



### REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA

#### ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

##### 1.1 PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS et VETERANS (Masculins / Féminins – Individuels)

- Les compétiteurs s'affrontent sous forme de match
- Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.

#### ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION 2.1

L'aire de compétition doit être une surface plane, stable et ne présenter aucun obstacle. Les tatamis sont les plus appropriés.

2.2 L'aire de compétition doit avoir une surface suffisante pour permettre un déroulement du KATA sans interruption.

2.3 Pour la compétition de KATA, les carrés inversés sur la partie rouge du tatami qui sont le point de départ.

2.4 Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

#### ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE

Les juges, les compétiteurs et leurs coaches 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.

##### 3.1 Juges 3.1.1. L'uniforme officiel sera le suivant :

- Pantalon uni noir ou bleu marine
- Une chemise bleue marine à manches courtes
- Des chaussettes foncées sans motifs et des chaussons d'arbitrage noirs à utiliser sur l'aire de compétition.
- Nœuds papillons officiels.
  - o Blanc pour le central
  - o Jaune pour les juges de coin
- Un sifflet (juge centrale)

3.1.2. Le port de bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille, pin's) n'est pas autorisé pour les arbitres. Une alliance simple, une pince à cheveux ou des boucles d'oreilles discrètes peuvent être autorisées. Les cheveux doivent être dégagés des épaules et le maquillage doit être discret également.

3.1.3. Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme officiel à toutes compétitions, briefings et stages.

##### 3.2 Compétiteurs



## Style Kyokushinkai

3.2.1 Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans broderie personnelle. (Seul le Kanji du style est autorisé ou la marque du KARATE-GI sur la veste et ou le pantalon)

3.2.2 Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. (Dossards)

3.2.3 Les femmes peuvent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI.

3.2.4 Veste de kimono :

3.2.4.a. La veste, quand elle est également 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.

3.2.4.b. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum être au niveau du coude. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

3.2.5 Ceinture :

3.2.5.a Les compétiteurs doivent porter leur ceinture de grade, une distinction de couleur rouge fixée sur la ceinture sera attribuée au compétiteur AKA.

3.2.5.b. 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 longueur de la ceinture ne doit pas entraver la sécurité des compétiteurs et le bon déroulement du KATA.

3.2.6 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.

3.2.7 Hygiène

3.2.7.a. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du KATA. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) 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.

3.2.7.b. Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, piercing...) est interdit.

3.2.7.c. Les barrettes et épingles à cheveux non métalliques doivent être discrètes.

3.2.7.d. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le représentant médical de la compétition et le responsable de la compétition.

3.2.7.e. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.



## Style Kyokushinkai

### 3.3 Coaches

3.3.1 Les coaches doivent porter une tenue sportive réglementaire : pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et des chaussures de sport. Les coaches doivent à tout moment pendant la compétition afficher leur identification officielle (badge).

3.3.2 En fonction du temps, les coaches pourront porter un tee-shirt à l'effigie du club ou un tee-shirt sportif (les débardeurs ou tout autre vêtement ne sera pas autorisé).

3.3.3 Aucun matériel additionnel n'est autorisé (caméra, tablette, appareil de photo, sac...) à l'exception d'un papier et d'un stylo. 3.3.4 Voir règlement spécifique COACH

## ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

4.1 La compétition KATA est individuelle.

4.2 La compétition individuelle comprend l'exécution individuelle en catégories séparées Hommes / Femmes.

### 4.3 Choix des KATA

- Pour le premier tour de chaque catégorie, le kata sera à choisir parmi une liste de KATA prédéfinis en fonction de la catégorie (Liste des KATA par catégorie en dernière page)
  - o 1<sup>er</sup> tour, pupilles, benjamin 8 katas au choix
  - o 1<sup>er</sup> tour Minimes, cadets, juniors, séniors et vétérans 10 katas au choix
- A partir du deuxième tour, tous les KATA de la liste « 2<sup>ème</sup> tour et + » seront ouverts au choix du compétiteur.
- Dans la catégorie des Pupilles, Benjamins, un kata différent doit être exécuté lors des trois 1ers tours. (Y compris pour les personnes qui sautent un tour). Le nom du kata doit être donné à la table d'arbitrage où la personne doit évoluer. Les compétiteurs s'avanceront un par un pour annoncé leur choix de kata. Les compétiteurs s'avanceront un par un pour annoncé leur choix de kata.
- Dans la catégorie des MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, un kata différent doit être exécuté lors des cinq 1ers tours. (Y compris pour les personnes qui sautent un tour). Le nom du kata doit être donné à la table d'arbitrage où la personne doit évoluer. Les compétiteurs s'avanceront un par un pour annoncé leur choix de kata.

Pour les tours suivants, à partir du 6ème tour, l'athlète a la possibilité soit d'exécuter un kata différent à chacun des tours restants, soit de présenter un kata déjà exécuté lors des tours précédents.



## Style Kyokushinkai

- A partir du 4ème tour, le même kata peut être présenté qu'une seule fois. Pour les catégories pupilles et benjamins
- A partir du 6ème tour, le même kata peut être présenté qu'une seule fois. Pour les catégories MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

*Exemples :*

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Kata A	Kata B	Kata C	Kata D	Kata E	Kata D	Kata E

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Kata A	Kata B	Kata C	Kata D	Kata E	Kata F	Kata F

4.16 Dans le cas où l'athlète décide de présenter un kata différent à chaque tour, le nombre de KATA requis dépend du nombre de compétiteurs. (Ci-dessous, exemple du nombre de kata à réaliser en fonction du nombre de compétiteurs).

NOMBRE DE COMPETITEURS OU EQUIPES	NOMBRE DE KATAS REQUIS
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

## ARTICLE 5 – L'EQUIPE ARBITRALE

5.1 Pour chaque tour, l'équipe arbitrale constituée de cinq juges, est désignée par le Responsable de Tatami. Les juges ne doivent pas appartenir au même dojo que le compétiteur. (Sauf si directive du responsable d'arbitrage)

5.2 Le juge dont le rôle est de tenir la feuille de match est également désigné.

5.3 Les juges Nationaux, sous la responsabilité du Responsable National d'Arbitrage, sont les seuls compétents pour juger les Championnats ou Coupes de France.

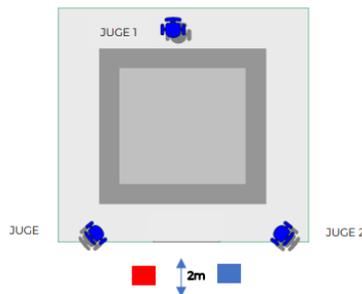
- Juge, être minimum 1<sup>er</sup> Dan FFK

## Style Kyokushinkai

- Centrale, être minimum 2<sup>ème</sup> Dan FFK

5.4 Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur.

5.5 En fonction du nombre de juges, le responsable d'arbitrage peut mettre en place une équipe de trois juges. 2 juges de coin et 1 juge central.

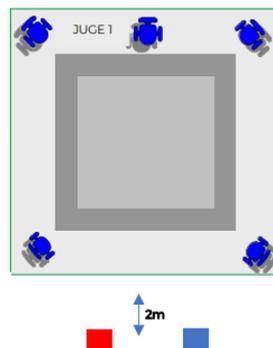


5.5.a. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.

5.5.b. 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.

5.5.c. Les trois juges disposeront d'un drapeau blanc et d'un drapeau rouge

5.6 L'équipe arbitrale est composée de 5 juges.



5.6.a. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.

5.6.b. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

5.6.c. Les cinq juges disposeront d'un drapeau blanc et d'un drapeau rouge.

ARTICLE 6 –

CRITÈRES DE JUGEMENT



## Style Kyokushinkai

6.1 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 et proche du combat en faisant preuve de concentration, de puissance et d'impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer puissance, ainsi que vitesse, rythme et équilibre.

