



World Karate Federation

Compétition de Kunité

Questions d'examen pour les Arbitres et les Juges de Kunité

Version 1er janvier 2024

La feuille de réponses est à retourner aux examinateurs. Toutes les réponses doivent être saisies uniquement sur la feuille de réponses séparée. Vous devez vous assurer que votre nom, votre pays, votre numéro et toute autre information requise sont inscrites sur la feuille de réponses.

Vous ne pouvez pas avoir de papiers ou de livres supplémentaires sur votre bureau pendant cet examen. Pendant l'examen, être vu parler à un autre candidat ou copier le travail d'un autre entraînera la suspension et l'échec automatique de l'examen. Si vous n'êtes pas sûr des procédures correctes ou si vous avez des questions sur tout aspect de l'examen, vous ne devez parler qu'à un examinateur, le secrétaire de la CR ou l'adjoint du Secrétaire.

Le résultat de l'examen tant théorique que pratique sera envoyé à la Fédération Nationale du candidat sur simple demande.

Janvier 2024



World Karate Federation

EXAMEN KUMITE

"VRAI OU FAUX"

Sur la feuille de réponse, mettez un « X » dans la case appropriée. La réponse à une question n'est vraie que si elle peut être tenue pour vraie dans toutes les situations ; sinon, elle est considéré comme fausse. Chaque bonne réponse rapporte un point.

1. Si la zone de compétition est surélevée, un mètre supplémentaire jusqu'à un total de 3 mètres est requis de tous les côtés.
2. Tout couvre-chef religieux volontaire peut être porté.
3. La veste du karaté-Gi doit mesurer plus des trois quarts de la longueur de la cuisse.
4. Le pantalon du karaté-gi doit couvrir au moins les deux tiers du tibia.
5. La manche de la veste du karaté-Gi ne doit pas dépasser le pli du poignet.
6. Si les manches de la veste du karaté-Gi d'un compétiteur sont trop longues et qu'un remplacement approprié ne peut pas être trouvé à temps, l'arbitre peut lui permettre de les retrousser à l'intérieur.
7. Les concurrents peuvent porter 1 ou 2 élastiques discrets ou avoir une queue de cheval dans leurs cheveux. Les rubans, perles et autres décorations sont interdits.
8. Les boucles d'oreilles sont autorisées si elles sont recouvertes de ruban adhésif.
9. Les appareils dentaires métalliques peuvent être portés aux risques et périls du compétiteur s'ils sont approuvés par l'arbitre et le médecin officiel.
10. Les compétiteurs doivent saluer correctement au début et à la fin du combat.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de combat de l'équipe pendant un tour.
12. Si un compétiteur est blessé lors d'un match individuel, l'entraîneur peut inscrire un remplaçant s'il en avise d'abord la commission d'organisation.
13. Chaque juge doit être équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu ou d'un dispositif de signalisation électronique.
14. Si deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif aura lieu.
15. Le superviseur du match KANSA sera équipé que d'un sifflet.



World Karate Federation

16. La disqualification par KIKEN signifie que les concurrents sont disqualifiés de cette catégorie.
17. Les talons de plus de 4 cm ne peuvent pas être portés avec l'uniforme.
18. Les combats masculins seniors durent trois minutes, et les combats féminins, cadets et juniors, deux minutes.
19. Les membres de l'équipe de Kumite peuvent porter n'importe quel type de Karaté Gi.
20. Différents types de rayures peuvent être utilisés pour les membres de l'équipe.
21. Un compétiteur n'a pas besoin de changer de veste si les ficelles sont déchirées pendant le match.
22. Les compétiteurs peuvent porter n'importe quel kimono de karaté blanc.
23. Une combinaison rapide de CHUDAN GERI et TSUKI dont chacun marque recevra IPPON.
24. Dans les matchs seniors, un léger "toucher de gant" à la gorge ne doit pas entraîner d'avertissement ou de pénalité à condition qu'il n'y ait pas de blessure réelle.
25. Un coup de pied dans l'aîne n'entraînera pas de pénalité à condition que le fautif ne l'ait pas fait intentionnellement.
26. A partir de 2023, pour les concurrents de moins de 14 ans, le casque de protection homologué WKF est autorisé et obligatoire à partir du 1.1.2024.
27. Si SENSHU est retiré alors qu'il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSHU ne peut être accordé à l'un ou l'autre des compétiteurs.
28. Si un compétiteur qui a reçu SENSHU reçoit un avertissement pour éviter le combat alors qu'il reste moins de 15 secondes du combat, le compétiteur perdra automatiquement cet avantage.
29. Les couvre-chefs religieux volontaires doivent être approuvés par la WKF.
30. Le superviseur de la compétition de la WKF, ou la commission d'organisation, peut autoriser les entraîneurs à utiliser n'importe quel t-shirt à la place du haut de survêtement.
31. HANSOKU-CHUI est donné lorsque le potentiel de victoire du combattant a été sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.
32. Un « échange » est la période précédant l'arrêt du combat et l'arrêt du chronomètre.
33. La tolérance de poids admise pour les hommes et les femmes 0,5 kg.
34. HANSOKU est imposé pour des infractions graves aux règles.
35. SHIKKAKU ne peut être imposé qu'après un avertissement.



