



World Karate Federation

Compétition de Kumité

Papier d'Examen pour les Arbitres et les Juges Kumité

Version Janvier 2017

Ce questionnaire doit être remis avec la feuille des réponses aux examinateurs. *S'il vous plaît, n'écrivez rien dessus ni faites aucun signe sur la feuille de réponses.* Toutes les réponses doivent être écrites exclusivement sur la feuille de réponses correspondante. Vous devez vous assurer d'inclure votre nom et numéro ainsi que toute autre information requise sur *chaque papier* de la feuille de réponses.

Il vous sera interdit d'avoir d'autres papiers ou livres sur votre table pendant l'examen. Toute personne parlant avec un autre candidat ou copiant l'examen d'un autre candidat sera suspendu et il aura échoué automatiquement l'examen. Si vous avez des doutes sur les procédures correctes ou si vous avez des questions concernant l'examen, vous devrez demander exclusivement l'examineur.

Les résultats des examens théoriques et pratiques seront envoyés à la Fédération Nationale du candidat.

Janvier 2017



World Karate Federation

EXAMEN DE KUMITÉ

“VRAI OU FAUX ”

Crochez par un “X” la case correspondante sur le papier d'examen. La réponse à une question sera vraie seulement dans les cas où elle soit vraie dans toutes les situations; au cas contraire, elle sera considérée fausse. Chaque question vaut un point.

1. La taille totale de l'aire de compétition et la zone de sécurité est de huit mètres par huit mètres.
2. L'emblème ou le drapeau du pays du compétiteur pourra être porté sur le côté gauche de la veste du karaté-gi ne pas dépassant la taille d'un carré de 10cm par 10cm.
3. La veste du karaté-gi doit dépasser les $\frac{3}{4}$ de la longueur de la cuisse.
4. Les pantalons du karaté-gi doivent recouvrir au moins deux tiers du tibia.
5. La manche de la veste du karaté-gi ne doit pas dépasser le pli du poignet.
6. Lorsqu'un compétiteur porte des manches de la veste du karaté-gi trop longues et il n'est pas à même d'y remédier, l'Arbitre peut lui autoriser de le retrousser à l'intérieur.
7. Un ruban discret ou un ruban pour couettes seront autorisés. Des rubans, des bandeaux et d'autres décorations à cheveux seront interdits.
8. Les boucles d'oreille seront autorisées seulement s'ils sont couverts par un scotch.
9. Les compétiteurs porteront entièrement la responsabilité pour le port d'appareils d'orthodontie métalliques (dentaires), si autorisés par un Arbitre ou par un Médecin Officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer adéquatement au début et à la fin de chaque rencontre.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de combat de l'équipe pendant le même tour.
12. Quand un compétiteur est blessé dans une rencontre individuelle, l'entraîneur peut lui substituer toujours qu'il le communique préalablement à la Commission d'Organisation.
13. Lorsque deux équipes ont vaincu le même nombre de fois, le prochain pas pour décider qui gagne est de compter les points, en considérant les rencontres auxquels ils ont gagné ainsi que celles auxquels ils ont perdu.
14. Lorsque deux équipes sont à égales en nombre de victoires et de points, une rencontre décisive sera réalisée.
15. Dans le premier tour d'une rencontre par équipes, l'équipe ne sera autorisée à participer que si tous les membres de l'équipe sont présents.
16. Les protections fournies par les Fédérations Nationales doivent être acceptés pour les compétitions WKF.



