



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

REGLEMENT POUR LA COMPETITION SHOBU SANBON

Combat en 3 points : les combattants tentent de marquer 3 points (6 Waza-ari ou 3 Ippon) avant leur adversaire dans le temps imparti.

Article 1 : Sortes de compétition.

1. Combat individuel :

Le match individuel se déroule suivant le « Shobu Sanbon ».

2. Combat par équipe :

- a) Le nombre de personnes comportant une équipe (mâle et femelle) sera de 3 + 1 réserve.
- b) Tous les combattants de l'équipe, Y COMPRIS LA RESERVE, devront s'aligner au début du tour d'élimination. Chaque équipe ne peut présenter et utiliser qu'1 réserve pendant le tour d'élimination. On permettra à une équipe de participer si elle comporte deux combattants au minimum.
- c) Avant chaque combat par équipe, un représentant de l'équipe doit remettre à la table officielle, une feuille officielle comportant les noms et l'ordre des combattants de l'équipe. L'ordre des combattants peut être changé à chaque tour mais dès l'annonce effectuée, il ne peut pas plus être modifié. L'utilisation d'une réserve constitue un changement d'ordre des combattants.
- d) Des combats entre différents membres de chaque équipe seront disputés dans l'ordre prédéterminé.
- e) Le gagnant d'un combat par équipe sera décidé sur la base des différents combats.
- f) Les critères pour décider le gagnant d'un combat par équipe, se fera sur la base du nombre de gagnants individuels.

3) Le combat par équipe mélangé :

- a) Une équipe Kumite avec DEUX hommes et UNE femme.
- b) Les règles sont identiques, mais avant le début, la Table du jury doit choisir par tirage au sort le nombre (1, 2 ou 3) qui déterminera la place à laquelle les deux FEMMES combattront l'une contre l'autre.
- c) La position des combattants masculins sera décidée par les entraîneurs.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

4) Critères de décision du vainqueur

Les critères de décision du vainqueur en combat par équipes sont les suivants (par ordre d'importance décroissant) :

- a - Nombre de victoires.
- b - Nombres d'Ippons et de Waza-ari (total des points).
- c - Match supplémentaire. Quand il y a égalité entre les deux équipes, la décision sera établie sur la base du résultat d'un combat supplémentaire opposant un représentant de chaque équipe. Au cas où ce match supplémentaire verrait toujours une égalité, une prolongation (Encho sen) aura lieu. La prolongation (Encho sen) se terminera par le premier point acquis (mori subite). S'il n'y a toujours aucun point, une décision doit être prise par les Juges. Des victoires acquises suite à une faute, une disqualification ou un retrait de l'adversaire seront comptées en tant que 3 Ippon.

Article 2 : Début, suspension et fin du combat.

1. Au début, l'Arbitre prend position le long de la ligne qui délimite l'aire de combat en ayant les quatre Juges, répartis de part en part, dont 2 à droite et 2 à gauche. L'Arbitre fera un pas en avant et ordonnera le SHOMEN NI REI (salut aux hôtes d'honneurs). Ensuite OTOGANI NI REI (salut des Arbitres et des combattants). L'Arbitre recule alors d'un pas puis salue les Juges et chacun regagne sa position. Le combat commencera avec l'ordre SHOBU SANBON HAJIME.
2. Pour interrompre momentanément le combat, l'Arbitre dira YAME. Chacun retournera à sa place et, pour reprendre le combat, l'arbitre dira TSUZUKETE HAJIME.
3. Le secrétaire chrono annoncera par 1 coup les 30 dernières secondes. La fin du combat sera signalée par 2 coups sonores.
4. Fin : après avoir stoppé le combat, l'Arbitre terminera en annonçant « Soremade ». Après l'échange des saluts par les combattants et les Arbitres (Otogai Ni Rei – Shomen Ni Rei), le combat sera terminé.

Article 3 : Durée du combat.

La durée d'une rencontre effective sera de :

1. Seniors Homme : 3 minutes (effectives)



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

2. Seniors Dame : 2 minutes (effectives)
3. Enfants, cadets, juniors, (hommes/femmes) : 2 minutes (effectives)
4. Avant la compétition, le Comité Exécutif de la WUKF peut modifier la durée des combats.

