



PREMIERE PARTIE

REGLES DE COMPETITION DE KARATE

CHAPITRE 1 – EQUIPE ARBITRALE

Tous les compétiteurs et Arbitres devront décider du système auquel ils désirent participer : **Shobu Ippon** , **Shobu Sanbon** ou les deux .

Explication : les combattants sont autorisés à participer en Shobu Ippon et Shobu Sanbon, aux conditions suivantes : le concurrent qui participe à la catégorie INDIVIDUELLE Shobu Sanbon ne peut pas participer à la catégorie INDIVIDUELLE de Shobu Ippon mais il peut participer à la catégorie par ÉQUIPES de Shobu IPPON et vice-versa.

- Un compétiteur **VETERAN** peut combattre dans les deux catégories, **Seniors et Vétérans** ;
- Un compétiteur **SENIOR** ne peut participer dans la catégorie des **VETERANS** ;
- Un compétiteur **JUNIOR** peut participer dans la catégorie des **SENIORS** en **Kata** et en **KUMITE** ;
- Un compétiteur **CADET** peut participer dans la catégorie des **JUNIORS** et **SENIORS** mais uniquement en **KATA** ;
- Les **ENFANTS** de 13-14 ans peuvent participer en catégorie **CADETS** mais uniquement en **KATA** ;

Chaque fédération ne peut enregistrer qu'**UNE EQUIPE** maximum et **QUATRE COMPETITEURS INDIVIDUELS** maximum en Kata comme en Kumité.

REGLES GENERALES DE COMPETITION

CHAPITRE I : ARBITRAGE

Article 1 : Juges et Arbitres

Le Chef Arbitre , l' Arbitre , le Juge, les Juges de coin et le Juge de table sont sélectionnés comme suit:

- 1) le Chef Arbitre est désigné par le Comité Exécutif de la WUKF. L' Arbitre , le Juge, les Juges de coin et le Juge de table sont désignés pour chaque match par le Chef Arbitre, avant ou à la fin de chaque match ;
- 2) le Comité Exécutif de la WUKF peut, si cela s'avère nécessaire, adopter un autre système.

Article 2 : Devoir des Arbitres et des Juges

Le Chef Arbitre, l'Arbitre, les Juges de coin et le Juge de Table sont tenus d'observer les règles suivantes :

- 1) ils devront être objectifs, corrects et impartiaux ;



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 2) ils devront avoir un comportement digne envers eux-mêmes et montrer du respect envers les athlètes et envers les Officiels ;
- 3) leurs mouvements pendant le match doivent être vigoureux, agiles, raffinés, rapides et précis, tout en gardant une attitude convenant à un Officiel de la WUKF.
- 4) L'Arbitre, les Juges de coin et le Juge de Table doivent concentrer leur pleine attention sur le combat, observer avec précision chaque combattant et juger correctement chaque action des combattants. Pendant le combat, ils ne doivent pas converser avec nuls autres que le Chef Arbitre, les autres Juges et les combattants.

Article 3 : Pouvoir et devoir du Chef Arbitre.

- 1) Il est le dernier à trancher quant au jugement final.
- 2) Il a la responsabilité de veiller à ce que les combats se déroulent selon les règles des compétitions et si un incident insolite se produit, il basera sa décision en s'appuyant sur ces règles.
- 3) Le Chef Arbitre devra nommer l'Arbitre, les Juges de coin et le juge de Table. S'il s'avère nécessaire de changer un Arbitre ou un Juge, le Chef Arbitre stoppera immédiatement le combat et choisira un remplaçant sans perdre de temps.
- 4) Le Chef Arbitre devra être consulté dans le cas où un Arbitre éprouverait une difficulté à prendre une décision. Pour chaque surface de combat, un Chef Arbitre sera nommé par le Comité Exécutif de la WUKF

Article 4 : Pouvoirs et devoirs de l'Arbitre.

L'Arbitre détient les pouvoirs et devoirs suivants:

- 1) arbitrer le combat du début à la fin ;
- 2) annoncer la décision prise en collaboration avec ses Juges;
- 3) pouvoir expliquer, le cas échéant, la décision prise auprès des Officiels;
- 4) annoncer les pénalités;
- 5) donner des avertissements (avant, pendant, après le match) ;
- 6) de prendre d'autres mesures disciplinaires (pour écarter ou suspendre un combattant au cours d'un combat) ;
- 7) recueillir l'avis des Juges de coin ;
- 8) décider de la victoire en se basant sur l'échelle de jugement (Annexe III) ;
- 9) prolonger le combat.