World Karate Federation

17. L'entraîneur devra porter pendant toute la durée de la compétition le survêtement officiel et sa licence officielle d'identification.
18. Les rencontres Sénior Masculines auront une durée de trois minutes, celles des rencontres Féminines, des Cadets et des Juniors auront une durée de deux minutes.
19. Les rencontres Sénior Masculines individuelles pour médailles auront une durée de trois minutes et les Féminines auront une durée de deux minutes.
20. Les rencontres pour les Moins de 21 ans auront toujours une durée de trois minutes pour les Masculins et de deux minutes pour les Féminins.
21. Les rencontres pour les Moins de 21 ans pour médailles auront toujours une durée de quatre minutes pour les Masculins et de trois minutes pour les Féminins.
22. Un coup de pied Jodan manquant légèrement Zanshin pourra être octroyé Ippon lorsque cette technique est considérée comme ayant une technique difficile.
23. Une combinaison rapide de Chudan Geri et Tsuki valables toutes les deux, sera octroyée Ippon.
24. Dans les compétitions Sénior, un contact léger du gant à la gorge ne doit pas nécessairement entraîner un avertissement ou une pénalité, s'il n'y a pas de blessure.
25. Un coup de pied à l'aine ne doit pas être pénalisé pourvu qu'il ne fût intentionné.
26. Les pénalisations Catégorie 1 et Catégorie 2 ne s'accumuleront pas.
27. Chukoku est un avertissement pour la première infraction de Catégorie 1 ou Catégorie 2.
28. Keikoku est un avertissement octroyant Yuko (un point) à l'adversaire.
29. Keikoku Catégorie 1 est octroyé normalement quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont diminuées légèrement par l'infraction du fautif.
30. Hansoku-Chui Catégorie 1 pourra être octroyé directement, suite à un avertissement ou suite à Keikoku.
31. Hansoku-Chui sera octroyé quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont considérablement diminuées par l'infraction du fautif.
32. Chukoku, Keikoku et Hansoku-Chui sont des pénalisations.
33. Chukoku, Keikoku et Hansoku-Chui sont des avertissements.
34. Hansoku sera octroyé pour des infractions graves du règlement.
35. Shikkaku pourra être octroyé seulement après un avertissement.
36. Quand un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation sera Shikkaku au lieu de Hansoku.
37. Quand un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation correcte sera Hansoku.
38. Un compétiteur peut être octroyé Shikkaku si la conduite de l'entraîneur ou des membres non combattant de la délégation du participant est considérée endommageant pour le prestige et l'honneur du Karate-do.
39. Shikkaku doit être annoncé publiquement.



World Karate Federation

40. L'équipe d'Arbitrage décidera sur la limite de Shikkaku.
41. Pour évaluer la validité d'un point, cinq critères doivent être remplis.
42. Ai-uchi veut dire que deux techniques valables ont été réalisées en même temps.
43. Si deux Juges signalent Ippon pour Aka, et les autres deux signalent Ippon pour Ao, l'Arbitre octroiera les deux points.
44. Si après Yame, trois Juges ne signalent rien et le quatrième Juge signale Ippon pour Ao, l'Arbitre octroiera le point.
45. L'Arbitre aura le vote décisif au Hantei.
46. Dans les rencontres par équipes, les avertissements et les pénalisations réalisés pendant la rencontre, seront transférés à la rencontre additionnelle.
47. Si Aka marque au même moment que Ao sorte de l'aire de compétition, tous les deux, le point et l'avertissement ou la pénalisation de Catégorie 2 peuvent être octroyés.
48. Lorsqu'un compétiteur est poussé hors l'aire de compétition, cela sera considéré Jogai.
49. D'accord avec l'Article 10, lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre signale au Chrono le commencement de dix secondes à l'aide d'un coup de sifflet.
50. D'accord avec la "Règle des Dix Secondes", le Chrono fera son arrêt lorsque le compétiteur regagne complètement sa position et l'Arbitre lève son bras.
51. Tout compétiteur qui chute, est projeté, ou tombe à la suite d'un coup et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, sera automatiquement retiré de la compétition.
52. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps et ils sont incapables de continuer, la victoire est donnée au compétiteur ayant le plus de points sur le moment.
53. Lorsqu'un compétiteur effectue une technique effective et sort de l'aire de compétition avant le commandement Yame de l'Arbitre, il ne recevra pas Jogai.
54. Quand le temps est écoulé et la fin de la rencontre est annoncée par une sonnette, les compétiteurs ne pourront pas obtenir des points ni recevoir des pénalisations.
55. Dans les compétitions Junior, toute technique au visage, à la tête ou au cou causant une blessure recevra un avertissement ou pénalité, sauf si celle-ci est causée par le récepteur.
56. Dans les compétitions Cadet et Junior, les coups de pied Jodan pourront réaliser le contact le plus léger ("contact à la peau"), pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
57. Dans les compétitions Senior un contact léger est permis pour les coups de main Jodan et pour les coups de pied Jodan il y aura une marge plus ample de tolérance.
58. Un compétiteur ayant gagné pour la deuxième fois une rencontre par Hansoku Catégorie 1, ne pourra plus continuer.
59. Le compétiteur pourra protester devant le Superviseur de la Rencontre si une erreur administrative se produisait.