Article 4 : Prolongation.

- a) En cas d'égalité dans un combat individuel, une prolongation aura lieu (Encho Sen) ;
- b) dans la prolongation, le premier combattant qui portera une technique valable sera déclaré vainqueur (mort subite) ;
- c) S'il n'y a aucun résultat, une décision sera prise en se basant sur le combat et sa prolongation ;
- d) Tous les points acquis ou les pénalités seront portées en compte dans la prolongation.
- e) L'Encho sen sera de 1 MINUTE.

Article 5 : Victoire ou défaite.

- a) Les victoires et défaites des combattants seront déterminées sur base de 3 Ippon, selon une victoire par Hanteï ou une défaite par Hansoku ou Kiken.
- b) HANTEI : pour la décision par Hanteï, après l'Encho-Sen, l'Arbitre central se placera à la limite du shiai-jo et simultanément en demandant Hanteï à ses Juges, lèvera le bras du côté du compétiteur qu'il estime gagnant et demandera la décision AKA/SHIRO. Après confirmation du résultat par les votes, il reviendra à sa place et annoncera le vainqueur.

IMPORTANT :

Pour le Hantei, après l'Ensho-Sen, la décision HIKIWAKE ne peut pas être donnée. Tous les Juges et l'Arbitre central doivent voter AKA ou SHIRO.

Article 6 : Attaques valables.

Les attaques valables sont limitées aux superficies suivantes :

1. Tête, poitrine (clavicule comprise), abdomen, cou, dos (à l'exclusion des épaules).
2. Une technique portée en même temps que le gong de fin de combat sera comptée.
3. Une attaque, même effective, mais portée après le signal de fin de combat, ne pourra être reconnue comme telle et ne pourra constituer une base de décision.
4. Jogai : une technique délivrée en dehors des limites ne sera pas validée. Cependant, si le compétiteur porte une attaque dans les limites du shiai-jo, celle-ci sera considérée comme valable. Si un coup est porté au moment du Yamé, il sera utile de déterminer si le Jogai est survenu au moment de l'attaque. Si Aka porte une attaque valable et sort immédiatement après le Yamé, la



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

technique devra être comptabilisée .C'est pourquoi la sortie survenue après le temps limite ne lui sera pas comptée.

5. Si Aka sort après une tentative d'attaque infructueuse, le Yamé ne sera pas annoncé et le Jogaï sera enregistré. Si Shiro sort juste après qu'Aka ait porté une attaque valable et que le Yamé est ensuite annoncé, Aka aura son point validé tandis que la sortie de Shiro ne sera pas comptée. Si Shiro sort en même temps qu'Aka marque un point (tout en restant dans les limites), ce dernier se verra gratifié d'un point tandis que l'on imposera une pénalité de Jogaï à Shiro.
6. Des techniques valables et de même valeur effectuées par les deux combattants en même temps ne pourront donner lieu à un score (Aiuchi).

Article 7 : Techniques valables pour déterminer un Ippon ou un Waza-ari.

L'Ippon sera donné :

1. Quand une technique précise et puissante, qui pourrait être considérée comme décisive, sera portée au niveau des points d'attaque reconnus et suivant certaines conditions :
2. Bonne forme, bonne attitude, grande vigueur d'application, zanshin, timing, distance correcte.
3. L'Ippon peut également être accordé pour des techniques valables non reprises ci-dessus mais sous certaines conditions :
 - a) contre technique porté au moment exact où l'adversaire attaque;
 - b) technique portée sur l'adversaire au moment où celui-ci vient d'être basculé ;
 - c) combinaison de deux ou plusieurs techniques valables ;
 - d) combinaison valable d'une attaque de poing conclue par un geri ;
 - e) combinaison valable de tsuki/geri après balayage ;
 - f) quand l'adversaire perd l'esprit combatif et tourne le dos ;
 - g) technique portée sur des endroits du corps non défendus de l'adversaire ;
 - h) Techniques jodan geri valables.
4. Le Waza-ari est accordé pour une technique presque comparable à celle nécessaire pour marquer un Ippon. L'équipe arbitrale doit d'abord envisager la possibilité d'un Ippon et seulement, par la suite, accorder un Waza-ari .

