



ASSOCIATION CANADIENNE
ET PANAMÉRICAINE
DE KARATÉDO KOSHIKI

RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ

Mai 2024

TABLE DES MATIÈRES

AVIS AUX MEMBRES	7
OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ	8
DÉFINITIONS	9
Chapitre 1 : Les installations et les équipements d'entraînement	10
Section I : Les installations des dojos des membres collectifs	10
Section II : Les équipements	10
Section III : Dispositions générales	10
Chapitre 2 : La formation et l'entraînement des participants	11
Section I : Dispositions générales	11
Section II : Déroulement de l'entraînement	11
Section III : Responsabilités	11
Chapitre 3 : La participation à un événement, à une compétition ou à un spectacle à caractère sportif.....	13
Section I : Conditions préalables à la compétition.....	13
Section II : Règles de Kumité	13
Section III : Règles de Kumité spécifiques pour les moins de 12 ans.....	15
Section IV : Règlements en kata	15
Section V : Responsabilités du participant	15
Section VI : Blessures et suivi médical	16
Chapitre 4 : La formation et les responsabilités des personnes appelées à jouer un rôle auprès des participants	17
Section 1 – La formation des entraîneurs.....	17

Section 2 – Les responsabilités.....	17
Chapitre 5 : La formation et les responsabilités des personnes chargées de l’application des règles de jeu et des règles de sécurité, incluant notamment les responsabilités à l’égard de la prévention des incivilités	18
Section I: La formation	18
Section II : Responsabilités	20
Chapitre 6 : L’organisation et le déroulement d’un événement, d’une compétition ou d’un spectacle à caractère sportif	21
Section I: Responsabilités	21
Chapitre 7 : Les lieux où se déroule un événement, une compétition ou un spectacle à caractère sportif	22
Section I – Le site de compétition	22
Section II - Le déroulement et la supervision.....	22
Section III - L’accessibilité et la conformité des lieux.....	22
Chapitre 8 : Les installations et les équipements utilisés lors d’un événement, d’une compétition ou d’un spectacle à caractère sportif.....	23
Section I - Les installations sportives	23
Chapitre 9 : Les services et équipements de sécurité requis lors d’un événement, d’une compétition ou d’un spectacle à caractère sportif.....	24
Section I - Les services de premiers soins et services médicaux	24
Section II - L’équipement de sécurité et les mesures d’urgence	24
Chapitre 10 :La prévention, la détection et le suivi des comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l’intégrité physique ou psychologique des personnes	26
Section 1 - La prévention et la détection de comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l’intégrité physique ou psychologique.....	26

Section 2 - Suivis des comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique	27
Section 3 – Bagarres	27
Chapitre 11 : Le contrôle de l'état de santé des participants	29
Section I – Antidopage	29
Section II – La santé générale des participants	29
Chapitre 12 : La prévention, la détection et le suivi des commotions cérébrales	30
Chapitre 13 : Les sanctions en cas de non-respect du règlement.....	32
Section I – Sanctions	32
Section II - Décision et révision.....	32
ANNEXES	33
Annexe I Trousse de premiers soins.....	33
Annexe II Règlements de la WKKF	34
1. L'éthique de l'arbitrage	34
2. Règles d'un tournoi de Karatédo Koshiki	35
2.1 Kumitéjo (Aire de combat)	35
2.2 La tenue officielle (Karatedo gi)	35
2.3 Équipement de protection (Anzen Bogu)	36
2.4 Kumité (Match).....	37
2.5 Juges et juge-arbitre	38
2.6 La conduite d'un Kumité	39
2.7 Kumité jikan (Durée du combat).....	39
2.8 Victoire et défaite.....	40
2.9 Critères de décision pour un « ippon » (point gagnant).....	40
2.10 Critères de décision pour un « wasa-ari ».....	40
2.11 Critère pour le jugement « hantei »	41
2.12 Actes et techniques prohibées	41
2.13 Fautes et disqualifications.....	41
2.14 Blessures et accidents au cours d'un kumité	42
2.15 Contestation et autres sujets	43
2.16 Règles diverses	43
2.17 Sommaire des modifications aux règlements:	43
3. Règles de jugement pour les compétitions de kumité.....	45

3.1.	But	45
3.2.	Méthodes de décision.....	45
3.3.	Méthodes de jugement	45
3.4.	Pouvoirs et devoir du chef arbitre	45
3.5.	Pouvoirs et devoirs du chef arbitre délégué.....	45
3.6.	Les pouvoirs et devoirs des arbitres et des juges	45
3.7.	Commencement, suspension et fin des combats et annonces	46
3.8.	Protestations auprès du juge-arbitre et révision des décisions	47
3.9.	Pouvoirs du juge-arbitre en chef	47
3.10.	Pouvoirs et devoirs du juge-arbitre en chef délégué.....	47
3.11.	Juge-arbitre	47
3.12.	Autres sujets.....	48
4.	Conditions de fonctionnement des règles de jugement.....	49
5.	Les règles de compétition de kata	51
5.1.	Aire de compétition.....	51
5.2.	La tenue	51
5.3.	Organisation de la compétition	51
5.4.	Le jury.....	51
5.5.	Déroulement de la compétition	51
5.6.	Victoire et défaite.....	52
5.7.	Critères de jugement	52
5.8.	Violation des règles et disqualification	52
5.9.	Grille d'évaluation	53
5.10	Protestation et autres sujets	53
6.	Règles de jugement des compétitions de kata.....	54
6.1.	But	54
6.2.	Méthodologie de jugement.....	54
6.3.	Coordonnateurs de tournoi.....	54
6.4.	Critères de jugement	55
6.5.	Fautes et disqualification.....	55
6.6	Autres sujets.....	55
7.	Les règles de compétition de <i>bunkai kata</i>	56
7.1.	Aire de compétition.....	56
7.2.	La tenue	56
7.3.	Organisation de la compétition	56
7.4.	Le jury.....	56
7.5.	Déroulement de la compétition	57
7.6.	Victoire et défaite.....	57
7.7.	Critère de jugement.....	57
7.8.	Violation des règles et disqualification	57
7.9	Protestation et autres sujets	58
8.	Classification des juges et des arbitres internationaux	59
8.1	Maître Arbitre	59

8.2 Arbitre senior	59
8.3 Arbitre niveau « A ».....	59
8.4 Arbitre de niveau « B ».....	59
8.5 Arbitre de niveau « C ».....	59
Appendice A	60
L'aire de compétition et le positionnement des officiels	60
Dimensions et configuration	60
Position des officiels	61
Appendice B	62
Zones cible et principales techniques	62
Cibles pour le contact contrôlé.....	62
Cibles non-contact	62
Ordre d'annonce.....	62
Classification des principales techniques valables	63
Général – Basés sur les mouvements.....	63
Techniques spécifiques	63
Appendice C	64
La terminologie,.....	64

AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la Loi sur la sécurité dans les sports (L.R.Q., c. S-3.1) et s'appliquent au présent règlement.