World Karate Federation

60. Lorsqu'un compétiteur est projeté de manière correcte et sans blessure, l'Arbitre devrait concéder deux à trois secondes à l'adversaire pour qu'il ait option à marquer.
61. Quand les Juges voient un point, ils signaleront immédiatement avec les drapeaux.
62. L'utilisation de bandages doit être approuvée par le Médecin Officiel.
63. L'Équipe Arbitrale pour chaque rencontre sera composée par un Arbitre, quatre Juges et un Superviseur de la Rencontre.
64. Un compétiteur étant trouvé sans protège-dents après avoir commencé la rencontre sera disqualifié.
65. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.
66. Quand deux Juges annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre pourra refuser d'arrêter la rencontre lorsqu'il est convaincu que ces signes sont incorrects.
67. Quand trois Juges signalent un point pour Aka, l'Arbitre devra arrêter la rencontre même quand il pense que c'est incorrect.
68. Quand au moins deux Juges signalent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre devra arrêter la rencontre.
69. Le temps de la rencontre commence quand l'Arbitre donne le signe de début et s'arrête quand l'Arbitre annonce "Yame" où quand le temps a fini.
70. L'Équipe Arbitrale d'une rencontre de Kumité sera composée d'un Arbitre, quatre Juges, un Superviseur de la Rencontre et un Superviseur de Score.
71. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe et il est marqué immédiatement après, l'adversaire recevra Ippon.
72. Quand l'adversaire est déséquilibré et marqué par un Jodan Tsuki, la ponctuation sera Waza-Ari.
73. Dans le cas où l'Arbitre n'écouterait pas le signe de fin de temps, le Superviseur de la Rencontre fera sonner un sifflet.
74. Une attaque avec le coude bien contrôlée (Empi-Uchi) remplissant les six critères de décision sera considérée une technique valable.
75. Dans les rencontres individuelles, un compétiteur se retirant volontairement d'une rencontre, recevra Kiken et l'adversaire recevra en plus huit points additionnels.
76. L'attitude de concentration et la conscience absolues (Zanshin) doivent continuer jusqu'à ce que la technique ait été réalisée et qu'elle ait abouti.
77. Waza-Ari sera octroyée pour les techniques de main combinées, dont chacun des composants individuels sont valables.
78. Un compétiteur dans l'aire de compétition pourra marquer sur un compétiteur hors l'aire de compétition.
79. Atoshi-Baraku signifie "10 secondes jusqu'à la fin de la rencontre".
80. Atoshi-Baraku signifie "20 secondes jusqu'à la fin de la rencontre".



World Karate Federation

81. Un "contact à la peau" à la gorge sera permis seulement dans les compétitions Senior.
82. Si après une rencontre il n'y a pas de points, l'Arbitre annoncera Hantei.
83. Le contact excessif après l'incapacité répétée de bloquer sera considéré Mubobi.
84. Un compétiteur peut être pénalisé pour exagérer même dans le cas où il y aurait une blessure.
85. Les projections sur les épaules comme Seio Nage, Kata Garuma etc., sont seulement permises quand le compétiteur assujettit l'adversaire pour assurer une chute sûre.
86. Dans la Catégorie 2 Keikoku seulement pourra être octroyé après Chukoku.
87. Dans le cas où l'Équipe Arbitrale prend une décision pas conforme aux règlements de compétition, le Superviseur de la Rencontre fera immédiatement sonner son sifflet.
88. Une rencontre peut être continuée en bref quand les deux compétiteurs se trouvent sur le sol.
89. Il n'y a pas de rencontres additionnelles dans les rencontres par équipes.
90. Quand l'Arbitre veut demander l'opinion aux Juges pour une pénalisation pour contact, il peut leur parler brièvement pendant que le Médecin s'occupe du compétiteur blessé.
91. Dans la compétition Cadet seulement un contact très léger à la face mask pourra obtenir des points.
92. Assujettir l'adversaire au-dessous de la taille est seulement permis si le compétiteur lui projetant assujettit l'adversaire de manière qu'il chute d'une façon sûre.
93. Les Cadets peuvent refuser de porter la face mask de la WKF pour des raisons médicales.
94. Un compétiteur ayant déjà un Hansoku Chui de Catégorie 2 et puis exagère l'effet d'un contact léger sera octroyé Hansoku.
95. Hansoku-Chui sera octroyé pour simuler une blessure.
96. Hansoku-Chui sera octroyé en première instance pour exagérer une blessure.
97. Si après Yame deux Juges signalent Yuko pour Ao et un Juge signale Yuko pour Aka, l'Arbitre pourra octroyer un point à Aka.
98. Un compétiteur peut recevoir Hansoku directement dans le cas où il exagère les effets d'une blessure.
99. Une technique, même si elle est valable, effectué après un commandement d'arrêter ou interrompre la rencontre n'octroiera pas de points et le compétiteur ayant attaqué pourra être pénalisé.
100. Les coups de pied Jodan dans le Kumité Cadet pourront réaliser un "contact à la peau" pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
101. Avant le début de la rencontre, le Manager de Tatami doit examiner la carte médicale du compétiteur.
102. Quand une erreur se glisse dans l'ordre de compétition est le compétiteur participant n'est pas le correct, cela ne pourra pas être modifié après.