World Karate Federation

36. Si un compétiteur agit avec malveillance, SHIKKAKU est la sanction correcte et non HANSOKU
37. Si un compétiteur agit de manière malveillante, HANSOKU est la sanction correcte.
38. Un compétiteur peut recevoir SHIKKAKU si le comportement de l'entraîneur ou des membres non combattants de la délégation du compétiteur est considéré comme portant atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-do.
39. La même tolérance s'applique aux limites supérieures et inférieures d'une catégorie de poids.
40. Pour les compétitions individuelles, le système du tournoi Round-robin suivi des quarts de finale, des demi-finales et de la finale est appliqué.
41. Cinq critères doivent être remplis pour déterminer un score
42. Une équipe masculine doit présenter un minimum de cinq concurrents pour le premier tour.
43. Les équipes masculines sont composées de cinq à sept membres, dont cinq s'affrontent dans un tour.
44. Une équipe féminine doit présenter au minimum deux compétitrices pour le premier tour.
45. Les 32 concurrents maximums par catégorie sont répartis en 8 groupes de 4 concurrents dans le système Round-robin.
46. Si l'entraîneur continue d'interférer après le premier avertissement, l'arbitre arrêtera le combat, s'approchera à nouveau de l'entraîneur et lui demandera de quitter le tatami.
47. Si AKA marque juste au moment où AO sort de la zone de match, le score et l'avertissement ou la pénalité peuvent être donnés.
48. Si un compétiteur a été physiquement propulsé hors de la zone, Jogai sera donné.
49. En compétition de Premier League, les perdants des finalistes, des quarts et des demi-finales se disputent les médailles de bronze.
50. En cas d'ex aequo entre deux ou plusieurs concurrents d'un groupe, ayant le même nombre de points au total, le premier critère à considérer est le Classement Mondial le plus élevé à la date de la compétition.
51. Il est possible qu'un compétiteur soit disqualifié d'un combat HANSOKU et continue la compétition.
52. Un compétiteur qui marque et quitte la zone avant que l'Arbitre annonce YAME ne recevra pas JOGAI.
53. Les compétiteurs ne peuvent pas se voir infliger de pénalités après que la sonnerie du temps écoulé ait signalé la fin d'un combat.



World Karate Federation

54. Dans les compétitions juniors, toute technique au visage, à la tête ou au cou qui cause une blessure sera avertie ou pénalisée à moins que ce ne soit la faute du receveur.
55. Dans les compétitions Cadet et Junior, les coups de pied Jodan sont autorisés -avec un contact léger "toucher de peau" à condition qu'il n'y ait pas de blessure.
56. En compétition senior, une touche légère est autorisée pour les coups de poing JODAN, et une plus grande tolérance est autorisée pour les coups de pied JODAN.
57. Un concurrent déjà qualifié ne peut pas être disqualifié pour mauvaise conduite SHIKKAKU à la fin du Round-robin.
58. Si une variation du format de compétition autre que celle décrite dans ces règles doit être appliquée pour un tournoi particulier, cela doit être clairement annoncé dans le bulletin du tournoi.
59. Un mauvais comportement d'un entraîneur ne cause pas SHIKKAKU à son compétiteur et le compétiteur n'a pas besoin d'être expulsé du match/combat.
60. Lorsque les juges voient un score, ils le signalent immédiatement avec des joysticks.
61. Le panel d'arbitres est composé de 1 Tatami Manager, 3 Tatami Manager Assistants.
62. Le panel d'arbitres pour chaque match sera composé d'un arbitre, de quatre juges et d'un superviseur de match.
63. Si, après le début du combat, un compétiteur s'avère ne pas porter de protège-dents, le compétiteur sera disqualifié.
64. L'arbitre donnera tous les ordres et fera toutes les annonces.
65. La durée du combat de Kumité est de : 1,5 minute pour les moins de 14 ans et moins.
66. Si trois Juges signalent un score pour AKA, l'Arbitre doit arrêter le combat même s'il croit qu'ils se trompent.
67. Si deux Juges ou plus signalent un score pour le même compétiteur, l'Arbitre doit arrêter le combat.
68. Le chronométrage d'un combat commence lorsque l'arbitre donne le signal du départ et s'arrête lorsque l'arbitre annonce « YAME » ou lorsque le temps est écoulé.
69. Le panel d'arbitres d'un match de Kumité sera composé d'un arbitre, de quatre juges, d'un superviseur de match et d'un marqueur.
70. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe avec le torse qui ne touche pas le Tatami et est immédiatement marqué l'adversaire se verra attribuer Ippon.
71. L'entraîneur du compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à faire une réclamation.
72. Si l'arbitre n'entend pas le signal de fin de temps, le Superviseur du Match sifflera.



