Contact ».

ARTICLE 4 – CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

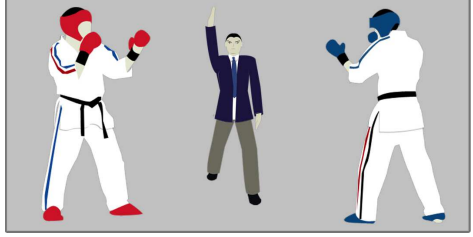
CATEGORIES KARATE SEMI-CONTACT				
	Avec Plastron			cx
	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Poids Minimum		45 Kg		-
Masculins	-40 kg	-50 Kg	-52 Kg	-55 Kg
	-45 kg	-55 Kg	-57 Kg	-61 Kg
	-50 kg	-60 Kg	-63 Kg	-68 Kg
	-55 kg	-65 Kg	-70 Kg	-76 Kg
	+ 55 kg	+65 Kg	+70Kg	-82 Kg
		-	-	+82 Kg
Poids Minimum		40 Kg		-
Féminines	-35 kg	-45 Kg	-47 Kg	-48 Kg
	-40 kg	-50 Kg	-52 Kg	-53 Kg
	-45 kg	-55 Kg	-57 Kg	-59 Kg
	+45 kg	+55 Kg	+57Kg	+59 Kg

GESTUELLE D'ARBITRAGE DE KARATE CONTACT

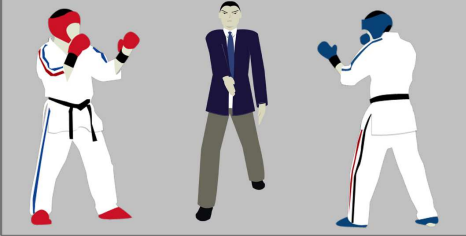
Prêt : un pas en avant, bras tendu à l'horizontale hauteur moyenne



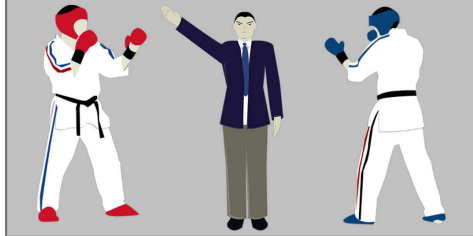
Allez : lever le bras en reculant d'un pas



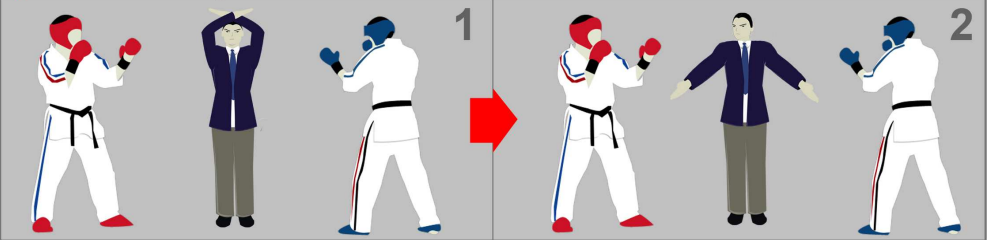
Arrêt du combat : bras tendu devant hauteur moyenne



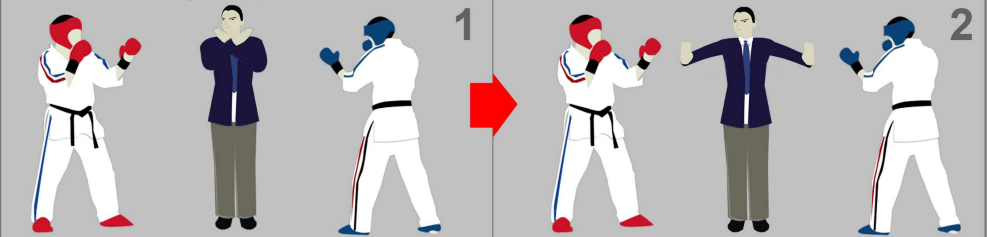
Vainqueur : bras tendu vers le vainqueur
 ⚡ Dire à haute voix « Vainqueur »