Article 8 : Décision par Hantei.

1. En l'absence de 3 ippon ou encore d'une défaite due à une disqualification ou un abandon , la décision qui déterminera le gagnant sera prise selon les critères suivants :

- a) s'il y a eu des Waza-ari et /ou des Ippon;
- b) si des pénalités ont été commises ;
- c) le nombre de sorties de l'aire de combat ;
- d) l'attitude au combat des deux compétiteurs ;



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- e) la supériorité tactique, technique et stylistique exprimée pendant le combat ;
- f) la puissance et l'esprit combatif ;
- g) le nombre d'attaques portées ;
- h) la comparaison des stratégies utilisées ;
- i) l'esprit sportif (fair-play) .

2. Un combattant qui aura totalisé un Waza-ari de plus que son adversaire sera déclaré vainqueur (Kashi) .

3. Le combattant qui aura marqué au moins un Waza-ari et subi un Chui de plus que son adversaire, connaîtra une décision prise par Hantei. La décision peut avoir comme conséquence **Kachi** pour le combattant avec pourtant un Waza-ari de plus ou encore **Hikiwake**.

Article 9 : Actions interdites.

1. Les actions et techniques suivantes sont interdites et seront sanctionnées :

- a) attaques sans contrôle ;
- b) les techniques qui ont un contact excessif par rapport à l'endroit attaqué ;
- c) attaques aux articulations des jambes et des bras ;
- d) attaques main ouverte vers le visage, Empi Uchi, Hiza Geri et Atama Uchi ;
- e) attaques à l'aîne ;
- f) attaques aux hanches, aux genoux ainsi que des coups de pied dans les tibias ;
- g) saisir son adversaire sans suivre immédiatement avec une technique valable, pousser ou lutter avec son adversaire ;
- h) projections dangereuses;
- i) actes, mouvements qui font perdre trop de temps ;
- j) comportement peu sportif, insulte verbale ou provocation ;
- k) manque de respect et actions inutiles ;
- l) situation dans laquelle l'un ou les deux compétiteurs démontrent un manque d'égard pour leur propre sécurité (Mubobi) ;
- m) actions et réactions exagérées (simulation de blessures) ;



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- n) tout acte qui pourrait discréditer la discipline du Karaté, même s'il provient de l'entraîneur, de l'accompagnateur officiel ou de toute autre personne en relation avec les combattants.
- o) sorties exagérées de la surface de combat (jogaï).

Article 10 : Pénalités, blessés et accidents.

1. L'Arbitre devra punir ou menacer d'une pénalité un combattant qui :

- a) est sur le point de commettre ou commet une action interdite ;
- b) refuse le combat ;
- c) commet une action qui pourrait mettre en danger sa propre intégrité.
- d) Lorsqu' un combattant, après avoir reçu une pénalité, répète l'action interdite ou toute autre action interdite, l'Arbitre devra le disqualifier.

2. L'Arbitre devra menacer directement de disqualification dans les cas suivants :

- a) lorsqu' un combattant n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre ;
- b) lorsqu' un combattant est jugé excité à un point tel qu'il pourrait se mettre en danger ainsi que les autres ;
- c) quand les actions commises sont considérées comme étant en contraste évident avec l'esprit sportif de la compétition ;
- d) tous les autres actes qui violeraient le règlement.

3. Avertissements et pénalités :

- a) ATENAI : avertissement (sans pénalité) ;
- b) CHUI : pénalité officielle ;
- c) HANSOKU : disqualification ;

5. MUBOBI

- a) premier avertissement : Mubobi Atenai (sans pénalité) ;
- b) pénalité officielle : Mubobi Chui ;
- c) disqualification : Mubobi Hansoku.

6. Sorties hors du shiai-jo (JOGAÏ)

- a) à la première sortie, l'Arbitre annoncera Jogaï, avertissant verbalement le combattant ;
- b) après la deuxième sortie, le combattant recevra une pénalité qui sera Jogaï Atenai ;
- c) à la troisième sortie, l'Arbitre donnera une pénalité : Jogaï chui ;
- d) à la quatrième sortie, disqualification du combattant par Jogaï Hansoku .