World Karate Federation

73. Seuls les compétiteurs doivent se saluer correctement au début du combat.
74. Dans les matchs individuels, un compétiteur qui abandonne volontairement le combat est déclaré KIKEN et huit points supplémentaires sont accordés à l'adversaire.
75. l'état de conscience est l'état d'engagement continu, qui perdure après que la technique a atterri.
76. Si l'organisateur fait vérifier l'équipement avant l'alignement, il est toujours de la responsabilité du KANSA de s'assurer que l'équipement est conforme aux règles.
77. Un compétiteur qui reste dans la zone de match peut marquer sur un compétiteur en dehors de la zone de match.
78. ATOSHI BARAKU signifie "15 secondes de temps de combat restant".
79. ATOSHI BARAKU signifie "10 secondes de temps de combat restant".
80. Un « contact de la peau » à la gorge n'est autorisé qu'en compétition senior.
81. S'il n'y a pas de points à la fin d'un combat dans les matchs par équipe, l'arbitre demandera HANTEI.
82. Un contact excessif après un refus répété de bloquer est considéré comme MUBOBI.
83. Un compétiteur peut être pénalisé pour exagération même en cas de blessure réelle.
84. L'Arbitre déclare le vainqueur ; "AO AKA NO KACHI", et si nécessaire, briser l'égalité en cas de HANTEI.
85. En cas d'égalité des points à la fin d'un combat non concluant, le panel d'arbitres l'arbitre et les quatre juges décideront du combat par HANTEI.
86. Lorsque le panel d'arbitres a pris une décision non conforme aux règles de compétition, le superviseur du match KANSA sifflera immédiatement.
87. Un compétiteur ne doit pas être pénalisé pour avoir été essoufflé perte de souffle suite à une technique ou simplement avoir réagi à un impact même si la technique a valu un point à l'adversaire.
88. Dans les matchs par équipe, il n'y a pas de combat supplémentaire.
89. Seule la première technique d'une combinaison correctement exécutée comptera.
90. Les compétiteurs qui se présentent à l'aire de compétition avec un équipement non autorisé ou un Karate-Gi irrégulier auront une minute pour corriger leur tenue.
91. Les compétiteurs qui sont essoufflés à la suite d'un impact doivent avoir le temps de reprendre leur souffle avant que le combat ne reprenne.
92. JODAN est décrit comme les épaules et la zone au-dessus de la clavicule.



World Karate Federation

93. IPPON est accordé pour les coups de pied JODAN ou toute technique contre un adversaire dont une partie du corps autre que les pieds est en contact avec le TATAMI.
94. HANSOKU CHUI sera donné pour avoir simulé une blessure.
95. HANSOKU sera donné pour la première 'exagération d'une blessure.
96. Une perte de souffle chez le destinataire d'un coup après avoir reçu une technique CHUDAN indique un manque de contrôle.
97. Un concurrent peut recevoir Hansoku directement pour avoir exagéré les effets d'une blessure.
98. Une technique, même efficace, exécutée après un ordre de suspendre ou d'arrêter le combat ne sera pas comptabilisée et pourra entraîner une pénalité au contrevenant.
99. En compétition Cadet Kumite, les coups de pied de JODAN sont autorisés à faire un "toucher de peau" à condition qu'il n'y ait pas de blessure.
100. Avant le début d'un match ou d'un combat, le Tatami Manager doit examiner la carte médicale du compétiteur.
101. S'il y a une erreur dans le classement et que les mauvais concurrents concourent, cela ne peut pas être changé par la suite.
102. Une technique efficace délivrée en même temps que la fin du combat est signalée par le buzzer est valide.
103. Si un compétiteur est blessé et que cela est considéré comme étant de sa faute MUBOBI, l'Arbitre refusera de donner un avertissement ou une pénalité à l'adversaire.
104. KANSA n'a ni droit de vote ni autorité en matière de jugements tels que la validité ou non d'un score.
105. YUKO est toujours validé pour les coups de poing dans le dos.
106. "Skin touch" est autorisé dans les catégories pour les concurrents de 16 ans ou plus.
107. Un compétiteur qui n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre se verra attribuer SHIKKAKU.
108. Le superviseur du score ordonnera à l'arbitre d'arrêter le match lorsqu'il constate une infraction aux règles de compétition.
109. Si dans une combinaison, la première technique mérite un YUKO et la seconde une pénalité, les deux seront données.
110. Le toucher de la peau est défini comme toucher la cible sans transférer d'énergie dans la tête ou le corps.
111. Il n'est pas possible de marquer en étant allongé sur le sol.