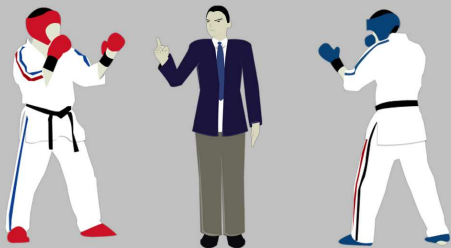
Egalité : bras croisés au dessus de la tête⁽¹⁾, puis décroiser les bras tendus, paumes vers le haut⁽²⁾
 ⚡ Dire à haute voix « Egalité »



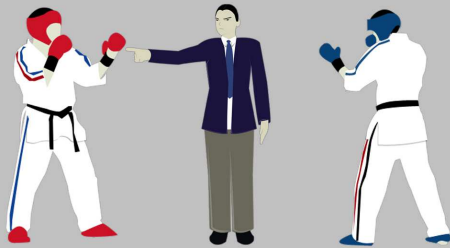
Disqualification : bras croisés devant⁽¹⁾, puis décroiser les bras pliés devant, paumes de face⁽²⁾, en se tournant vers le compétiteur concerné



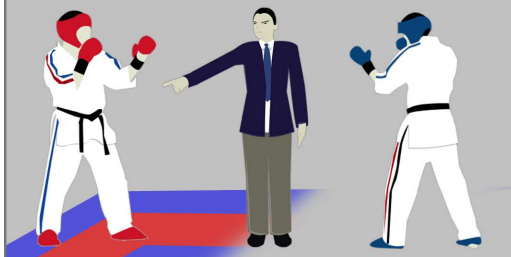
Avertissement : bras plié index levé, en se tournant vers le compétiteur concerné



Pénalité : bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif



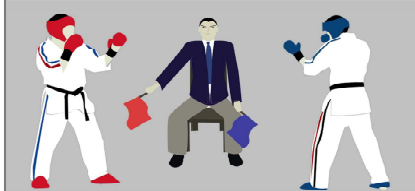
Sortie de tapis : bras tendu, index pointant vers la sortie



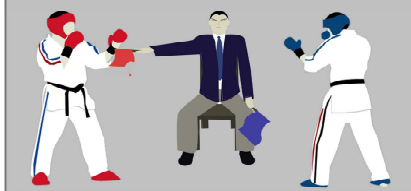
KARATE CONTACT

LA GESTUELLE D'ARBITRAGE DU JUGE DE COIN

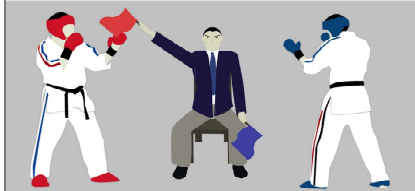
1 point : bras tendu vers le bas



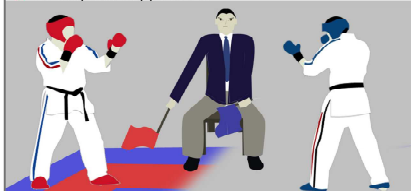
2 points : bras tendu à l'horizontale



3 points : bras tendu vers le haut



Sortie de tapis : drapeau rouge qui frappe le sol
 ➡ Le drapeau frappe le sol



REGLEMENT COMBINE

TECHNIQUE / COMBAT

PREAMBULE :

La coupe de France combinée concerne les catégories masculines et féminines des minimes, cadets, juniors et seniors. Les compétiteurs poussins, pupilles, benjamins se rencontrent uniquement dans les départements ou les ligues.

ARTICLE 1 – CATEGORIES

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids CADETS : - 57 kg / - 70 kg / 70 kg et plus

Catégories de poids CADETTES : - 54 kg / 54 kg et plus

Catégorie de poids des MINIMES GARCONS : - 55 kg / - 65 kg / 65 kg et plus

Catégorie de poids MINIMES FILLES : - 50 kg / 50 kg et plus

ARTICLE 2 – COMPETITION INDIVIDUELLE ET PAR EQUIPES

Dans la compétition individuelle, 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 le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Après la fin du kata, les deux compétiteurs se font face et débutent leur combat.

Le temps des combats est de deux minutes. Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a marqué 3 points ou à défaut à la fin du temps du combat.

Le compétiteur ayant cumulé le plus de points en kata et kumite est déclaré vainqueur.

Dans la compétition par équipe, 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 combattra.

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) SANBON : 3 points (fin du combat)
- b) NIHON : 2 points
- c) IPPON : 1 point.

Le score maximum est de trois points par combat.