World Karate Federation

103. Une technique effective réalisée en même temps que l'annonce de la fin de la rencontre par la sonnette est valable.
104. Quand un compétiteur est blessé et il est causé par le récepteur (Mubobi), l'Arbitre refusera de pénaliser l'adversaire.
105. Les entraîneurs doivent présenter leur accréditation à la table officielle avant le début d'un match ou d'une rencontre.
106. Yuko sera octroyé pour les coups de main sur le dos.
107. Le Superviseur de la Rencontre pourra demander à l'Arbitre d'arrêter une rencontre s'il a remarqué un Jogai que les Juges n'ait pas vu.
108. Un compétiteur ne pas écoutant les commandements de l'Arbitre, recevra Hansoku.
109. Un compétiteur ne pas écoutant les commandements de l'Arbitre, recevra Shikkaku.
110. Le Manager de Tatami donnera l'ordre à l'Arbitre d'interrompre la rencontre quand il observe une infraction des règlements de compétition.
111. Quand la première technique d'une combinaison mérite Yuko et la deuxième technique mérite une pénalisation, toutes les deux devront être octroyées.
112. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou n'est pas sur ses pieds et a le torse en contact avec le sol et qu'il est marqué, l'adversaire recevra Ippon.
113. Il n'est pas possible de marquer étant sur le sol.
114. Un compétiteur avec un équipement différent à celui approuvé par la WKF aura une minute pour y remédier.
115. Un compétiteur blessé au Kumité et retiré de la compétition selon la règle des dix secondes ne pourra pas participer à la compétition Kata.
116. Un compétiteur blessé qui ait été déclaré incapable de continuer par le Médecin de la compétition, ne pourra plus combattre durant la compétition en cours.
117. Lorsqu'un compétiteur a un comportement inadéquat sur l'aire de compétition, l'Arbitre peut lui octroyer Shikkaku, même si la rencontre est déjà finie.
118. Le Superviseur de la Rencontre a un vote en cas de Shikkaku.
119. Pour les équipes Masculines, le match aura fini au moment où une des deux équipes gagne trois rencontres.
120. Pour les équipes Féminines, le match aura fini au moment où une des deux équipes gagne deux rencontres.
121. Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire sans réaliser immédiatement après une technique ou un balayage, l'Arbitre annoncera "Yame".
122. Lorsqu'un Juge n'est pas sûr si une technique a atteint une des zones valables, il ne devra annoncer aucun signe.
123. Lorsque le comportement d'un compétiteur nuit au prestige et à l'honneur du Karaté-Do, il recevra Hansoku.