World Karate Federation

112. Un concurrent ne portant pas l'équipement approuvé par la WKF aura deux minutes pour se changer pour l'équipement approuvé.
113. Un compétiteur blessé en Kumité et retiré selon la règle des dix secondes ne peut pas participer à la compétition de Kata.
114. Un compétiteur blessé qui a été déclaré inapte au combat par le médecin du tournoi ne peut plus combattre dans cette compétition.
115. Si un compétiteur se comporte mal sur l'aire de compétition après la fin du match ou du combat, l'Arbitre peut toujours donner SHIKKAKU.
116. Le Superviseur de Match a un vote en cas de SHIKKAKU.
117. Dans les matchs masculins, si une équipe remporte trois combats, le match est terminé à ce moment-là.
118. Dans les matchs par équipes féminines, si une équipe gagne deux combats, le match est terminé à ce moment-là.
119. Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire et n'exécute pas une technique immédiate ou une projection, l'arbitre annoncera "YAME".
120. Lorsqu'un juge n'est pas sûr qu'une technique a effectivement atteint une zone de score, il peut signaler le score.
121. Un compétiteur qui commet un acte qui nuit à l'honneur et au prestige du karaté doit recevoir HANSOKU.
122. Lorsqu'une action d'un compétiteur est considérée comme dangereuse et enfreint délibérément les règles concernant les comportements interdits, le compétiteur se verra attribuer un Shikkaku.
123. Les techniques correctement exécutées réalisées après le signal de fin de temps sont valides.
124. Les techniques correctement exécutées réalisées sur ou après "WAKARETE" sont valides.
125. Un point peut être signalé même si le juge ne peut pas voir le point d'impact réel.
126. Lors du HANTEI, si trois Juges signalent la victoire pour AKA et le quatrième Juge signale la victoire pour AO, l'Arbitre doit donner la victoire pour AKA.
127. La passivité ne peut pas être donnée à quelqu'un ayant une avance par point ou SENSU.
128. Seul l'entraîneur désigné pour le combat spécifique est autorisé à entraîner et guider le compétiteur depuis la place attribuée à l'entraîneur à proximité de la zone de compétition.
129. Si un compétiteur ne se remet pas sur ses pieds dans les dix secondes, l'arbitre annoncera « KIKEN » et « KACHI » à l'adversaire.



World Karate Federation

130. Si un compétiteur est projeté et atterrit en partie à l'extérieur de la zone de match, l'Arbitre annoncera immédiatement "YAME".
131. Le compétiteur ne peut pas signaler au Coach le souhait qu'il demande une révision vidéo.
132. Les compétiteurs doivent être examinés à l'extérieur du tatami.
133. KANSA doit siffler si les juges tiennent les joysticks dans la mauvaises mains.
134. Les protège-dents protège-dents sont obligatoires pour tous les compétiteurs de Kumite.
135. Après un une projection, l'arbitre accordera un maximum de deux secondes pour marquer un point.
136. Si un compétiteur marque avec un fort coup de pied latéral et propulse l'adversaire hors de la zone, l'arbitre doit accorder WAZA-ARI et donner à l'adversaire un avertissement ou une pénalité pour Jogai.
137. Lorsqu'une réclamation officielle est déposée, les matchs suivants doivent être retardés jusqu'à ce que le résultat de la réclamation soit donné.
138. Chaque juge sera assis dans les coins du TATAMI.
139. Lorsque l'arbitre accorde un point pour une technique qui a causé une blessure, le superviseur du match doit signaler l'arrêt du match.
140. Lorsque l'arbitre n'entend pas la sonnerie "temps écoulé", le marqueur doit siffler.
141. WAKARETE pour briser un corps à corps peut être donné à tout moment du combat.
142. Lorsque l'arbitre veut donner SHIKKAKU, il peut appeler les juges pour une brève consultation.
143. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant un combat en cours et a besoin d'un traitement médical, trois minutes seront accordées pour le recevoir, après quoi l'arbitre décidera si le compétiteur sera déclaré inapte au combat ou si plus de temps sera accordé.
144. Un compétiteur qui sort de la zone JOGAI avec moins de 15 secondes de temps restant se verra accorder au minimum CHUI.
145. Pour corriger un score donné au mauvais compétiteur, l'Arbitre doit se tourner vers le compétiteur ayant reçu le score par erreur, faire le signe de TORIMASEN, puis donner le score à l'adversaire.
146. Si un compétiteur marque avec un CHUDAN GERI bien contrôlé, puis frappe accidentellement son adversaire au visage causant une légère blessure, WAZA-ARI et un avertissement doivent être donnés.