2. SANBON et nihon sont accordés 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.

3. Classification des techniques

Les techniques dont la valeur est sanbon (3 points) sont :

- a) Coups de pied jodan.
- b) Dévier une attaque et marquer dans dos.
- c) Balayage ou projection suivi(e) par une technique qui marque.
- d) Délivrer une combinaison de techniques où chacune marque pour sa valeur.

Les techniques dont la valeur est nihon (2 points) sont :

- a) Coups de pied chudan.

Les techniques dont la valeur est ippon (1 point) sont :

Toute technique qui marque, mais dont il manque un des critères de sanbon et nihon.

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 SANBON (3 points).
6. Le compétiteur qui gagne par décision aux drapeaux après égalité dans ENSHOSEN, recevra IPPON (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 de la concentration.
- e) Des positions correctes (DACHI) avec une tension convenable dans les jambes et les pieds à plat sur le sol.
- f) La tenue convenable de l'abdomen (HARA).
- g) 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'Embusen du kata).

En cas d'égalité, et si le tirage au sort est kata, les deux compétiteurs devront effectuer un kata différent de celui déjà réalisé : 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 qui a obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur à la fin du temps réglementaire.

Le compétiteur est déclaré vainqueur avant la fin du temps réglementaire si :

Il marque ou atteint SANBON.

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 deux premières sanctions pour une même faute ne donnent pas de point à l'adversaire ; la troisième donne un 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 de trois à cinq membres dont trois combattent. Elles sont constituées au maximum 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 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'aine, aux articulations et au coup 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)	1 point de pénalité	Troisième faute
4 ^{ème} avertissement (hansoku)	disqualification	Quatrième faute

CATEGORIE 2		
JOGAI & TECHNIQUES 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)	1 point de pénalité	Troisième faute
4 ^{ème} avertissement (hansoku)	disqualification	Quatrième faute

ARTICLE 9 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami 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 national 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 compétiteurs ou 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 de l'arbitre central.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

2^{ème} TEMPS : → Combat :

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite 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 l'épreuve 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 l'épreuve du 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 l'épreuve 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 l'épreuve 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 kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

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 + combats.
- 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.

<p>REGLEMENT COMBINE TECHNIQUE / COMBAT ENFANTS</p>

Ces compétitions concernent les catégories masculines et féminines des pupilles, benjamins et minimes.

Les catégories de poids sont déterminées par l'organisateur.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m X 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 le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Immédiatement après la fin du kata, les 2 compétiteurs se mettent face à face et combattent..

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.

LISTE DES KATAS ENFANTS JEUNES ET ADULTES

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 Gekisaïdai ichi Geki saï dai ni saïfa
1/4 finales tirage au sort	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï dai Kosokun dai	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Saïfa Seyunchin sanchin
1/2 finale et finalekata libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

LISTE WKF DES KATAS CADETS JUNIORS SENIORS

SHOTOKAN	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHITO-RYU	
Bassaï Dai	Sanchin	Kushanku	Jitte	Naïfanchi Nidan
Basai Sho	Saïfa	Naihanchi	Jion	Naïfanchi Sandan
Kanku Dai	Seiyunchin	Seishan	Jiin	Aoyagi (Seiryu)
Kanku Sho	Shisochin	Chinto	Matsukase	Jyuroku
Tekki Shodan	Sanseru	Passai	Wanshu	Nipaipo
Tekki Niddan	Seisa	Niseishi	Rohai	Sanchin
Tekki Sandan	Seïpa	Rohai	Bassaï Dai	Tensho
Hangetsu	Kurunfa	Wansu	Bassaï Sho	Seïpa
Jitte	Superimpei	Jion	Tomari Bassai	Senseïru
Empi	Tensho	Jitte	MatsumuraBassaï	Saïfa
Gankaku		Suparimpei	Kosokun Dai	Shisochin
Jion		Unsu	Kosokun Sho	Kururunfa
Jiin		+ Kunpu	Kosokun Shio	Suparimpei
Sochin			Chinto	Hakusho
Nijushio			Chinte	Pachu
Gojushio Dai			Seïenchin	Heïku
Gojushio Sho			Sochin	Païku
Chinte			Niseishi	Annan
Unsu			Goju Shio	Annanko
Meïkyo			Unsu	Papuren
Wankan			Seisan	Chantanyara
			Naïfanchi Chodan	Kushanku

RÈGLEMENT CHALLENGE BODY KARATE

Cette compétition concerne les catégories masculines et féminines :

Individuels : minimes ; cadets ; juniors, séniors femmes de 18 à 25 ans ; séniors de 26 à 35 ans ; séniors de 36 à 45 ans ; séniors de plus de 45 ans (cette catégorie est mise en œuvre en fonction du nombre de candidates ; séniors hommes de 18 à 35 ans ; séniors hommes âgés de 36 ans et plus.