World Karate Federation

124. Quand l'action d'un compétiteur est considérée dangereuse et elle est une infraction délibérée des règles concernant le comportement interdit, le compétiteur recevra Shikkaku.
125. Quand l'Arbitre interrompt la rencontre parce qu'il voit un point valable et les quatre Juges ne signalent rien, l'Arbitre pourra octroyer le point.
126. Quand il y a une infraction évidente des règles, le Superviseur de la Rencontre arrêtera la rencontre et indiquera à l'Arbitre de corriger l'erreur.
127. Si deux Juges signalent Yuko pour Aka et un Juge signale Waza-Ari pour Ao et l'Arbitre décide d'octroyer Waza-Ari pour Ao, il devra demander le quatrième Juge son opinion.
128. Si au moment du Hantei trois Juges signalent la victoire pour Aka et le quatrième Juge signale la victoire pour Ao, il devra octroyer la victoire à Aka.
129. Lorsqu'un Juge voit un Jogai, il doit donner un coup au sol avec le drapeau correspondant en signalant une infraction de Catégorie 2.
130. Si un Juge signale un point pour Ao, l'Arbitre doit arrêter la rencontre.
131. Si un compétiteur ne se remet sur ses pieds dans les dix secondes, l'Arbitre annoncera "Kiken" et "Kachi" pour l'adversaire.
132. Si un compétiteur est balayé et il tombe partiellement hors de l'aire de compétition, l'Arbitre annoncera immédiatement "Yame".
133. Dans le cas où le chrono des dix secondes ait commencé, on demandera au Médecin d'examiner le compétiteur.
134. Les compétiteurs seront examinés hors le tatami.
135. Le Comité Exécutif peut autoriser des annonces des sponsors approuvés sur le karaté-gi.
136. Les protège-dents sont obligatoires pour tous les compétiteurs de Kumité.
137. Après une projection, l'Arbitre concédera au compétiteur un maximum de deux secondes pour marquer.
138. Si un compétiteur marque avec un coup latéral fort et propulse l'adversaire hors de l'aire de compétition, l'Arbitre devra lui octroyer Waza-Ari et l'adversaire devra recevoir un avertissement ou une pénalisation de Catégorie 2 pour Jogai.
139. Quand une protestation officielle est soumise, les rencontres qui s'ensuivent devront attendre jusqu'à ce qu'il y ait un résultat.
140. Chacun des Juges sera assis dans les coins du tatami dans la zone de sécurité.
141. Si l'Arbitre ignore les signes de deux Juges ou plus octroyant un point pour un des compétiteurs, le Superviseur de la Rencontre devra faire sonner son sifflet.
142. Si l'Arbitre octroie un point pour une technique ayant causé une blessure, le Superviseur de la Rencontre devra signaler pour arrêter la rencontre.
143. Dans le cas où l'Arbitre n'écouterait pas la sonnette de "fin de temps", le Superviseur du Score devrait faire sonner son sifflet.



World Karate Federation

144. Lorsqu'un compétiteur est projeté d'accord aux règles, il glisse, il tombe ou il est sur le sol pour une autre raison quelconque et il est marqué par l'adversaire, celui-ci sera octroyé Ippon.
145. Quand l'Arbitre veut octroyer Shikkaku, il demandera brièvement l'opinion des Juges.
146. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant une rencontre en cours et il a besoin d'aide médicale, il y sera concédé trois minutes, après lesquels l'Arbitre décidera si le compétiteur est déclaré incapable de continuer la compétition ou si il reçoit un peu plus de temps.
147. Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de compétition (Jogai) quand il reste moins de dix secondes, il sera octroyé au minimum Keikoku.
148. Quand un point est octroyé au compétiteur erroné, l'Arbitre doit se tourner vers le compétiteur ayant reçu le point par erreur, il signalera Torimasen et après il octroiera le point à l'adversaire.
149. Si un compétiteur marque un Chudan Geri bien contrôlé et après il donne un coup de main par accident à son adversaire sur le visage causant une blessure légère, il devra être octroyé Waza-Ari ainsi qu'un avertissement.
150. Lorsqu'un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et le Médecin Officiel dit qu'il peut continuer la compétition, l'Arbitre ne peut pas annuler la décision du Médecin.
151. L'Arbitre pourra arrêter le combat, même au cas où les Juges ne signalent rien.
152. Quand la rencontre a été interrompue et les quatre Juges signalent des choses différentes, l'Arbitre octroiera Torimasen et il recommencera la rencontre.
153. "Éviter le Combat" se rapporte à une situation où le compétiteur fait une tentative d'éviter que l'adversaire ait son opportunité de marquer des points en utilisant un comportement à l'objectif de perdre du temps.
154. Dans les rencontres additionnelles par équipes, quand deux compétiteurs se blessent l'un l'autre et ne peuvent plus continuer et ils ont les mêmes points, la victoire sera décidée par Hantei.
155. Dans les rencontres par équipes, quand deux compétiteurs se blessent l'un l'autre et ne peuvent plus continuer et ils ont les mêmes points, l'Arbitre annoncera Hikiwake.
156. Quand il reste moins de dix secondes pour la fin d'une rencontre et un compétiteur perdant qui veut atteindre une égalité sort de l'aire de compétition (Jogai), il recevra au moins un Hansoku-Chui Catégorie 2.
157. Les techniques au-dessous de la taille ne sont pas valables.
158. Les techniques sur l'omoplate seront valables.
159. Si Aka donne un coup de pied par accident sur les hanches de Ao et ce dernier ne peut plus continuer la rencontre, Ao recevra Kiken.
160. Quand il est évident qu'un compétiteur est à bout de souffle, l'Arbitre devra arrêter la rencontre pour lui donner le temps de se récupérer.
161. Quand un compétiteur gagne avec un avantage de huit points, il sera déclaré vainqueur.
162. Quand le temps s'écoule, le compétiteur ayant le plus de points sera déclaré vainqueur.