World Karate Federation

147. Lorsqu'un combattant blessé a reçu un traitement médical et que le médecin officiel dit que le combattant peut continuer à se battre, l'arbitre ne peut pas annuler la décision du médecin.
148. L'Arbitre peut arrêter le combat même si les Juges ne le signalent pas.
149. Une fois que WAKARETE est annoncé par l'arbitre, les entraîneurs n'ont pas la possibilité de faire une demande de vidéo.
150. « Eviter le combat » fait référence à une situation dans laquelle un compétiteur tente d'empêcher l'adversaire d'avoir la possibilité de marquer en utilisant un comportement de perte de temps.
151. TSUZUKTETE, sauf s'il est précédé de WAKARETE, n'est pas utilisé s'il reste moins de 15 secondes avant le combat.
152. Dans les rencontres par équipes, si deux compétiteurs se blessent l'un l'autre et ne peuvent pas continuer, et si le score est égal, l'arbitre annoncera HIKIWAKE.
153. Lorsqu'il reste moins de 15 secondes de combat et qu'un compétiteur perdant, essayant désespérément d'égaliser, sort de l'aire de compétition JOGAI, il recevra un minimum de HANSOKU-CHUI.
154. Les techniques données en dessous de la ceinture ne peuvent pas être comptabilisées.
155. Les techniques qui atterrissent sur l'omoplate peuvent marquer.
156. Si AKA donne accidentellement un coup de pied à AO sur la hanche et que AO ne peut pas continuer le combat, AO recevra un KIKEN.
157. Si un compétiteur est manifestement essoufflé en raison d'un manque d'endurance, l'arbitre doit arrêter le match pour lui donner le temps de récupérer.
158. Le compétiteur qui prend une avance de huit points est déclaré vainqueur.
159. A la fin du temps imparti, le compétiteur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur.
160. Une technique correctement exécutée sera pénalisée si elle est exécutée en même temps que l'annonce du WAKARETE.
161. Il y a deux degrés d'avertissements officiels.
162. CHUI est donné, jusqu'à trois fois, pour des infractions mineures.
163. HANSOKU CHUI ne peut être donné si trois CHUI n'ont pas déjà été donnés.
164. Un avertissement ou une pénalité pour MUBOBI n'est donné que lorsqu'un compétiteur est touché ou blessé par sa propre faute ou négligence.