Equipes : JEUNES : minimes - cadets – 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 cotés (surface de sécurité). Les sorties de l'aire de compétition ne sont pas pénalisées.

ARTICLE 2 – DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION :

Par élimination directe sans repêchage.

Chaque compétiteur doit apporter sa musique sur support CD (1 musique par CD) ou support type Iphone.

Le jugement se fait par système aux drapeaux.

Les compétiteurs exécutent IMPÉRATIVEMENT un enchaînement différent à chaque tour.

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.

CHAMPIONNAT DE FRANCE UNSS

Une commission mixte nationale composée pour moitié de membres de la FFKDA et pour moitié de membres de l'UNSS organise le championnat de France UNSS.

ARTICLE 1 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

Cette compétition est réservée aux personnes possédant une licence UNSS (sport scolaire en collège ou lycée).

Une qualification préalable au championnat académique est nécessaire pour se présenter au championnat de France.

Le championnat de France UNSS permet la participation des équipes de collèges et de lycées selon les principes suivants :

EQUIPE COLLEGE Catégories d'âge : B3, M1, M2, C1	EQUIPE LYCEE Catégorie d'âge : M2, C1, C2, J1, J2
2 à 4 compétiteurs dont 1 kata fille et 1 kata garçon + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique (pouvant être issu d'une autre AS) – mixité obligatoire	2 à 4 compétiteurs dont 1 kata fille et 1 kata garçon + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique (pouvant être issu d'une autre Association Sportive) – mixité obligatoire

Nombre d'équipes maximum collège sur un championnat de France : 26 équipes.

Nombre d'équipes maximum lycée sur un championnat de France : 26 équipes.

2 équipes collège et 2 équipes lycée par académie seront qualifiées au Championnat de France 2013.

ARTICLE 2 : REGLEMENTATION SPORTIVE

La compétition est une rencontre individuelle par sexe et par catégorie d'âge et de poids dont les résultats cumulés donnent le classement des équipes académiques.

En vue d'un volume de pratique optimale, les compétiteurs s'opposent individuellement en kata et en kumité avec des formules adaptées aux effectifs.

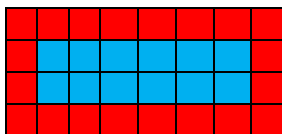
Le choix des katas s'opère parmi ceux de la liste officielle FFKDA.

Pour la compétition combat, les catégories d'âge et de poids sont les suivantes :

	B3 et MINIMES	CADETS	JUNIORS
FILLES	- 46 kg	- 47 kg	- 48 kg
	- 53 kg	- 54 kg	- 55 kg
	+ 53 kg	+ 54 kg	+ 55 kg
GARÇONS	- 46 kg	- 53 kg	- 60 kg
	- 53 kg	- 60 kg	- 67 kg
	+ 53 kg	+ 60 kg	+ 67 kg

ARTICLE 3 : LA REGLEMENTATION COMBAT

Une réglementation combat particulière est adoptée dans le cadre des compétitions UNSS, il s'agit du système en couloir. L'espace de pratique est un rectangle de 8X4



mètres selon la disposition suivante :

Le combat se déroule prioritairement dans la zone bleue. Le combattant qui pose un appui dans la zone rouge est pénalisé, sauf s'il engage immédiatement une attaque. Si cette attaque vient à toucher l'adversaire, le compétiteur se voit attribuer un

ippon et ce, quelle que soit la nature de l'attaque (poing ou pied).

S'agissant des pénalités contacts, l'ancienne réglementation combat s'applique, à savoir :

- un premier contact entraîne un avertissement ;
- un deuxième contact donne un point à l'adversaire ;
- un troisième contact donne deux points à l'adversaire ;
- un quatrième contact entraîne la disqualification du combattant.

Pour le reste, la réglementation kumite actuelle de la FFKDA s'applique.