Décision	<p>29. Une fédération d'organismes sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie, par courrier recommandé ou certifié, à la personne visée dans un délai de 10 jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception.</p> <p>1979, c. 86, a. 29; 1997, c. 43, a. 675; 1988, c. 26, a. 12; 1997, c. 79, a. 13.</p>
Ordonnance	<p>29.1 Le ministre peut ordonner à un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération de respecter le règlement de sécurité de cette fédération ou de cet organisme lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter.</p> <p>1988, c. 26, a. 13; 1997, c. 79, a. 14.</p>
Infraction et peine	<p>60. Un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre rendue en vertu de l'article 29.1 commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 100 \$ à 5 000 \$.</p> <p>1979, c. 86, a. 60; 1990, c. 4, a. 810; 1997, c. 79, a. 38. 1988, c. 26, a. 23; 1992, c. 61, a. 555</p>
Infraction et peine	<p>61. En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme, en application de ce règlement, commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 50 \$ à 500 \$.</p>

OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ

Le présent règlement de sécurité s'applique exclusivement dans le cadre d'une séance d'entraînement ou d'une compétition sanctionnée par l'Association canadienne et panaméricaine de Karatedo Koshiki.

Les règlements de sécurité approuvés viennent ainsi permettre à l'Association canadienne et panaméricaine de Karatédo Koshiki d'inspecter les installations et équipements pour en vérifier la conformité et la sécurité et ainsi pourvoir à leur obligation de les faire respecter.

Les décisions et sanctions rendues par un officiel, un arbitre ou un juge en application des règles de jeu et qui ne relèvent pas du champ d'application du présent règlement de sécurité sont exécutoires dans l'immédiat et ne peuvent faire l'objet d'une révision par le ministre.

DÉFINITIONS

Le présent règlement de sécurité s'applique au karaté Koshiki. Dans celui-ci, on entend par :

Aire de combat	Lieu où se déroulent les épreuves de <i>kumité</i> et de <i>kata</i> à l'occasion d'une compétition de karaté koshiki.
Arbitre en chef	Arbitre de niveau maître arbitre, arbitre senior ou arbitre de niveau A qui supervise les opérations et désigne les juges et arbitres pour chaque aire de combat
Arbitre central	Supervise le déroulement d'une épreuve de kata ou de kumité
L'association	Association canadienne et panaméricaine de karatedo koshiki
<i>Anzen Bogu</i>	Équipement de protection rigide pour la poitrine et la tête
Dojo	Salle d'entraînement des karatékas
WKKF	World Koshiki Karatedo Federation « Fédération Mondiale de Karatédo Koshiki »
Juge	Assiste l'arbitre central au cours d'une épreuve de kata ou de Kumité
Karatéka	Pratiquant du karaté
Kata	Formes au karaté. Ces formes sont une chorégraphie de mouvements illustrant un combat imaginaire contre plusieurs adversaires
Kata Bunkaï	Le mot <i>bunkai</i> signifie interprétation. Le kata <i>bunkaï</i> est une discipline où trois participants démontrent l'interprétation du kata sous forme d'une série d'attaques et de mouvements défensifs chorégraphiés contre un opposant non armé et armé d'un <i>Bo</i> ou d'un <i>Katana</i> .
Kumité	Épreuves de combat en karaté
Kyu	Les dix niveaux de ceintures avant la ceinture noire.

Kyu	Couleur de ceinture
10 ^e - 9 ^e	Blanche
8 ^e - 7 ^e	Jaune
6 ^e - 5 ^e	Orange
4 ^e - 3 ^e	Verte
2 ^e - 1 ^{er}	Brune

Règlements	Règlements de compétition Kumité, Kata et Kata Bunkai de la WKKF (World Koshiki Karatedo Federation)
------------	--

Note au lecteur : Le présent règlement de sécurité a été adopté en considérant les règlements de la WKKF en vigueur au moment de l'adoption, soit la version datée du 1^{er} janvier 2006. Il est entendu que le règlement de la WKKF en vigueur lors d'un entraînement ou d'une compétition est aussi le règlement de référence pour les fins du présent règlement de sécurité.

Chapitre 1 : Les installations et les équipements d'entraînement

Section I : Les installations des dojos des membres collectifs

Surface	1	La surface d'entraînement doit être rigide, unie et exempte de tout obstacle non nécessaire à la pratique.
Aire libre	2	Tout obstacle situé à une distance inférieure à 1 m de la surface d'entraînement doit être recouvert d'une surface protectrice.
Hauteur	3	La hauteur minimale du plafond du dojo doit être de 2,4 m. Le dojo doit être bien éclairé et un système d'aération doit assurer un renouvellement d'air adéquat.
Accès	4	Les entrées, les sorties et les sorties d'urgence de l'aire d'entraînement doivent être déverrouillées et libres de tout obstacle empêchant une évacuation rapide.
Surface extérieure	5	À l'occasion d'un entraînement sur une surface extérieure, seuls les articles 1 et 2 de la présente section s'appliquent.

Section II : Les équipements

Équipements	6	Les équipements pouvant servir à l'entraînement des participants et lors des compétitions doivent respecter les normes de fabrication, d'utilisation et d'entretien du manufacturier.
	7	L'équipement collectif doit respecter les règles d'hygiène.
Trousse de premiers soins	8	Une trousse de premier soin conforme à l'annexe II doit être accessible près de l'aire d'entraînement ou de compétition.
Trousse et numéro d'urgence	9	La trousse de premiers soins doit contenir, en plus du matériel de premiers soins, une désignation de l'emplacement d'un téléphone disponible le plus près du lieu d'entraînement ou de compétition et la liste des numéros de téléphones suivants :
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Ambulance; ○ Centre hospitalier; ○ Police; ○ Service d'incendie; ○ Centre antipoison.

Section III : Dispositions générales

Certificat de dojo	10	Le certificat de dojo délivré par l'association doit être disponible pour vérification et présenté sur demande.
Inspection	11	L'association ou son mandataire peut inspecter en tout temps les installations et les équipements.

Chapitre 2 : La formation et l'entraînement des participants

Section I : Dispositions générales

Participant	12	Un participant doit être membre de l'association lorsqu'il s'entraîne au sein d'un dojo affilié à celle-ci ou sous la supervision d'un entraîneur membre de celle-ci.
Équipement de protection en <i>kumité</i>	13	Au cours d'une pratique de combat contact avec partenaire, le participant doit porter les protecteurs recommandés par la WKKF (selon l'article 2 des règlements de <i>kumité</i>) et les protecteurs doivent être soit homologués par la WKKF ou être de style homologué par la WKKF.
	14	Il est interdit de porter des lunettes ou des lentilles cornéennes rigides à moins que l'athlète porte un casque avec une bulle de protection pour le visage lors de l'entraînement avec contact.