Article 5 : Pouvoirs et devoirs des Juges de coin et du Juge miroir.

- 1) Les Juges détiennent les pouvoirs et devoirs suivants :
 - a) assister et collaborer avec l'Arbitre central ;



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- b) donner leurs opinions sur les différentes situations ;
 - c) donner leurs jugements concernant la conduite et le déroulement du combat au moyen des drapeaux, des mains et du sifflet ;
 - d) exercer leur droit de vote pour déterminer le résultat d'un combat.
- 2) Les Juges devront observer avec une extrême attention les actions des combattants, en particulier dans leur champ angulaire de vision, donnant correctement leurs opinions à l'Arbitre au moyen du sifflet ou des drapeaux dans les cas suivants :
- a) quand ils constatent une blessure avant que l'Arbitre ne le signale;
 - b) quand ils remarquent une action qui peut être considérée comme valant un Ippon ou un Waza-ari;
 - c) quand un combattant a commis ou est sur le point de commettre une action ou une technique interdites;
 - d) quand, pendant le combat, les combattants sortent de l'aire de compétition;
 - e) dans tous les cas où ils pensent qu'il est nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.
- Dans le système de miroir, deux Juges ne peuvent conduire en même temps le combat : l'un d'eux doit être un Arbitre Senior.
- 3) Chaque Juge devra continuellement évaluer l'évolution du combat, se faisant sa propre opinion sur la valeur des techniques effectuées par les combattants.
- 4) Quand l'Arbitre demandera Hanteï, chaque Juge donnera immédiatement sa décision suivant les modalités prévues par le règlement. S'il survient une divergence d'opinion entre l'Arbitre et les Juges, un Juge pourra, avec le concours des autres Juges, s'opposer à la décision de l'Arbitre. La décision sera toujours prise à la majorité.

Article 6 : Juge de Table et Secrétaires des points, du chrono et des annonces.

- 1) Des Juges seront nommés comme Secrétaires des points, du chrono et des annonces à la Table du Jury.
- 2) Le Juge de Table est responsable du résultat officiel du combat.

Article 7 : Terminologie et gestes.

Les termes et gestes utilisés par les officiels sont spécifiés dans l'appendice 1.

Article 8 : Signaux.

Les signaux utilisés par les Juges de coin avec les drapeaux et le sifflet durant le combat sont spécifiés dans l'appendice 2.

Les signaux avec sifflet effectués par les Arbitres sont les suivants:

- a. signal long-normal+court et fort = Hanteï ;
- b. signal court-fort = ordre d'abaisser le drapeau ou les panneaux de points.

Article 9 : Décision .



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 1) Quand l'Arbitre reçoit un signal de son Juge de chaise, pendant le combat, il devra suivre les règles spécifiques de l'appendice 3.
- 2) Les sujets concernant le jugement qui ne sont pas établis dans ces règles seront discutés entre les Juges et la décision qui sera prise sera mentionnée au Chef Arbitre de la compétition ainsi qu'au Comité Exécutif de la WUKF pour approbation. Tous les officiels seront avisés de ces décisions et une annonce publique sera faite.

CHAPITRE II – REGLES GENERALES

Article 1 : Mesures de l'aire de combat.

- a) Kumi-té : les mesures de l'aire de combat seront de 8m sur 8m pour les Juniors, seniors et Vétérans et de 6m sur 6m pour les Enfants .Il est préférable que le combat se déroule sur des tatamis adaptés ;
- b) Kata : les mesures devront être suffisantes pour que les participants puissent effectuer leurs katas dans les meilleures conditions ;
- c) l'aire de combat devra être délimitée par une bande autocollante : Kumi-té et Kata (voir appendice IV).

Article 2 : Equipement et présentation.

1. Les combattants seront habillés d'un Karatégi blanc qui doit être propre et sans identification.
Le logo d'un commanditaire pourra être apposé dans le haut du dos du combattant. Il devra être à hauteur des épaules et avoir un maximum de 3 cm sur 15 cm.
2. Dans le Kumi-té, ainsi que dans le Kata par drapeaux, les combattants porteront une ceinture rouge ou blanche pour pouvoir les identifier. Ils ne porteront pas leur propre ceinture.
3. Les combattants devront avoir les ongles coupés courts et ne porter aucun objet métallique qui pourrait blesser leur adversaire.
4. Les combattants ne pourront porter de bandage, sauf exception, celle prescrite par le Médecin officiel de la compétition.