World Karate Federation

163. Un compétiteur qui saisit son adversaire sans faire une tentative d'une technique dans et quand il reste moins de dix secondes avant la fin de la rencontre, il recevra au moins Hansoku-Chui.
164. Lorsqu'un compétiteur aura Hansoku dans les rencontres par équipes, sa ponctuation sera remise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.
165. Lorsqu'un compétiteur aura Kiken dans les rencontres par équipes, sa ponctuation sera remise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.
166. Dans les rencontres par équipes, quand un compétiteur est octroyé Shikkaku, ses points, s'il y en avait, seront mis à zéro et ceux de l'adversaire seront mis à huit points.
167. Un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi ne sera donné que si un compétiteur reçoit un coup ou est blessé par sa propre faute ou négligence.
168. Lorsqu'un compétiteur reçoit un coup ou il est blessé par sa propre faute et il exagère l'effet, il recevra un avertissement ou une pénalisation soit pour Mubobi ou pour exagération, mais pas pour tous les deux.
169. Si un compétiteur réalise un coup de pied Chudan correct et l'adversaire saisit la jambe aucun point ne pourra être octroyé.
170. Un compétiteur réalise un coup de pied Jodan qui remplit les six critères de ponctuation. L'adversaire lève la main pour saisir la jambe et dans ce moment-là sa main donne un coup léger sur son propre visage, l'Arbitre peut octroyer Ippon lorsque le coup de pied n'a pas été bloqué de manière effective.
171. Une équipe masculine peut participer avec deux compétiteurs seulement.
172. La publicité autorisée par la WKF sera affichée sur la manche gauche du karaté-gi.
173. Les Fédérations Nationales n'auront pas le droit d'inclure de la publicité sur le karaté-gi des compétiteurs.
174. Un compétiteur de Kumité recevant Kiken ne pourra plus participer au championnat en cours.
175. Une rencontre additionnelle sera utilisée seulement pour les rencontres par équipes.
176. Lorsque l'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation Catégorie 2 pour Mubobi, l'adversaire recevra une pénalisation Catégorie 1 plus léger que d'habitude.
177. Une équipe Féminine peut participer avec deux compétiteurs seulement.
178. L'Arbitre ne doit pas avoir la même nationalité que les compétiteurs, pourtant un des Juges en est autorisé toujours que les deux entraîneurs soient d'accord avec ceci.
179. Le Superviseur de la Rencontre formera pour le salut avec l'Arbitre et les Juges.
180. Les entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité de leurs côtés respectivement et en face de la table officielle.
181. Le Superviseur de la Rencontre sera assis sur le coté gauche de la table officielle.
182. Dans les rencontres par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque rencontre, toujours que tous aient la licence nécessaire.