World Karate Federation

165. Un compétiteur qui est touché par sa propre faute et qui en exagère l'effet doit recevoir un avertissement ou une pénalité pour MUBOBI ou pour exagération, mais pas les deux.
166. Si un compétiteur effectue un bon coup de pied CHUDAN et que l'adversaire attrape la jambe, le score ne peut pas être donné.
167. Un compétiteur exécute un coup de pied JODAN avec les six critères d'évaluation. L'adversaire lève la main pour intercepter le coup de pied et la main touche alors légèrement son propre visage ; l'arbitre peut donner IPPON puisque le coup de pied n'a pas été bloqué efficacement.
168. Une équipe masculine ne peut être composée que de deux compétiteurs.
169. La publicité autorisée pour la WKF est affichée sur la manche gauche du Karate-Gi.
170. Les fédérations nationales ne sont pas autorisées à mettre de la publicité sur le Karaté-Gi du compétiteur.
171. Un compétiteur de Kumite qui reçoit un KIKEN ne peut plus participer à ce tournoi.
172. Un combat supplémentaire n'est utilisé que pour les matches par équipes.
173. KANSA doit siffler si l'arbitre donne un score à un compétiteur et MUBOBI à l'autre.
174. Une violation grave de la conduite, de la discipline ou un comportement malveillant mérite un HANSOKU CHUI.
175. Dans les compétitions internationales, l'arbitre ne doit pas avoir la même nationalité que l'un des compétiteurs, mais l'un des juges peut l'avoir si les deux entraîneurs sont d'accord.
176. Le superviseur du match KANSA s'alignera avec l'arbitre et les juges.
177. Les entraîneurs seront assis à l'extérieur de la zone de sécurité, sur leurs côtés respectifs, face à la table officielle.
178. La KANSA n'a pas à intervenir si l'arbitre donne un score à un compétiteur et une exagération à l'autre.
179. Dans les matches par équipes, les membres de l'équipe tournent pour chaque combat - à condition que tous soient titulaires de la licence requise.
180. Dans les rencontres par équipes, l'équipe tournera pour chaque combat seulement dans les combats pour les médailles.
181. L'arbitre peut se déplacer sur tout le tatami, y compris dans les zones de sécurité.
182. Les compétitrices doivent porter un protège-poitrine.
183. Les compétitrices ne sont pas obligées d'avoir un protège poitrine si elles ont un plastron body protector.



World Karate Federation

184. Les ceintures rouges et bleues doivent être dépourvues de toute broderie ou marque personnelle.
185. Lorsqu'une situation semble justifier une disqualification, l'arbitre peut appeler un ou plusieurs juges pour une brève consultation FUKUSHIN SHUGO avant d'annoncer sa décision.
186. Les compétiteurs doivent porter un Karate-Gi blanc sans broderie personnelle.
187. La broderie personnelle sur le Karate-Gi est autorisée seulement dans les combats pour les médailles.
188. Lorsque l'arbitre considère que le contact est trop fort, mais qu'il ne diminue pas les chances de victoire du compétiteur, un avertissement CHUI peut être donné.
189. Toute technique qui entraîne une blessure, à moins qu'elle ne soit causée par le receveur, entraîne un avertissement ou une pénalité.
190. Une réaction manifestement excessive à un contact sera sanctionnée par un CHUI.
191. Les juges ne peuvent pas indiquer un score ou un avertissement avant que l'arbitre n'arrête le combat.
192. Une démonstration évidente d'exagération recevra un HANSOKU.
193. Tout cas de feindre une blessure, même légère, recevra un avertissement minimum de CHUI.
194. Toute feinte évidente, telle que tituber, tomber par terre, se relever puis retomber, et ainsi de suite, sera directement sanctionnée par un SHIKKAKU.
195. Toute feinte de blessure résultant d'une technique qui, en fait, a été déterminée par les juges comme un point, entraînera au minimum HANSOKU CHUI.
196. Si un compétiteur marque avec plus d'une technique consécutive avant YAME, les Juges doivent montrer le point le plus élevé, indépendamment de la séquence des techniques marquées.
197. Dans les rencontres par équipe, si après le combat supplémentaire il n'y a pas de score, ou s'il y a égalité de score sans SENSU, le résultat de la rencontre sera décidée par HANTEI.
198. JOGAI se produit lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de compétition et que ce n'est pas causé par l'adversaire.
199. L'avertissement minimum en cas de fuite, éviter le combat et/ou perdre du temps pendant ATOSHI BARAKU est HANSOKU CHUI.
200. Le point de pivot de la projection ne doit pas être au-dessus du niveau de la hanche du lanceur et l'adversaire doit être tenu tout au long de la projection, de façon à ce qu'une réception sûre puisse être faite.
201. S'accrocher au Karate Gi de l'adversaire n'est pas autorisé pour amortir une chute.