Section II : Déroulement de l'entraînement

Supervision	15	Le programme d'enseignement ou d'entraînement doit être établi et supervisé par un entraîneur certifié membre de l'association.
Rapport	16	Il doit y avoir au moins un entraîneur par 30 participants. Pour chaque groupe de 10 participants additionnels, un assistant-entraîneur doit être présent.
Techniques en <i>kumité</i>	17	Au cours d'une pratique avec un partenaire, les techniques pratiquées doivent être en conformité avec l'appendice B des règlements de <i>Kumité</i> de la WKKF.
Armes de karaté	18	L'utilisation des armes de karaté (<i>bo</i> , <i>boken</i> , <i>sai</i>) est permise sous supervision d'un entraîneur qualifié. Aucune arme prohibée ou à autorisation restreinte n'est permise dans les lieux d'entraînement ou de compétition.

Section III : Responsabilités

Responsabilités	19	<p>Au cours d'une séance d'entraînement, le participant:</p> <p>doit déclarer à l'entraîneur tout changement de son état de santé qui empêche la pratique normale du karaté ou qui risque d'avoir des effets néfastes sur son intégrité physique;</p> <p>doit déclarer à son entraîneur s'il a des symptômes qui pourraient s'apparenter à une commotion cérébrale;</p> <p>doit déclarer à l'entraîneur qu'il utilise ou est sous l'effet de médicaments;</p> <p>ne doit pas consommer ou être sous l'influence de l'alcool, d'une drogue ou d'une substance ou d'une méthode dopante;</p> <p>doit déclarer à l'entraîneur qu'il porte des lentilles cornéennes;</p> <p>ne doit pas porter d'article susceptible de causer des blessures.</p>
-----------------	----	---

Catégories d'entraîneurs

20 Les catégories d'instructeurs sont :

1. Maître instructeur
2. Instructeur
3. Assistant instructeur

Exigences

21 Pour être certifié maître instructeur une personne doit :

1. détenir le grade de *Yondan* (ceinture noire 4^e dan) en karaté Koshiki
2. être âgé d'au moins 30 ans
3. avoir suivi les formations requises et avoir complété avec succès les examens requis par l'association

22 Pour être certifié instructeur une personne doit :

1. détenir le grade de *Shodan* (ceinture noire 1^{er} dan) en karaté Koshiki
2. être âgé d'au moins 18 ans
3. avoir suivi les formations requises et avoir complété avec succès les examens requis par l'association

23 Pour être certifié assistant-instructeur une personne doit :

1. détenir le grade de 2^e kyu (ceinture brune)
2. être âgé d'au moins 14 ans
3. avoir suivi les formations requises et avoir complété avec succès les examens requis par l'association

Chapitre 3 : La participation à un événement, à une compétition ou à un spectacle à caractère sportif.

Section I : Conditions préalables à la compétition

Affiliation	24 Un participant à une compétition sanctionnée ou organisée par l'Association doit être membre de celle-ci à moins qu'il ait été invité par l'organisateur de la compétition. Un participant provenant de l'extérieur du Canada doit être membre d'une fédération affiliée à la WKKF ou d'un organisme invité par l'organisateur de la compétition.
Inscription	25 L'inscription d'un participant doit être effectuée par l'entraîneur responsable du dojo. En procédant à l'inscription d'un athlète à une compétition, l'entraîneur reconnaît que l'athlète possède les habiletés techniques, mentales et physiques à compétitionner au niveau de la catégorie à laquelle il est inscrit et qu'il est apte à compétitionner selon le paragraphe 26 ci-dessous.
Aptitude à compétitionner	26 Le participant doit être apte à compétitionner. 1) S'il a subi une blessure ou a exhibé des symptômes de commotion cérébrale lors d'une compétition antérieure, et qu'il a reçu du personnel médical une demande de suivi, il doit fournir une attestation médicale l'autorisant à compétitionner selon la section VI du présent chapitre. 2) S'il a subi une blessure ou a exhibé des symptômes de commotion cérébrale lors d'un entraînement à son dojo, il devra fournir à son entraîneur-chef une attestation médicale l'autorisant à compétitionner.

Section II : Règles de Kumité

Catégories d'âge	27 Les catégories d'âge sont en conformité avec les règles de la WKKF ou selon les besoins de la compétition (voir l'Annexe III).
Catégories de poids	28 Les catégories de poids doivent respecter les règles de la WKKF ou sont établies selon les besoins de la compétition (voir l'Annexe III).
Sexes	29 Les hommes et les femmes ne doivent pas compétitionner les uns contre les autres lors de combat à moins qu'une demande à cet égard soit faite et acceptée de la part des organisateurs.
Niveau	30 Les participants à la compétition sont regroupés par niveau de ceinture, d'âge, de poids ou en fonction de l'expérience du participant, selon les besoins de la compétition. L'organisateur de la compétition doit déterminer la méthode de regroupement au préalable.

Regroupement selon le niveau de ceinture :

- *Blanche et jaune* 10^e kyu – 7^e kyu
- *Orange* 6^e kyu – 5^e kyu
- *Verte* 4^e kyu – 3^e kyu
- *Brune* 2^e kyu – 1^{er} kyu
- *Noire* 1^{er} dan et plus

Groupes d'âge :

- 5 - 6 ans 7 - 8 ans
- 8 - 9 ans 10 - 11 ans
- 12 - 13 ans 14 - 15 ans
- 15 - 16 ans 16 – 17 ans

En fonction du nombre d'inscriptions par catégorie, des regroupements additionnels peuvent se faire à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

- Blanche, jaune
- Jaune, orange
- Orange, verte
- Verte, Bleue
- Bleue, Brune
- Brune, Noire

Poids et grandeurs des participant au sein d'une même catégorie.

L'organisateur du tournoi sera tenu de s'assurer que les poids et grandeurs des participants au sein d'un regroupement soient à l'intérieur d'une fourchette raisonnable afin d'assurer une compétition équitable et sécuritaire.

La liste des regroupements est donnée à titre indicatif seulement. Le nombre d'inscrits par division déterminera la composition finale d'une division.

L'organisateur de la compétition peut modifier les regroupements, les entraîneurs des compétiteurs concernés doivent approuver les modifications apportées.

L'Association se réserve le droit de modifier les regroupements selon les besoins de la compétition.

Règles de Kumité

31 Les règles de Kumité sont celles établies par la WKKF contenues dans les *Règlements de compétition de kata, kata Bunkai et Kumité* en vigueur au moment de la compétition et, le cas échéant, les modifications faites par l'organisateur de la compétition.

Il est interdit d'effectuer des modifications aux règles de Kumité permettant de rendre valides des techniques interdites dans les règlements de Kumité de la WKKF.