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

7. Toute désobéissance effectuée par des personnes qui sont directement impliquées avec le combattant tel que l'entraîneur, un officiel, un supporter, etc. amènera une disqualification du combattant ou de l'équipe.
8. Il n'y a pas d'accumulation de pénalité avec :
- Atenaï, Chui, Hansoku ;
 - Mubobi Atenaï, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku ;
 - Jogaï, Jogaï Atenaï, Jogaï Chui, Jogaï Hansoku.
9. Les pénalités doivent être accompagnées d'une augmentation de la sévérité par rapport à la pénalité imposée au départ (sauf Atenaï).
10. Aucun point ne pourra être donné si le combattant blesse son adversaire, même si la blessure est vraiment minime.

IMPORTANT :

Après le signal Atoshibaraku, les tentatives de sorties (Jogai) seront punies comme **COMPORTEMENT INTERDIT** suivant l'échelle des pénalités.

Explication :

Le combattant qui, dans un esprit peu sportif sort du shiai-jo après l'atoshi baraku et ce, dans le seul but de gagner le match, encourra une peine de **COMPORTEMENT INTERDIT** et sera puni en conséquence.

- Ainsi, si le concurrent a déjà un ATENAI, il sera puni d'un CHUI, et ainsi de suite, suivant l'échelle de pénalités.
- Cette règle est fondée sur l'application des normes de conduite : LOYAUTE, CARACTERE et ATTITUDE SPORTIVE, contribuant à la dignité du combat et principalement au respect dû au combattant qui est désavantagé par cette action.

BLESSURES

Si deux combattants se blessent ou s'ils souffrent des effets d'une lésion encourue précédemment, et s'ils sont déclarés incapables de continuer par le Docteur de la compétition, le combat est gagné par le combattant qui a accumulé le plus de points. Si le score est identique, une décision (HANTEI) décidera du résultat final. En compétition par équipes, l'Arbitre annoncera une égalité (HIKIWAKE). Si la situation persiste après l'ENCHO-SEN, en compétition par équipes, une décision (HANTEI) établira le résultat. Un combattant qui se blesse tandis qu'il combat et demande un traitement médical, bénéficiera de trois minutes pour l'obtenir. Si le traitement n'est pas terminé dans ce laps de temps, l'Arbitre décidera si le combattant doit continuer à combattre sous conditions ou si un temps additionnel pour les soins doit lui être attribué.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