World Karate Federation

202. La KANSA n'a pas à intervenir si l'arbitre attribue un point pour une technique effectuée après la fin du temps imparti.
203. YUKO vaut un point.
204. WAZA-ARI vaut deux points.
205. IPPON vaut trois points.
206. Il est du devoir du superviseur du match de s'assurer, avant chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
207. Il est du devoir du responsable du tatami de s'assurer, avant chaque match ou rencontre que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
208. Les entraîneurs doivent présenter leur accréditation ainsi que celle de leur compétiteur ou équipe à la table officielle.
209. Le WAZA-ARI est accordé pour les coups de pied CHUDAN.
210. YUKO est accordé pour tout TSUKI ou UCHI délivré dans l'une des sept zones de score contre un compétiteur qui est debout ou qui n'est pas sur ses pieds et dont le torse n'est pas sur le tapis.
211. IPPON est accordé pour JODAN GERI et les techniques valides qui sont délivrées sur un adversaire qui a été projeté, qui est tombé de son propre chef, ou qui est autrement que sur ses pieds.
212. Les combats individuels ne peuvent pas être déclarés ex aequo.
213. La passivité peut être accordée à n'importe quel compétiteur à n'importe quel moment.
214. La passivité ne peut être accordée pendant les 15 premières secondes d'un combat.
215. Les attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes sont des infractions.
216. L'évitement du combat pendant les 15 dernières secondes du combat ATO SHIBARAKU entraînera au minimum HANSOKU CHUI et la perte de SENSHU.
217. L'entraîneur principal d'une délégation peut protester contre un jugement auprès des membres de l'équipe arbitrale.
218. Sur un tatami de Kumite, deux tapis sont inversés avec le côté rouge tourné vers le haut à une distance d'un mètre du centre du tapis pour former une limite entre les compétiteurs.
219. Les ficelles des vestes doivent être attachées.
220. Au début d'un combat, les vestes sans ficelles peuvent être utilisées.
221. En compétition individuelle, un compétiteur peut être remplacé par un autre après le tirage au sort.



World Karate Federation

222. Lors des combats pour les médailles, les entraîneurs masculins doivent porter un costume sombre, une chemise et une cravate.
223. Lors des combats pour les médailles, les entraîneurs féminins peuvent choisir de porter une robe, un tailleur ou une combinaison de veste et de jupe dans des couleurs sombres.
224. Lors des combats pour les médailles, les entraîneurs féminins ne peuvent pas porter de couvre-chef religieux.
225. Un compétiteur qui refuse de suivre les instructions de l'arbitre ou qui montre une perte de sang-froid recevra automatiquement un HANSOKU.
226. Les compétiteurs n'ont pas droit à une période de temps entre les matchs, égale à la durée standard du match, pour se reposer.
227. La passivité ne peut pas être accordée lorsqu'il reste moins de 15 secondes dans le match.
228. Toute célébration excessive, telle que tomber à genoux, etc., toute expression politique ou religieuse, pendant ou immédiatement après le combat ou le match, sont interdites et peuvent faire l'objet d'une amende égale à la taxe de réclamation déterminée par la CE.
229. Si un compétiteur reçoit un KIKEN ou un SHIKKAKU dans une compétition round robin tous les combats précédents sont annulés.
230. La saisie du bras ou du Karaté-GI de l'adversaire avec une seule main n'est autorisée que pour tentative d'une technique ou d'un dégagement qui marque immédiatement.
231. La saisie de l'adversaire avec les deux mains n'est jamais autorisée pendant le match.
232. Il est du devoir du manager du tatami de nommer le superviseur du contrôle vidéo.
233. Si le nombre d'IPPON et de WAZA ARI est égal, la décision sera prise par HANTEI.
234. Dans n'importe quel combat individuel, avec un score égal, et sans SENSHU pour l'un des compétiteurs, le premier critère de la décision sera basé sur le plus grand nombre d'IPPON obtenu dans le combat.
235. Si un compétiteur a un score indiqué par plus d'un juge et le score est différent entre les juges, le plus élevé sera appliqué.
236. Le responsable du tatami doit informer la table centrale lorsqu'un compétiteur a été exclu de la suite de la compétition en vertu de la règle des 10 secondes.
237. Le chronométrateur est responsable du démarrage du décompte des 3 minutes pour un compétiteur qui est blessé pendant un combat en cours et qui a besoin d'un traitement médical.