5. Protections et accessoires:règles

- a) Les gants (maximum 2cm d'épaisseur) sont OBLIGATOIRES dans le Kumite Shobu Sanbon. BLANC (Shiro) ; ROUGE (Aka).
Des gants spéciaux peuvent être portés pour le Shobu Ippon après l'approbation du Comité Exécutif de la WUKF.
- b) Les protège-tibias sont autorisés dans le Kumite Shobu Sanbon.
- c) Les protèges cou-de-pied sont interdits.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- d) Les protège-dents sont obligatoires dans le Kumite Shobu Sanbon pour les combattants. Ceux qui ne peuvent en porter devront fournir un certificat médical expliquant la raison.
 - e) La coquille est obligatoire chez les hommes en Kumité.
 - f) Le protège poitrine est obligatoire chez les dames en Kumité.
 - g) Les lunettes sont interdites en Kumité.
 - h) Les lentilles de contact sont autorisées sous la responsabilité du combattant.
 - i) Concernant le Kumité Enfants, les filles de 6, 7, 8, 9, 10 ans qui ne portent pas de protège poitrine devront apporter une autorisation écrite des parents.
6. Tous les équipements de protection devront être approuvés par le Comité Exécutif de la WUKF (EXBO) selon les normes de l'appendice V.

Article 3 : La tenue officielle.

- 1) Les Arbitres et les Juges seront habillés suivant la tenue officielle établie par le Comité Exécutif de la WUKF. Elle sera portée dans tous les championnats ,cours, stages , examens. Le costume officiel est le suivant :
 - a) veste bleue, avec deux boutons argentés ;
 - b) chemise blanche WUKF ;
 - c) une cravate rouge WUKF ;
 - d) pantalon gris clair ;
 - e) chaussettes bleu foncé ou noires ;
 - f) chaussures noires genre gymnastique.
- 2) La tenue des combattants est la suivante:
 - a) un karatégi blanc, propre, sans identification ;
 - b) un écusson national peut être porté;
 - c) les dames pourront porter un t-shirt blanc sans manches en -dessous de leur veste de karatégi ;
 - d) la veste du Gi, quand la ceinture est nouée, devra être assez longue pour recouvrir les hanches mais pas au point d'arriver aux genoux ;
 - e) les manches du Gi devront être suffisamment longues que pour recouvrir les avant-bras mais ne pourront être enroulées ;
 - f) les pantalons du Gi devront être suffisamment longs que pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia ;
 - g) les pans de la ceinture devront au moins avoir 15 cm de long à partir du nœud ;
 - h) le combattant doit avoir les cheveux propres et ceux-ci ne doivent pas le gêner pendant le combat ;
 - i) l'hashimaki n'est pas autorisé ;
 - j) Les compétiteurs devront avoir les ongles coupés courts et ne pourront porter d'objet métallique qui pourrait blesser leur adversaire.
 - k) Les combattantes musulmanes pourront porter un **Scarf** ou **Chador** blanc.
- 3) Les entraîneurs (coaches)

L'entraîneur doit pendant toute la compétition porter un SURVÊTEMENT avec un insigne d'identification de sa fédération ou nationalité sur lui. Les Dirigeants de la



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

WUKF ou le Directeur de la compétition peuvent radier n'importe quel officiel ou combattant qui ne se conforme pas à ce règlement.

Article 4 : Le personnel.

1) Le Directeur de compétition :

Le Directeur de compétition est nommé par le Comité Exécutif de la WUKF. Il mènera la conduite et le développement des combats dans la mesure où il n'interfère pas au niveau des règles. Il sera aidé par le personnel affrété pour la compétition.

2) Le Docteur de la compétition :

Le Docteur de la compétition est nommé par le Comité Exécutif de la WUKF. Il réglera tous les sujets médicaux pendant la compétition.

3) Les premiers soins servant d'auxiliaires :

Les premiers soins servent d'auxiliaires et seront préparés pour intervenir en cas d'accident ou de maladie, avec le Docteur.

Article 5 : Equipement pour l'organisation de la compétition.