32 Tous les équipements de protection doivent être soit homologués par la WKKF ou être de style homologué par la WKKF.

33 L'équipement de protection *anzen bogu* prescrit par la WKKF

Équipement obligatoire pour toutes les catégories

Section III : Règles de Kumité spécifiques pour les moins de 12 ans.

Règlements en Kumité	34 Les règles de Kumité sont celles établies par la WKKF contenues dans les <i>règlements de compétition de kumité, kata et kata bunkai</i> en vigueur au moment de la compétition et, le cas échéant, les modifications faites par l'organisateur de la compétition.
Techniques interdites	Le contact au casque protecteur doit être de force minimale. Il est interdit d'effectuer des modifications aux règles de kumité permettant de rendre valides des techniques interdites dans les règlements de Kumité de la WKKF (Annexe 2).

Section IV : Règlements en kata

Règlements en kata	36 Les règles de kata sont celles établies par la WKKF contenues dans les <i>règlements de compétition de kata et Kumité</i> en vigueur au moment de la compétition et, le cas échéant, les modifications faites par l'association. La tenue officielle du compétiteur en kata doit être en conformité avec l'article 2.2 des règlements de la WKKF.
	37 L'association se réserve le droit de modifier les règlements, pour les niveaux débutant à avancé, selon les besoins de la compétition.
	38 Les catégories d'âge sont en conformité avec les règles de la WKKF ou selon les besoins de la compétition.
Niveau	39 Les participants à la compétition sont regroupés par niveau de ceinture ou en fonction de l'expérience du participant, selon les besoins de la compétition. L'organisateur de la compétition doit déterminer la méthode de regroupement au préalable.

40 **Regroupement selon le niveau de ceinture :**

- Blanche, jaune
- Jaune, orange
- Orange, verte
- Verte, Bleue
- Bleue, Brune
- Brune, Noire

Advenant une faible participation pour certains regroupements, l'organisateur de la compétition peut modifier les regroupements; les entraîneurs des compétiteurs concernés doivent approuver les modifications apportées.

L'association se réserve le droit de modifier les regroupements selon les besoins de la compétition.

Section V : Responsabilités du participant

Responsabilités	41 Au cours d'une compétition, le participant:
-----------------	--

- doit déclarer au responsable de la compétition tout changement de son état de santé qui empêche la pratique normale du karaté ou qui risque d'avoir des effets néfastes sur son intégrité physique.
- doit déclarer au responsable de la compétition s'il a des symptômes qui pourraient s'apparenter à une commotion cérébrale.

- doit déclarer au responsable de la compétition qu'il utilise ou est sous l'influence d'un médicament.
- ne doit pas consommer ou être sous l'influence de l'alcool, d'une drogue ou d'une substance dopante ou utiliser une méthode dopante.
- doit déclarer au responsable de la compétition qu'il porte des lentilles cornéennes.
- ne doit pas porter d'article susceptible de causer des blessures.
- doit respecter les règlements en vigueur pour la compétition.

Section VI : Blessures et suivi médical

Blessure	42	Dans le cas où l'athlète se blesse lors d'une compétition, l'association se réserve le droit de demander une attestation d'aptitude à compétitionner à nouveau.
	43	Dans le cas où le personnel médical évalue une possible commotion cérébrale, le participant sera immédiatement retiré de la compétition.
Demande de suivi	44	Lorsque le responsable médical évalue une possible commotion cérébrale ou juge qu'une blessure est sévère et requiert un suivi médical, le participant en sera informé et une inscription sera effectuée au registre de suivi médical à cet effet.
Suivi et évaluation médicale	45	Le participant devra consulter un médecin afin d'évaluer la blessure et effectuer les traitements requis, le cas échéant.
Attestation d'aptitude à compétitionner	46	Le participant devra consulter un médecin et obtenir une évaluation de sa condition pour déterminer s'il est apte à reprendre la compétition et ainsi obtenir du médecin une attestation d'aptitude à compétitionner.
	47	Le participant devra fournir à son entraîneur-chef, au responsable de la compétition et au responsable médical cette attestation avant de pouvoir reprendre l'entraînement et de s'inscrire et participer à une nouvelle compétition.

Chapitre 4 : La formation et les responsabilités des personnes appelées à jouer un rôle auprès des participants

Section 1 – La formation des entraîneurs

Entraîneur	48	Tout entraîneur doit avoir complété la formation suivante :
		<ul style="list-style-type: none"> - Planification d'une séance d'entraînement, donnée par Sport Québec (en ligne) - L'âge minimum d'un entraîneur est de 18 ans. <p>Le grade minimal pour être entraîneur est de ceinture noire.</p>
Entraîneur-adjoint	49	Tout entraîneur-adjoint doit avoir complété la formation suivante :
		<ul style="list-style-type: none"> - Planification d'une séance d'entraînement, donnée par Sport Québec (en ligne) - Un assistant-entraîneur doit être âgé de 14 ans. - L'assistant-entraîneur doit détenir le grade de ceinture brune.

Section 2 – Les responsabilités

Entraîneur	50	Tout entraîneur doit :
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Voir au respect des normes de sécurité du présent document ; 2. S'assurer régulièrement que la trousse de premiers soins est complète ; 3. En cas de blessure, s'assurer que le participant puisse recevoir les soins appropriés ; 4. Rédiger un rapport sur les blessures survenues au cours d'une séance d'entraînement si l'intervention de l'entraîneur est requise ; 5. Ne pas consommer ni être sous l'influence de l'alcool, d'une drogue ou d'une substance dopante pendant une compétition ou une séance d'entraînement ; 6. Connaître les règles de compétition auxquelles ses élèves désirent participer ; 7. S'assurer que les installations et les équipements ainsi que les services et équipements de sécurité sont conformes aux dispositions du présent règlement.
En compétition	51	L'entraîneur a la responsabilité d'encadrer ses athlètes qui participent à la compétition. Ainsi, il doit s'assurer que le règlement de sécurité est respecté à partir du début de la compétition jusqu'à la fin de celle-ci, ainsi que (si applicable) la pesée de ses athlètes.
En cas de blessure à l'athlète	52	L'entraîneur est responsable de s'assurer que les protocoles de retour à l'entraînement sont respectés.
Cadre réglementaire	53	Les entraîneurs et assistants-entraîneurs doivent souscrire au cadre réglementaire actuel.