World Karate Federation

183. Dans les rencontres par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque rencontre seulement pour les rencontres pour les médailles.
184. L'Arbitre peut circuler autour du tatami entier, y compris la zone de sécurité.
185. Les compétiteurs Féminins doivent porter le protecteur de poitrine.
186. Les compétiteurs Féminins ne doivent pas porter le protecteur de poitrine quand ils ont le protecteur corporel.
187. Les ceintures rouge et bleue ne peuvent pas avoir aucune broderie ou marques personnelles.
188. Les broderies et marques personnelles sur les ceintures seulement sont autorisées pour les compétitions Kata.
189. Les compétiteurs doivent porter un karaté-gi blanc, sans bandages, décorations, ni broderie personnelle.
190. Les broderies personnelles sur les karaté-gi seulement seront autorisées pour les rencontres pour les médailles.
191. Afin d'octroyer des points, des avertissements et/ou des pénalisations, l'Arbitre doit avoir au moins deux Juges faisant le même signe.
192. Quand deux Juges aient une opinion contraire aux autres deux Juges pour le même compétiteur, l'Arbitre en décidera le résultat.
193. Quand deux Juges signalent un point et les autres deux signalent un avertissement pour le même compétiteur, l'Arbitre demandera au Manager de Tatami.
194. Les Juges ne pourront signaler aucun point ni avertissement avant que l'Arbitre n'arrête pas la rencontre.
195. Avant octroyer un point, un avertissement ou une pénalisation, l'Arbitre attendra toujours l'opinion des Juges.
196. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, le point inférieur sera toujours appliqué.
197. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, le point supérieur sera toujours appliqué.
198. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, l'Arbitre octroiera Torimasen.
199. Quand un compétiteur obtient un point avec plus d'une technique consécutive avant Yame, les Juges doivent indiquer le point supérieur, malgré l'ordre dans lesquels les points aient été marqués.
200. Dans les rencontres par équipes, s'il n'y a pas de points après la rencontre additionnelle où il y a une égalité, la rencontre sera décidée par Hantei.
201. Quand un compétiteur sort de l'aire de compétition de son propre faute, cela sera considéré Jogai.



World Karate Federation

202. Quand un compétiteur part, évite le combat et/ou perd du temps pendant Atoshi Baraku, cela sera considéré Hansoku Chui comme minimum.
203. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 2.
204. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 1.
205. Quand les compétiteurs ne sont pas actifs pendant plus de 25 secondes, l'Arbitre arrêtera la rencontre et octroiera une Catégorie 2 pour passivité.
206. Yuko est un point.
207. Waza-Ari est deux points.
208. Ippon est trois points.
209. Le Superviseur de la Rencontre doit assurer avant le début de chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
210. Le Manager de Tatami doit assurer avant le début de chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
211. Les entraîneurs devront présenter leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou leur équipe à la table officielle.
212. Waza-Ari sera octroyé pour des coups de pied Chudan.
213. Yuko sera octroyé pour des Tsuki ou Uchi à une des sept zones de ponctuation.
214. Ippon sera octroyé pour Jodan Geri et des techniques valables sur un adversaire projeté, tombé par sa propre faute ou autrement sur le sol.
215. Les rencontres individuelles pourront terminer à égalité.
216. Un des critères de décision est la supériorité des tactiques et techniques démontrées par les compétiteurs.
217. Il y a quatre comportements interdits dans la Catégorie 1 et il y en a huit dans la Catégorie 2.
218. Des attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes seront une offense de Catégorie 1.
219. Normalement, Keikoku sera imposé quand l'opportunité du compétiteur de gagner est considérablement diminué par la faute de l'adversaire.
220. L'Entraîneur Principal d'une délégation pourra présenter une protestation aux membres de l'Équipe arbitrale concernant un jugement.
221. Pour le Kumité il y aura deux carrés du tatami inversées sur la partie rouge à une distance d'un mètre du centre du tatami comme limite entre les compétiteurs.
222. Les ficelles de la veste doivent être attachées.
223. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
224. Dans la compétition individuelle un compétiteur peut être remplacé par un autre compétiteur après le tirage au sort.