L'équipement pour la bonne marche de la compétition sera déjà préparé par le comité d'organisation de la compétition. Il comprendra les éléments suivants:

- i. drapeaux rouges et blancs (5 par shiaï-jo) ;
- ii. palettes pour kata (7 par shiaï-jo) ;
- iii. marquoir, feuilles d'inscription, stylo, calculatrice (1 par shiaï-jo), poubelle à papier et tout ce qui pourrait être nécessaire à la logistique ;
- iv. ceintures rouges et blanches ;
- v. sonnette et chronomètre (1 par shiaï-jo) ;

Article 6 : Réclamation et révision de la décision .

1. Les compétiteurs ne peuvent réclamer personnellement contre la décision des Juges.
2. Quand une décision des Juges a violé le règlement , l'entraîneur du combattant lésé est le seul à pouvoir protester , immédiatement après les faits , en portant réclamation auprès du Chef Arbitre qui demandera dès lors la révision de la décision .
3. Quand le Chef Arbitre recevra une réclamation de la part d'un entraîneur, il devra vérifier si celle-ci est fondée en réunissant les Arbitres et les Juges pour une brève consultation. S'il estime que la décision du corps arbitral est erronée, il demandera à l'Arbitre et aux Juges de revoir leur décision .La décision finale devra être approuvée par le Comité Exécutif de la WUKF. Auparavant, l'entraîneur devra introduire une réclamation officielle et payer la somme de 100€ qui lui sera rendue si la réclamation s'avère confirmée.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

4. Afin de réduire au maximum les erreurs bureaucratiques, le gagnant du combat ira près du Juge de Table afin de vérifier que son nom a été correctement inscrit dans la case du gagnant.

Article 7 : Blessé et accident.

1. Quand un combattant se blesse, l'Arbitre doit immédiatement arrêter le combat et porter secours au blessé. S'il ne peut, par lui-même, se rendre compte de la gravité de la blessure, il doit appeler le Médecin de la compétition. L'intervention médicale sera la plus brève possible afin de ne pas causer de retard inutile pour la suite de la compétition.
2. Quand un combattant refuse de continuer le combat en raison d'une blessure légère qui ne diminue pas ses conditions physiques ou demande la permission d'abandonner, il sera déclaré perdant par kiken.
3. Dans le cas de blessures accidentelles survenant à un ou aux deux combattants simultanément, celui qui abandonne sera déclaré perdant. Au cas où les deux ne pourraient reprendre le combat, la décision sera prise par Hanteï.
4. Si le combattant ne peut plus continuer le combat, suite à une blessure ou une autre raison physique, l'Arbitre suspendra le combat et prendra avis du Médecin. Si la blessure a été causée par l'adversaire, il sera déclaré vainqueur. Si la blessure n'a pas été causée par l'adversaire, il sera déclaré perdant.
5. Un combattant blessé qui a été déclaré vainqueur par disqualification de son adversaire ne pourra reprendre le combat qu'en possédant un certificat médical du Docteur de la compétition.
6. Seul le Médecin de la compétition a la faculté de décider si un combattant blessé physiquement ou psychiquement est apte à poursuivre la compétition.

Article 8 : Retrait.

Un combattant inapte à continuer la compétition pour des raisons qui ne sont ni blessures, ni toutes autres raisons ou encore qui demande à ne plus continuer la compétition pour motif personnel, sera déclaré perdant.

Article 9 : AUTRES MESURES.

- 1) S'il se présente une situation non prévue dans le règlement ainsi qu'une situation qui provoque le doute au niveau de celui-ci, les Arbitres présents se réunissent avec les membres du Conseil Exécutif de la WUKF présents également afin d'adopter une solution plus logique et plus correcte. Une annonce publique sera effectuée et tous les Arbitres en seront informés.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

La nouvelle norme devra être ratifiée par le Conseil Exécutif de la WUKF avant d'être incluse dans ce règlement.

- 2) Tous les participants aux manifestations organisées par la WUKF devront indistinctement avoir un comportement conforme aux principes idéaux du Karaté – Do : Bon Comportement, Honnêteté, Effort, Etiquette et Contrôle de soi.
- 3) Toutes les infractions graves contraires aux principes énoncés ci-dessus et qui pourraient porter discrédit à la discipline du Karaté ou aux normes du présent règlement, incluant le comportement des entraîneurs, dirigeants, supporters ou personnes en relation avec les combattants, seront obligatoirement déférées devant le Directeur de la compétition qui entamera les poursuites en conséquence.

Traduction effectuée par Roberto PERRI (LFK Belgique)
Corrections et modifications effectuées par Michel GÖBBELS (LFK Belgique)