Chapitre 5 : La formation et les responsabilités des personnes chargées de l'application des règles de jeu et des règles de sécurité, incluant notamment les responsabilités à l'égard de la prévention des incivilités

Section I: La formation

Liste des responsables et officiels	54	Les officiels majeurs occupent le ou les postes suivants : 1) Le directeur de tournoi ; 2) Les arbitres (chef arbitres, arbitres et les juges) ; 3) Le directeur technique.
Officiels techniques	55	Les officiels techniques relèvent d'un directeur technique qui a la responsabilité des postes suivants : 1) Les préposés aux chronomètres ; 2) Les préposés aux tableaux indicateurs ; 3) Les marqueurs (feuilles de combat) ;
		Pour certains tournois, ces postes peuvent être occupés par une même personne.
Responsabilités du directeur de tournoi	56	Le directeur de tournoi est responsable de la bonne tenue du tournoi. Il voit à ce que tout se déroule bien et prend seul les décisions relatives au déroulement du tournoi.
		Il doit : 1) Connaître le règlement de sécurité et s'engager à le respecter ; 2) Connaître les règlements d'arbitrage entérinés par la WKKF (voir à ce titre l'annexe III) ; 3) S'assurer de la présence d'officiels en nombre suffisant pour la tenue de l'événement ; 4) Déléguer au moins un officiel technique par pesée pour le contrôle des pesées ; 5) En collaboration avec l'arbitre en chef, informer les officiels de la durée des combats ainsi que des règlements spécifiques s'appliquant à ce tournoi avant le début de celui-ci.
Formation de l'arbitre en chef	57	Le grade minimal que l'arbitre en chef doit avoir est une ceinture Noire 4 ^e Dan.
Responsabilités de l'arbitre en chef	58	L'arbitre en chef est responsable de l'arbitrage lors d'un tournoi. Il doit : 1) Veiller à ce que les règlements soient respectés et à ce que leur interprétation ne donne lieu à aucun incident ; 2) Veiller à la composition des équipes d'arbitres et juges, à leur rotation ainsi qu'à leur temps de repos. Ceux-ci doivent prendre une pause de 15 minutes minimum à chaque 90 minutes de période de travail continu ;

- 3) Ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue ou boisson alcoolique durant une compétition.
- 1) approuver au préalable toute adaptation de règlements de la WKKF pour application particulière lors d'une compétition organisée ou sanctionnée par L'Association;
- 2) voir au respect des règles mentionnées au chapitre III;
- 3) s'assurer que les installations et les équipements ainsi que les services et équipements de sécurité sont conformes aux dispositions des chapitres I et VII;
- 4) lors des compétitions, recevoir les protêts par écrit, accompagnés de 100 \$ en argent comptant, concernant l'application du règlement de compétition de la WKKF et toute adaptation particulière établie au préalable et prendre les mesures nécessaires pour évaluer, décider de l'admissibilité et rendre une décision concernant le protêt, en conformité avec l'article 2.15 des règlements de Kumité de la WKKF.

Responsabilité des arbitres

- 59 1) Voir à l'application des règlements d'arbitrage de Karaté Koshiki en vigueur;
- 2) Ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue ou boisson alcoolique durant une compétition.

Catégories d'arbitres

- 60 Les catégories de juge/arbitre au niveau national sont :
 - 1) Juge niveau E
 - 2) Arbitre / Juge niveau D
 - 3) Arbitre / Juge niveau C
 - 4) Arbitre / Juge niveau B
 - 5) Arbitre / Juge niveau A
- 61 Pour être juge de niveau « E », une personne doit :
 - 1) détenir au moins le grade de 1^{er} Kyu, ceinture brune;
 - 2) être âgée d'au moins 14 ans;
 - 3) Avoir accumulé 4 ans d'expérience de karaté
 - 4) satisfaire aux exigences stipulées à la politique d'obtention et de maintien d'un grade d'arbitrage
- 62 Pour être Arbitre / Juge de niveau « D », une personne doit :
 - 1) détenir au minimum le grade de ceinture noire 1^{er} dan;
 - 2) être âgée d'au moins 18 ans;
 - 3) satisfaire aux exigences stipulées à la politique d'obtention et de maintien d'un grade d'arbitrage

63 Pour être arbitre/juge de niveau « C », une personne doit :

- 1) détenir au moins le grade de ceinture noire 2^e dan;
- 2) être âgée d'au moins 16 ans;
- 3) satisfaire aux exigences stipulées à la politique d'obtention et de maintien d'un grade d'arbitrage de la WKKF.

64 Pour être arbitre/juge de niveau « B », une personne doit :

- 1) détenir au moins le grade de ceinture noire 3^e dan;
- 2) être âgée d'au moins 23 ans
- 3) avoir été arbitre de niveau « C » pendant au moins 2 ans;
- 4) satisfaire aux exigences stipulées à la politique d'obtention et de maintien d'un grade d'arbitrage de la WKKF

65 Pour être arbitre/juge de niveau « A », une personne doit :

- 1) détenir au moins le grade de ceinture noire 4^e dan;
- 2) être âgée d'au moins 27 ans;
- 3) avoir été arbitre de niveau « B » pendant au moins 3 ans.
- 4) satisfaire aux exigences stipulées à la politique d'obtention et de maintien d'un grade d'arbitrage de la WKKF

Section II : Responsabilités

Niveau de responsabilité

66 Un juge de niveau « E » pourra officier uniquement à titre de juge dans les compétitions juniors locales et régionales.

67 Un juge / arbitre de niveau « D » pourra être juge /arbitre pour les compétitions juniors locales et régionales.

68 Un juge niveau « C » pourra être juge pour les compétitions et pour les championnats WKKF.

69 Un arbitre de niveau « B » pourra être juge de coin, arbitre central pour tous les championnats WKKF.

Supervision

70 L'arbitre en chef sera un arbitre de niveau « A » et pourra agir comme juge-arbitre aux championnats WKKF.

Les personnes détenant des catégories d'arbitrage supérieurs au niveau « A » pourront officier à tous les niveaux nationaux.

71 Les arbitres venant de l'extérieur de la province ou du pays doivent posséder un grade d'arbitrage valide pour pouvoir arbitrer à l'Association.

Chapitre 6 : L'organisation et le déroulement d'un événement, d'une compétition ou d'un spectacle à caractère sportif

Section I: Responsabilités

Avant la compétition	72 L'organisateur doit :
	<ol style="list-style-type: none"> 1) obtenir la sanction de l'Association; 2) faire approuver par l'Association les règles de compétition en vigueur au moment de la compétition au moins 30 jours avant sa tenue; 3) informer les participants de la réglementation en vigueur au moment de la compétition au moins 15 jours avant sa tenue; 4) détenir ou être couvert par une police d'assurance responsabilité couvrant la responsabilité qu'il peut encourir en raison de faute commise dans l'exercice de ses fonctions ou à l'occasion de l'exercice de ses fonctions pendant la durée de la compétition. Le montant de la garantie doit être d'un million de dollars (1 000 000 \$) pour chaque événement. La garantie doit s'étendre aux actes accomplis par tout employé ou préposé, rémunéré ou bénévole, et couvrir les dommages corporels subis par un participant ou un spectateur; 5) s'assurer de la présence d'un nombre suffisant de juges et d'arbitres certifiés à sa compétition de karaté, tel que prévu aux règles en vigueur au moment de la compétition;
Pendant la compétition	73 L'organisateur doit :
	<ol style="list-style-type: none"> 1) s'assurer que les lieux, les installations et les équipements, ainsi que les services et équipements de sécurité, sont conformes aux dispositions des chapitres I et VII; 2) s'assurer de la présence d'un responsable des premiers soins qualifié, conformément au chapitre VII, durant toute la compétition; 3) être disponible pour toute demande d'inspection ou de modification; 4) s'assurer qu'il n'y ait pas de consommation d'alcool, de drogue ou de substances dopantes dans les aires réservées aux participants et aux officiels.
Après la compétition	74 Deux semaines après la compétition, l'organisateur doit faire parvenir un rapport d'incident, d'accident et d'infraction au règlement de sécurité, s'il y a lieu.
Organisateur	75 Cette section est aussi applicable lorsque l'Association est l'organisateur de la compétition