6.2 Pour l'évaluation de l'exécution d'un KATA par un compétiteur les juges tiendront compte de deux critères principaux : - Exécution technique - Exécution sportive

6.3 Ces deux critères auront la même importance au moment d'évaluer l'exécution

6.4 L'exécution est évaluée depuis le salut au début du KATA jusqu'au salut à la fin du KATA.

### 6.5 Sous-critères de jugement d'exécution

EXECUTION DU KATA	
<b>Exécution technique</b>	
1)	Position
2)	Techniques
3)	Mouvement de transition
4)	Temps/ Synchronisation
5)	Respiration correcte
6)	Concentration (KIME)
7)	Forme correcte du KATA
8)	(En accord avec l'école et les standards du style RYU-HA correspondant)
<b>Exécution sportive</b>	
1)	Force
2)	Vitesse
3)	Équilibre
4)	Rythme

ARTICLE 7 –

### DISQUALIFICATIONS ET FAUTES

7.1 Disqualification. Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs pourront être disqualifiés pour les raisons suivantes :

- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.

7.2 Fautes : Sont considérées comme des fautes, les raisons suivantes :

a. La moindre perte d'équilibre est considérée comme une faute sérieuse.



## Style Kyokushinkai

- b. L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (à cet effet, l'inclinaison pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du KATA).
- c. Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète.
- d. L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le KARATE-GI et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation, seront pénalisés par les juges. Si un compétiteur fait des respirations inappropriées et tape sur ses membres, cela constitue une seule faute (même famille de faute). L'utilisation de signes extérieurs est une faute sérieuse.
- e. Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinaisons excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.

### ARTICLE 8 –

#### DEROULEMENT DE LA COMPETITION

8.1 Le compétiteur devra saluer avant l'annonce de son KATA et devra saluer à la fin de l'exécution de sa prestation.

8.2 Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque KATA.

#### 8.3 Disqualification

- Si un compétiteur est disqualifié, le Juge central croisera et décroisera les drapeaux et lèvera le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou SHIRO) pour indiquer le vainqueur.
- Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs.
- Lors des matches, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision (HANTEI) pour déterminer le vainqueur.

8.4 KIKEN Le juge central pointe son drapeau sur AKA ou SHIRO et donne NO KACHI à l'opposé. En aucun cas les juges ne doivent se rassembler pour prendre une décision. Ils restent assis et votent.



## Style Kyokushinkai

### Liste des KATA 1<sup>er</sup> tour par catégorie

1 <sup>er</sup> tour (pupilles et benjamins)	1 <sup>er</sup> tour (Minimes à vétérans)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Taikyoku sono Ichi</li><li>- Taikyoku sono ni</li><li>- Taikyoku sono San</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pinan sono Ichi</li><li>- Pinan sono ni</li><li>- Pinan sono San</li><li>- Pinan sono yon</li><li>- Pinan sono go</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pinan sono Ichi</li><li>- Pinan sono ni</li><li>- Pinan sono San</li><li>- Pinan sono Yon</li><li>- Pinan sono go</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tsuki no Kata</li><li>- Gekisai Dai (sono ichi)</li><li>- Gekisai Sho (sono san)</li><li>- Saiha</li><li>- Yantsu</li></ul>

### Liste des KATA à partir du 2<sup>ème</sup>

2 <sup>ème</sup> tour et + (pupilles et benjamins)	2 <sup>ème</sup> tour et + (Minimes à vétérans)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Taikyoku sono Ichi</li><li>- Taikyoku sono ni</li><li>- Taikyoku sono San</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pinan sono Ichi</li><li>- Pinan sono ni</li><li>- Pinan sono San</li><li>- Pinan sono yon</li><li>- Pinan sono go</li><li>- Tsuki no Kata</li><li>- Gekisai Dai (sono ichi)</li><li>- Gekisai Sho (sono san)</li><li>- Saiha</li><li>- Yantsu</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pinan sono Ichi</li><li>- Pinan sono ni</li><li>- Pinan sono San</li><li>- Pinan sono Yon</li><li>- Pinan sono go</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Seienchin</li><li>- Garyu</li><li>- Seipai</li><li>- Kanku</li><li>- Sushi ho</li></ul>