World Karate Federation

225. Pendant les finales, les entraîneurs masculins doivent porter un costume de couleur foncé, une chemise et une cravate.
226. Pendant les finales, les entraîneurs féminins peuvent choisir de porter une robe, un tailleur ou une combinaison d'une veste et une jupe de couleur foncé.
227. Pendant les finales, les entraîneurs féminins ne peuvent pas porter une tenue à caractère religieux.
228. Pendant les repêchages, dans le cas où les compétiteurs doivent changer la couleur de leurs protections, ils auront jusqu'à cinq minutes pour se préparer entre les rencontres.
229. Les compétiteurs n'ont pas le droit d'une période de temps pour reposer entre les rencontres, équitable à la durée standard de la rencontre.
230. Passivité ne peut pas être octroyée pendant les 10 derniers seconds de la rencontre.
231. Passivité peut être octroyée pendant les 10 derniers seconds de la rencontre.
232. Saisir l'adversaire avec les deux mains est seulement autorisé pour essayer immédiatement après une projection en attrapant la jambe de l'adversaire pendant un coup de pied.
233. Saisir le bras de l'adversaire ou son karaté-gi avec une main seulement est autorisé pour essayer immédiatement réaliser une technique valable ou une projection.
234. Saisir l'adversaire avec les deux mains n'est jamais autorisé pendant la rencontre.
235. Il est la responsabilité du Manager de Tatami de désigner le panneau du video review.
236. Il est la responsabilité du Superviseur de la Rencontre de désigner le panneau du video review.
237. Les Juges seulement devront signaler des points valables et Jogai à leur propre initiative.
238. Les Juges peuvent aussi signaler Catégorie 1 avant Yame.
239. Les Juges signaleront leur jugement concernant les avertissement et pénalisations indiqués par l'Arbitre.
240. Les Juges peuvent signaler Catégorie 2 quand un compétiteur ait sortie l'aire de compétition.
241. L'Arbitre signalera Yame quand un compétiteur saisisse l'adversaire et aucun des deux compétiteurs ne réalise pas immédiatement après une technique valable.
242. L'Arbitre signalera Yame quand l'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et aucun des deux réalisent immédiatement après une technique valable.
243. Quand un compétiteur saisi l'adversaire, l'Arbitre lui octroiera quelques seconds pour que le compétiteur réalise une technique ou projection.
244. L'Arbitre signalera Yame quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans essayer une projection ou autre technique immédiatement après.
245. L'Arbitre peut arrêter le match et octroyer un point sans l'opinion des Juges.
246. Un arbitre ne peut pas à son seul critère exclure de l'aire de compétition aucun coach qui n'ait pas une conduite appropriée ou qui, dans l'opinion de l'arbitre interfère avec le propre



World Karate Federation

- déroulement de la rencontre, et suspendre la reprise de la rencontre jusqu'à ce que l'entraîneur obtempère.
247. L'équipe vainqueur est celui qui aura gagné la majorité de rencontres, à exception de celles gagnées par SENSHU.
 248. Les ceintures rouge et bleue ne doivent pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
 249. Les entraîneurs féminins pourront porter une tenue à caractère religieux du type approuvé par la WKF pour arbitres et juges.
 250. La pénalisation applicable pour feindre une blessure quand les juges ont décidé que la technique a été en faite un point est Hansoku.
 251. Un maximum de trois rubans en caoutchouc en une unique couette sera autorisé.
 252. La disqualification par KIKEN sera la disqualification de ces compétiteurs de la catégorie correspondante, mais cela n'affecte pas à la participation dans d'autres catégories.
 253. Les compétiteurs ont droit à une période de temps de repos entre les rencontres, équitable à la durée standard de la rencontre. L'exception est dans le cas de changement de la couleur, quand ce temps sera prolongé à cinq minutes.
 254. Dans quelconque rencontre, en cas d'égalité après le temps complet de la rencontre, mais si un des compétiteurs aura obtenu « le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) », ce compétiteur sera déclaré vainqueur.
 255. « Le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) » est quand un compétiteur obtient le premier point sur l'adversaire sans que l'adversaire ait aussi marqué un point avant le signe.
 256. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent un point avant le signe, aucun « premier avantage de points sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard pendant la rencontre.
 257. Dans le cas où un compétiteur qui chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre appelle le Docteur et en même temps il commence à compter jusqu'à dix en le signalant avec un doigt par chaque seconde.
 258. Un signe sonore sera donné par le chronométrateur, 15 secondes avant la fin de la rencontre et l'Arbitre annoncera «Atoshi Baraku».
 259. Après octroyer le point de manière régulière, l'Arbitre se tourne vers le Kansa et annonce « Aka (Ao) Senshu », pendant qu'il pointe l'index vers le haut du côté du compétiteur ayant obtenu le point.
 260. Une rencontre individuelle peut finir en égalité. D'ailleurs dans la compétition par équipes, quand à la fin d'une rencontre il y a égalité de points ou pas de points et aucun des compétiteurs n'ait obtenu SENSHU, l'Arbitre annoncera égalité (HIKIWAKE).