Chapitre 7 : Les lieux où se déroule un événement, une compétition ou un spectacle à caractère sportif

Section I – Le site de compétition

Espace de compétition	76	Un local de bonne grandeur doit être retenu pour tenir un tournoi de karaté koshiki, le local doit permettre d'y placer toutes les surfaces de combats requises tout en conservant une zone de sécurité. Voir le chapitre 8 à la section 1.
Vestiaires	77	Le site de compétition doit avoir des vestiaires masculins et féminins de capacité suffisante pour le nombre de participants.
Spectateurs	78	Le site de compétition doit offrir suffisamment d'espace pour permettre aux parents, accompagnateurs et spectateurs d'assister à la compétition

Section II - Le déroulement et la supervision

Voir les chapitres 5 et 9.

Section III - L'accessibilité et la conformité des lieux

L'organisateur d'événement est responsable de tenir sa compétition dans une salle respectant les accès universels et les protocoles d'évacuation d'urgence en règle sur le territoire où se tient la compétition. Les lieux, installations et équipements, ainsi que les services et équipements de sécurité doivent être conformes aux dispositions du chapitre I.

Chapitre 8 : Les installations et les équipements utilisés lors d'un événement, d'une compétition ou d'un spectacle à caractère sportif

Section I - Les installations sportives

Surface de combat 79 Pour toutes les compétitions de karaté, la surface de combat doit respecter les critères suivants :

- 1) La dimension minimale exigée d'une surface de combat est de 7 mètres carrés, avec un minimum de 7 mètres par côté. Elle doit comporter un pourtour de sécurité minimal de 1 mètre par zone de combat.
- 2) La surface de combat doit être recouverte de tatamis d'une épaisseur minimale de 40 MM.
- 3) Si la zone de combat est entourée d'une clôture de sécurité, celles-ci doivent être à une distance sécuritaire des participants.
- 4) Un espace libre d'au moins 1 mètre doit être laissé autour de la surface de compétition. Les tables des officiels techniques doivent aussi être positionnées à plus de 1 mètre de la surface de combat.

Équipement de protection
Anzen Bogu 80 Un nombre suffisant de protecteurs Anzen Bogu doit être disponible pour les compétiteurs ne possédant pas leur propre équipement.
Cet équipement doit être en bonne condition et respecter les mesures d'hygiène.

Aire d'échauffement 81 Toute compétition doit comporter une aire d'échauffement d'une surface minimum de 10 m², comprenant tous les équipements indiqués au chapitre I.

Médical 82 Il doit y avoir un endroit prévu pour l'installation de l'équipe médicale lors des compétitions. Voir chapitre 9 section 1.

Chapitre 9 : Les services et équipements de sécurité requis lors d'un événement, d'une compétition ou d'un spectacle à caractère sportif

Section I - Les services de premiers soins et services médicaux

Médical

- 83 Lors de toute compétition de karaté, un responsable médical doit être nommé, identifié comme tel, et il doit posséder l'une ou l'autre des qualifications professionnelles ci-dessous :
 - A. Docteur en médecine ;
 - B. Thérapeute en sport certifié ;
 - C. Physiothérapeute possédant un certificat de premier intervenant valide ;
 - D. Infirmier autorisé travaillant au service des urgences ;
 - E. Ambulancier.
 - F. Premier répondant
- 84 Le responsable médical doit démontrer ses qualifications auprès de l'organisateur du tournoi.
- 85 Le responsable médical doit être présent dès le début de la compétition et ne peut quitter qu'à la fin de l'événement.
- 86 Le responsable médical a la responsabilité de prévoir tout l'équipement nécessaire pour faire face à une demande médicale.
- 87 Un événement ne peut commencer sans la présence du responsable médical.

Nombre d'intervenants

- 88 Dès que plus de 4 surfaces de combat sont utilisées, un second responsable médical possédant les qualifications mentionnées à l'article 83 sera requis.
- 89 Un responsable médical peut superviser 4 surfaces de combat maximum.

Section II - L'équipement de sécurité et les mesures d'urgence

Plan d'action d'urgence

- 90 Toutes les installations qui accueillent un événement ou une compétition de karaté doivent avoir un plan d'action d'urgence (PAU) affiché à proximité de l'aire de soins médicaux.

Le plan d'action d'urgence doit comprendre les informations suivantes :

- 1) Nom de la personne responsable en cas d'urgence (habituellement, le responsable médical sur les lieux) ;
- 2) Nom de la personne chargée du matériel médical ;
- 3) Nom de la personne responsable des appels d'urgence ;
- 4) Itinéraire d'accès pour l'ambulance et plan d'évacuation ;
- 5) Adresse de l'installation et rue transversale ;
- 6) Nom et adresse de la salle d'urgence, la clinique d'imagerie médicale et le dentiste d'urgence les plus près ;
- 7) Nom et numéro de téléphone de la personne responsable du transport non urgent vers l'hôpital. Un véhicule et un chauffeur désigné devraient attendre sur place lors de la compétition ;
- 8) Coordonnées de tous les membres du personnel médical ;

9) Une même personne peut jouer plus d'un rôle dans le cadre du plan d'action d'urgence.

Matériel obligatoire

91 Ce matériel doit être disponible lors d'une compétition :

- 1) Un flacon pulvérisateur contenant une solution pour la désinfection ou lingettes désinfectantes;
- 2) Plusieurs paires de gants ;
- 3) Serviettes en papier pour essuyer ;
- 4) Une poubelle ou un sceau ;
- 5) De la glace en quantité suffisante ainsi que des sacs pour la distribution de celle-ci selon les besoins ;
- 6) Une trousse de premiers soins aux normes CSA par 4 surfaces de combat minimum. Voir l'Annexe 1 à la fin du présent document.

Chapitre 10 : La prévention, la détection et le suivi des comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique des personnes

Dans le cadre de sa mission, **l'Association** a la responsabilité de protéger ses membres en leur offrant un environnement sécuritaire, juste et dans lequel on peut avoir confiance, et ce, pour tous les niveaux et à tous les paliers, qu'ils soient locaux, régionaux, provinciaux, nationaux ou internationaux.