APPENDICES

Appendice1 : Terminologie

SHOBU SANBON

Hajime:	début de la rencontre .L'Arbitre est à sa place.
Shobu Hajime :	reprise du combat .L'Arbitre reste à sa place.
Atoshi Baraku :	25 secondes avant la fin du match. L'Arbitre prévient oralement les combattants.
Yame :	arrêt ou suspension du combat .L'Arbitre tendra le bras vers l'avant en effectuant un shuto vers le bas. Le secrétaire-chrono arrêtera le chrono.
Tsuzukete:	combattre après une petite interruption sans autorisation.
Tsuzukete Hajime :	reprise du combat .L'Arbitre effectue un pas vers l'arrière et en Zenkutsu-Dachi tend les bras vers l'avant, les paumes des mains vers les combattants.
Soremade :	fin du combat .L'Arbitre tend le bras devant lui, la paume de la main vers l'avant (TEISHO).
Motonoichi :	restez à votre place .L'Arbitre tend les bras vers le bas, les index pointant également vers le bas.
Shugo :	les Juges sont appelés par l'Arbitre central qui effectue un geste des mains vers le visage.
Hanteï :	jugement final .L'Arbitre reste à sa place et, au moyen d'un coup de sifflet, demande le jugement final qui lui sera donné par les drapeaux.
Ippon :	un point .L'Arbitre tend le bras au-dessus de l'épaule du côté du combattant gagnant.
Wazari :	½ point. L'Arbitre tend le bras, dans un angle de 45°, du côté du combattant gagnant.
Awasete Ippon :	2 Waza-ari =1 Ippon, ceci est utilisé pour l'Ippon Shobu.
Aiuchi :	technique simultanée. L'Arbitre unit les deux poings, l'un en face de l'autre, à hauteur de la poitrine. Aucun point ne sera attribué.
Hikiwake :	égalité. L'Arbitre croise les bras sur la poitrine puis les tend vers le bas dans un angle de 45°, la paume des mains dirigée vers le haut.
Aka(Shiro) no kachi :	Aka ou Shiro victorieux .L'Arbitre tend le bras au-dessus de l'épaule du côté du gagnant .
Encho-sen :	prolongation .L'Arbitre reste à sa place et fait reprendre le combat avec l'ordre « Shobu Hajime ».
Torimassen :	technique non valable. L'Arbitre croise les bras sur la poitrine puis les tend vers le bas dans un angle de 45°, la paume des mains dirigée vers le bas.
Atenaï :	avertissement verbal .L'Arbitre touche avec un poing la paume de la main en direction du combattant fautif.
Chui :	pénalité. L'Arbitre tend l'index vers les pieds du combattant fautif.
Hansoku :	disqualification. L'Arbitre tend l'index vers le visage du combattant fautif et donne la victoire à son adversaire.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Jogaï :	sortie. L'Arbitre tend l'index vers le côté du fautif en montrant le bord de l'aire de combat.
Uke Imasu :	technique bloquée. L'Arbitre lève le bras en le pliant et avec l'autre main, de la paume, touche l'avant bras.
Nukete Imasu :	technique en dehors. L'Arbitre plie le bras, poing fermé puis fait un mouvement de bras de droite à gauche.
Yowaï :	technique faible. L'Arbitre fait un mouvement, la main ouverte vers le bas.
Hayai :	technique plus rapide. L'Arbitre touche avec la paume d'une main les doigts de l'autre main.
Maaï :	distance incorrecte. L'Arbitre plie les bras, les paumes des mains vers l'intérieur
Mubobi :	avertissement pour un manque d'égard pour sa propre sécurité et celle de l'autre. L'Arbitre tend l'index à 60° du côté du combattant fautif.
Kiken :	abandon. L'Arbitre indique avec le doigt l'emplacement du combattant.
Shikkaku :	disqualification de la compétition. L'Arbitre pointe d'abord le doigt vers le visage du combattant fautif puis vers l'extérieur de l'aire de combat.

Appendice III : Tableau de jugement

Shiro ou (Aka) NO KACHI OU HIKIWAKE OOX Mienai

Lorsque deux Juges attribuent un point à Shiro (Aka), qu'un autre Juge ne donne pas de point et qu'un autre montre Mienai, l'Arbitre doit consulter les Juges qui ont donné un point. Ensuite, il demande aux Juges de rendre une nouvelle fois leur décision. C'est alors que les Juges donnent leur décision finale.

	KACHI	VICTOIRE
	IPPON	POINT
	WAZA-ARI	½ POINT
	HIKIWAKE	EGALITE
X	MAKE	DEFAITE
A	ATENAÏ YONI	AVERTISSEMENT
J	JOGAÏ	SORTIE
M	MUBOBI	AVERTISSEMENT
C	CHUI	PENALITE
H	HANSOKU	PERTE DU MATCH
S	SHIKKAKU	DISQUALIFICATION DE LA COMPETITION



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Appendice V Protections

Gants : les gants seront blancs ou rouges et couverts de tissu ou de cuir lisse. Les doigts ne peuvent pas être couverts .L'épaisseur du gant ne dépassera pas 2 cm.

Protèges- dents : ils seront blancs ou transparents.

Protèges- tibias : ils seront blancs, en matériau souple et recouvert de tissu ou de cuir lisse .Le plastique dur est interdit .L'épaisseur ne dépassera pas 2 cm et ils ne couvriront que le tibia et non le genou ou la cheville.

Coquille : elle sera en plastique ou en cuir .Aucun matériel métallique ne sera autorisé.

Protèges poitrine : ils doivent protéger le torse et le côté du torse, pas simplement la poitrine.

Traduction effectuée par Roberto PERRI (LFK Belgique)

Corrections et modifications effectuées par Michel GÖBBELS (LFK Belgique)