World Karate Federation

238. L'arbitre annoncera YAME lorsqu'un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique ou une projection.
239. L'arbitre indiquera le vainqueur par un signe de la main et l'ordre AKA/AO NO KACHI, et par cette action, il résoudra également toute égalité.
240. Lorsqu'un compétiteur saisit son adversaire, l'arbitre donnera quelques secondes au compétiteur pour exécuter une projection ou une technique.
241. L'entraîneur ou le représentant de la FN demandera la protestation officielle au responsable du tatami.
242. L'arbitre peut arrêter le match et donner un point sans l'avis des juges.
243. Si l'arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de règle des 10 secondes, Kansa doit donner un coup de sifflet.
244. L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus grand nombre de combats, à l'exception de ceux remportés par SENSHU.
245. Les ceintures rouges et bleues ne doivent pas être plus longues que les trois quarts de la longueur de la cuisse.
246. Le fait qu'un entraîneur ou un représentant de la FN ne remette pas une réclamation dans les délais impartis peut entraîner son rejet.
247. La pénalité correcte pour feindre une blessure lorsque les juges ont déterminé que la technique était en fait un point est HANSOKU.
248. L'information des officiels impliqués dans la réclamation est complétée par le Tatami Manager.
249. La disqualification par KIKEN signifie que les compétiteurs sont disqualifiés de cette catégorie, bien que cela n'affecte pas la participation dans une autre catégorie.
250. Les compétiteurs ont droit à une période de repos entre les matchs, égale à la durée standard du match. L'exception est dans le cas d'un changement de couleur d'équipement, où ce temps est étendu à cinq minutes.
251. Dans n'importe quel combat, si après le temps complet les scores sont égaux, mais qu'un compétiteur a obtenu "l'avantage du premier score sans opposition" SENSHU, ce compétiteur sera déclaré vainqueur.
252. Par "premier avantage sans opposition" SENSHU, on entend qu'un compétiteur a réussi à marquer pour la première fois sur son adversaire sans que ce dernier ne marque également avant le signal.
253. Lorsque les deux compétiteurs marquent avant le signal, il n'y a pas de "premier avantage sans opposition" et les deux compétiteurs conservent la possibilité d'un SENSHU plus tard dans le combat.



World Karate Federation

254. Dans le cas où un compétiteur tombe, est projeté ou renversé et ne se relève pas immédiatement, l'arbitre appellera le médecin et commencera en même temps à compter jusqu'à dix en montrant un doigt pour chaque seconde.
255. Un signal sonore sera donné par le chronométrateur 15 secondes avant la fin effective du combat et l'arbitre annoncera "ATOSHI BARAKU".
256. Le Kansa doit rester silencieux si l'arbitre donne un avertissement ou une pénalité pour passivité pendant l'ATOSHI BARAKU.
257. Dans les catégories individuelles, un combat peut être déclaré ex æquo.
258. Pour tous les systèmes de compétition, l'entraîneur aura droit à une carte de contrôle vidéo pour l'athlète.
259. Pour le Round-robin en groupes de quatre, l'entraîneur aura droit à une carte VR pour chaque participant dans la phase Round-robin.
260. Le compétiteur peut demander discrètement à l'entraîneur de demander un examen vidéo.
261. La révision vidéo peut être demandée par l'entraîneur dans les cas où les juges ont attribué un score inférieur à celui qui de l'avis de l'entraîneur, devrait être attribuée pour une technique ayant obtenu un score plus élevée.
262. Le superviseur de la révision vidéo ne peut attribuer des points que si la technique est réalisée avant ou en même temps que celle de l'autre compétiteur.
263. Les 6 dernières secondes avant l'arrêt du combat pour la demande seront toujours évaluées pour le contrôle vidéo.
264. Si les deux entraîneurs demandent l'examen vidéo en même temps, le superviseur de l'examen vidéo ne peut accorder le point qu'à celui qui est considéré comme ayant marqué le premier.
265. Les techniques simultanées peuvent être attribuées aux deux compétiteurs lors de l'examen vidéo.
266. Le superviseur du contrôle vidéo ne peut pas annuler une décision des juges de coin, à l'exception de SENSHU.
267. Le manager du tatami doit s'assurer que KANSA arrête le combat pour donner des instructions à l'arbitre concernant une infraction au règlement de compétition.
268. L'arbitre indique les fautes observées et impose les avertissements et les pénalités prévus par le règlement.
269. L'arbitre rompt l'égalité en cas de HANTEI.
270. Il est toujours de la responsabilité du KANSA de s'assurer que l'équipement est conforme au règlement avant chaque combat.
271. Si l'arbitre n'entend pas la sonnerie de fin de match, KANSA sifflera.



World Karate Federation

- 272.** Dans le système à deux juges, les juges de coin assisteront l'arbitre en donnant des signaux pour le JOGAI, le contact excessif et le toucher de la peau pour les catégories où cela contrevient aux règles.
- 273.** Dans le système à deux juges, l'arbitre reste autonome dans l'application des avertissements et des pénalités.
- 274.** Dans le système à deux juges, si les deux juges, ou un juge et l'arbitre, indiquent des points différents pour les mêmes compétiteurs, le plus élevé sera donné.
- 275.** Dans le système à deux juges, si les deux juges, ou un juge et l'arbitre, montrent des avertissements différents pour le même concurrent, le plus bas sera donné.
-