Ainsi, **l'Association** n'entend tolérer aucune forme d'abus, de harcèlement, de négligence ou de violence, physique, psychologique ou sexuelle, et ce, dans tous les programmes et activités sanctionnés et dispensés par elle-même et par ses membres.

L'Association reconnaît l'importance de prendre les moyens raisonnables afin de prévenir et d'intervenir pour faire cesser toute forme d'abus, de harcèlement, de négligence ou de violence lorsqu'une telle pratique est portée à sa connaissance.

Section 1 - La prévention et la détection de comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique

Pratique saine et sécuritaire 92 Le présent règlement de sécurité fait partie des règles que tout participant et organisateur s'engagent à respecter. Il énonce un ensemble de dispositions applicables afin d'évoluer dans le milieu de manière saine et sécuritaire.

Par ailleurs, **l'Association** déclare adhérer à l'Avis sur l'éthique en loisir et en sport, du ministère de l'Éducation, dont l'objectif principal est la reconnaissance des valeurs tels l'équité, la persévérance, le plaisir, la santé, la sécurité et l'intégrité, et la préservation d'un milieu du loisir et du sport sûr et accueillant pour tous.

Aide, accompagnement, référencement 93 **L'Association** incite ses membres à faire preuve de vigilance afin de détecter et dénoncer tout comportement inapproprié qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychologique d'une personne lors de la pratique du Karaté Koshiki. À cette fin, **L'Association** a des codes de conduite à respecter et s'assure de leur diffusion et de leur promotion auprès des membres.

Dès son adhésion, tout membre doit être informé, par écrit, de l'existence de ces codes de conduite.

De plus, **l'Association** s'engage à chaque début de saison à rappeler à ses membres de revoir les codes de conduite qui les concernent.

1. Tout participant et organisateur doivent faire preuve de vigilance afin de détecter et dénoncer tout comportement inapproprié qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychologique d'une personne en contexte sportif et récréatif.
2. Tout participant et organisateur peuvent faire appel aux services d'aide mis à la disposition du milieu sportif québécois lorsqu'aux prises avec des situations difficiles ou portant atteinte à leur intégrité physique ou psychologique.
3. Tout participant et organisateur s'engagent à promouvoir et faire connaître l'existence de ces services.

Filtrage 94 **L'Association** a mis en place des directives en matière de filtrage pour toutes personnes susceptibles d'entrer en contact avec des personnes mineures ou des personnes vulnérables dans le cadre de ses fonctions.

Formation

95 1. **L'Association** s'engage à promouvoir auprès de ses membres et les encourage à participer à des formations en matière de protection de l'intégrité. Ces formations devront avoir été approuvées au préalable par **L'Association**. Cette dernière s'engage également à faire connaître ces formations par le biais de son site internet.

2. L'Association peut également exiger la participation de certaines catégories de membres à des formations, conférences, ou autres outils en rapport avec l'intégrité. Elle peut contrôler et s'assurer de la présence des personnes convoquées à participer ou en faire une condition préalable à la pratique de l'activité (entraîner, administrer, jouer ou autre).

Section 2 - Suivis des comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique

Protection de l'intégrité

96 **L'Association** souscrit à la Politique en matière de protection de l'intégrité, mise en place par le Regroupement Loisir et Sport du Québec, notamment par l'entremise d'un mécanisme indépendant de traitement des plaintes qui recommande des sanctions auprès de **L'Association**, le cas échéant.

97 Ainsi toute personne impliquée doit dénoncer, tout abus, harcèlement, négligence, ou violence sous toutes ses formes commis sur une personne qui est elle aussi impliquée dans le milieu du Karaté Koshiki, qu'elle soit mineure ou majeure.

98 Tout membre de **L'Association** doit collaborer au processus de traitement d'une plainte et respecter la confidentialité inhérente au traitement de celle-ci.

99 **L'Association** s'engage à respecter et mettre en place, le cas échéant, en collaboration avec ses membres s'il y a lieu, les mesures appropriées afin d'appliquer les décisions et sanctions rendues par son Conseil d'administration.

Section 3 – Bagarres

Prévention de la violence physique et psychologique

100 Afin de prévenir la violence physique et psychologique pouvant entraîner des blessures mineures, graves ou dans des circonstances extrêmes un décès, **L'Association** a la responsabilité d'établir des règles d'intervention lorsque survient une bagarre, entre 2 personnes ou plus, dans le cadre d'un événement sportif (joute ou compétition) et ce, peu importe qu'il s'agisse de joueurs ou d'autres membres de l'équipe (entraîneur, assistant-entraîneur, soigneur, etc.)

Pour un sport de combat tel que le karaté Koshiki, une bagarre se définit comme une altercation physique entre deux participants ou plus, qui sort du contexte des directives d'entraînement de l'instructeur ou des règles de compétition.

101 **L'Association** s'assurera que les sanctions mentionnées dans les deux prochains paragraphes s'appliquent obligatoirement dès qu'un événement sportif implique la présence de personnes de moins de 18 ans.

- 102 Dès qu'une bagarre survient, les personnes impliquées doivent systématiquement être expulsées de l'événement sportif et ce, qu'elles soient initiatrices ou pas de la bagarre.
- 103 Également, ces mêmes personnes devront faire l'objet minimalement d'une suspension lors du prochain événement sportif (suspension pour la prochaine joute ou suspension pour le prochain événement).
- 104 Le cas échéant, **l'Association** pourrait demander à ses membres une liste des expulsions et suspensions survenues au cours d'une année.

Chapitre 11 : Le contrôle de l'état de santé des participants

Dans le cadre de la mise en place d'un règlement de sécurité relatif à la pratique du Karaté Koshiki au Québec, et compte tenu de la nature de l'activité, du contexte de pratique, les participants et organisateurs doivent porter une attention particulière aux risques élevés d'impacts néfastes sur la santé des participants que peut présenter la pratique de ce sport.

D'autres éléments sont également susceptibles d'affecter la santé des participants, notamment : l'usage de drogues, substances dopantes, boissons énergisantes, alcool, les régimes, la mauvaise utilisation des équipements, le surentrainement, etc.

Par conséquent, **l'Association** statue sur les points suivants :

Section I – Antidopage

Drogues, substance dopante ou produit prohibé

- 105 Aucune personne impliquée dans le milieu (participant, entraîneur, bénévole, parent, administrateur, salarié, fournisseur) ne doit faire usage ou être sous l'effet de drogues, substances dopantes ou autre produit prohibé durant une activité sanctionnée par **l'Association** (entraînement, partie, compétition, etc.).
- 106 Les participants et organisateurs doivent s'informer sur le sujet de l'antidopage en consultant les plateformes Web de diverses organisations, notamment le Programme canadien antidopage (PCA), la plateforme mondiale d'éducation et d'apprentissage en matière de lutte contre le dopage de l'Agence mondiale antidopage (AMA), les outils d'éducation du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES), etc.
- 107 **l'Association** rappelle que les athlètes qui participent à certains tournois ou compétitions peuvent être soumis à des contrôles sporadiques du dopage, effectués en vertu des programmes mentionnés ci-haut. Ils doivent donc s'abstenir d'utiliser toute substance pouvant s'avérer interdite. Les athlètes sont encouragés à s'informer auprès des organismes appropriés avant d'utiliser ladite substance.