ARTICLE 4 : ORGANISATION DE LA COMPETITION

Si la compétition se déroule de manière individuelle, il n'y a pas de titre individuel, les récompenses ne sont obtenues que par le classement des équipes selon un système de point.

L'attribution des points se fait selon la manière suivante :

COMPETITEUR		JEUNE OFFICIEL	
Place	Points	Place	Points
1	10	1	5
2	8	2	4.75
3	5	3	4.5
4	3	4	4.25
5	2	5	4
6	1	6	

Les points des deux meilleurs combattants de l'équipe, ceux des deux katas et les points du jeune officiel seront pris en compte pour le classement des établissements.

Les académies qui ont deux équipes d'une même Association Sportive qualifiées au Championnat de France doivent inscrire la meilleure en excellence.

ENTENTES SPORTIVES

ENTENTE SPORTIVE

Saison 2012 – 2013

TYPE D'ENTENTE **KATAS** **COMBATS**

Cocher la case Katas ou Combats ou les deux si l'entente sportive vaut pour les deux types de compétition.

ENTENTE SPORTIVE : «/..... »

Je soussigné..... **Je soussigné**.....

Président(e) du club : **Président(e) du club de**

N° de club **N° de club**

Autorise mon club à constituer une ES avec **Autorise mon club à constituer une ES avec**

Le club : **Le club** :

Pour la saison 2011 – 2012

Fait à **Fait à**

Le **Le**

Signature..... **Signature**.....

Nom et numéro de téléphone du correspondant

Formulaire d'Entente Sportive à adresser au siège fédéral – commission sportive ;
 Des ententes sportives peuvent être constituées pour les compétitions KATAS ou COMBATS par deux clubs d'un même département qui souhaitent associer leurs forces dans une compétition. Quand deux clubs constituent une entente sportive, ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison pour toutes les compétitions du niveau départemental au niveau national. Les ententes sportives peuvent participer à tous les championnats et coupes, techniques et combats, par équipe (excepté pour les compétitions Corpo) A chaque constitution d'une entente sportive, il faut déposer une demande sur un formulaire officiel et la le transmet tre au siège fédéral pour attribution d'un numéro correspondant à la création de l'entente sportive. L'alliance de deux clubs ainsi validée par l'attribution de son numéro vaut pour toute la saison. Les ententes sportives de Corse et d'outre mer peuvent associer plus que deux clubs.

FORMULAIRE DE DEMANDE DE DEROGATION

Ce formulaire doit être renseigné pour permettre à un compétiteur ou une compétitrice
SUR JUSTIFICATION EXCEPTIONNELLE
 de participer à une compétition NATIONALE ou à un Open Inter Région
 sans être passé par les phases qualificatives.

Les dérogations pour participer aux compétitions régionales sont accordées par les DTL.

NOM : PRENOM :
 CLUB : LIGUE :
 NUMERO DE LICENCE :
 CATEGORIE D'AGE : SEXE :
 CATEGORIE DE POIDS (pour les compétitions combat uniquement) : KG

Compétition(s) de qualification où je ne me suis pas présenté(e) :

- Championnat ou Coupe du département à le
- Motif :

- Championnat ou Coupe de Ligue à le
- Motif :

- Open de l'Inter région à le
- Motif

Compétition à laquelle je veux participer :

-

Visa du directeur technique de ligue Vu et pris connaissance

Signature

AVIS DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL : OUI NON

Signature

Commentaires éventuels :

AUTORISATION PARENTALE 2012/2013

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 2012/2013** 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 »)

MARQUAGE AUTORISE SUR LE KARATE-GI

- Le Nom du combattant peut être placé, imprimé ou brodé **impérativement de couleur noire**.

- A partir des Minimales.**

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

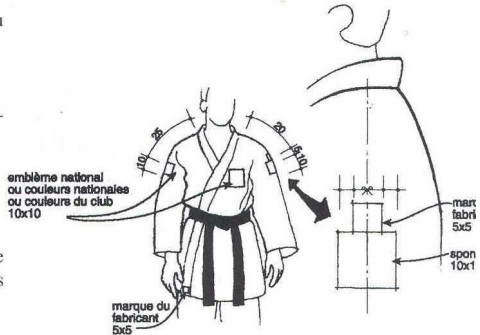
- Police de Lettres : **ARIAL BOLD**

- 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

Police de Lettres → **ARIAL BOLD**

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