Section II – La santé générale des participants

Le retour progressif à la suite d'une commotion cérébrale

- 108 Voir le chapitre 12 du présent règlement de sécurité.

L'utilisation adéquate des équipements

- 109 Voir les chapitres 1 et 8.

Les régimes alimentaires et les pesées

- 110 **l'Association** est consciente de l'importance de la santé des athlètes à l'égard de leurs poids. Il est important pour les participants de compétitionner dans une catégorie de poids proche de leur poids santé.

Le surentrainement

- 111 **l'Association** est consciente que le surentrainement n'apporte aucun bénéfice aux athlètes (physique, mentale ou émotionnel).

Chapitre 12 : La prévention, la détection et le suivi des commotions cérébrales

Les participants et organisateurs reconnaissent que la pratique du Karaté Koshiki peut comporter des risques élevé de blessures, notamment des commotions cérébrales. Lorsqu'une telle blessure survient, il est primordial d'appliquer les procédures reconnues en matière de prévention et de gestion de telles situations.

Tous les membres et toutes personnes impliquées lors d'un entraînement ou une compétition doivent connaître leurs rôles et responsabilités à cet égard.

La prévention, l'information et la sensibilisation

112 Pour développer ou maintenir un environnement sain et sécuritaire, les organisations, le personnel encadrant une activité (entraîneur, arbitre, enseignant, surveillant, professionnel de la santé, etc.) et les participants (élèves, étudiants, athlètes, joueurs, etc.) doivent adopter une approche préventive avant que ne survienne un incident.

113 D'autres mesures peuvent être mises en œuvre, par exemple :

- 1) Éduquer l'ensemble des personnes (formation des intervenants et sensibilisation des athlètes et des parents) ;
- 2) Désigner une personne qui aura comme responsabilité d'intervenir lorsqu'il y a un soupçon de commotion cérébrale et de s'informer des antécédents de commotions du participant de l'activité ;
- 3) Identifier les risques de commotion cérébrale ;
- 4) Connaître l'existence des outils d'évaluation et de gestion des commotions cérébrales et/ou d'une politique en cette matière (si c'est le cas) et/ou d'un plan de retour progressif à l'activité (si c'est le cas) ;
- 5) Connaître et identifier les aménagements potentiels des installations sportives pouvant réduire les risques de commotions cérébrales lors d'entraînements et de compétitions ;
- 6) Informer et de sensibiliser les parents et les tuteurs d'athlètes de la gravité des commotions cérébrales et de l'importance de les traiter diligemment.

La détection et la gestion

114 Tous les participants et organisateurs impliqués dans un entraînement ou une compétition doivent mettre en application l'ensemble des directives incluses dans le Protocole de gestion des commotions cérébrales pour le milieu de l'éducation et dans le cadre d'activités récréatives et sportives du ministère de l'Éducation.

Protocole de gestion des commotions cérébrales

115 Voici le lien pour y accéder : www.quebec.ca/commotion

116 Ce protocole fait état notamment :

- 1) De ce qu'est une commotion cérébrale ;
- 2) Du retrait immédiat du participant en cas d'incident ou soupçon d'une commotion ;
- 3) De l'importance de consigner l'incident ;
- 4) Des informations permettant d'identifier les signaux d'alerte et des symptômes observés et ressentis par le participant ;

Organisateurs et participants

- 5) Des circonstances clés nécessitant une évaluation médicale en urgence ou en clinique ;
- 6) D'un plan détaillé du retour à l'activité récréative, scolaire et sportive ;
- 7) Du rôle et responsabilité de chacun des acteurs (entraîneur, parents, participants, etc.) ;
- 8) De l'outil de consignation qu'est la fiche de suivi.

117 1) Les organisateurs et participants doivent se rappeler de :

- 2) L'importance d'en aviser en le participant, les tuteurs ou parents, en début de saison, de l'application du protocole par les membres de l'équipe ;
- 3) L'importance d'une communication efficace entre les différents intervenants et parents lors d'un incident laissant présager une possible commotion cérébrale ;
- 4) L'importance de déclarer un incident et ne pas le banaliser ;
- 5) L'importance de tenir un registre d'accident permettant de faire un suivi individuel des blessures ;
- 6) L'importance d'avoir des installations sécuritaires diminuant les risques possibles de subir une commotion cérébrale.

Chapitre 13 : Les sanctions en cas de non-respect du règlement

Section I – Sanctions

Infraction

118 1. Une infraction au présent règlement est sanctionnée par **l'Association**.

2. Une personne qui contrevient au présent règlement peut être réprimandée ou suspendue.

3. Les décisions rendues par un officiel conformément aux règles de compétition et les sanctions qu'il impose, le cas échéant, sont exécutoires immédiatement et ne peuvent faire l'objet d'un appel devant le ministre. Dans le cas d'infractions majeures ou de l'accumulation d'infractions, des sanctions peuvent s'ajouter à celles rendues par l'officiel.

4. En cas de conflit entre le présent règlement de sécurité et toutes autres règles en vigueur à **l'Association**, les dispositions de ce présent règlement de sécurité auront préséance.

Section II - Décision et révision

Avis

119 1. **L'Association** doit aviser le contrevenant par écrit de chaque infraction reprochée et lui donner l'occasion de se faire entendre lors d'une audience dans un délai raisonnable.

2. **L'Association** doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de 10 jours à compter de la date de sa décision, et l'informer qu'elle peut en demander la révision par la ministre. Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports (RLRQ, c. S-3.1).

ANNEXES

Annexe I Trousse de premiers soins

Le contenu minimum d'une trousse est le suivant :

- 1) Un manuel de secourisme approuvé par un organisme reconnu en matière de premiers soins;
 - a) 1 paire de ciseaux à bandage;
 - b) 1 pince à écharde;
 - c) coupe ongle
 - d) 12 épingle de sûreté de grandeurs assorties ;
- 2) Les pansements suivants ou de dimensions équivalentes :
 - a) pansements adhésifs stériles de 25 mm X 75 mm enveloppés séparément;
 - b) 25 compresses de gaze stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppées séparément;
 - c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile de 50 mm X 9 m enveloppés séparément;
 - d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile 101,6 mm X 9 m enveloppés séparément;
 - e) 6 bandages triangulaires;
 - f) 4 pansements compressifs stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppés séparément;
 - g) 1 rouleau de diachylon de 25 mm X 9 m ;
 - h) 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément;
 - i) 10 rouleaux de tape athlétique
 - j) 1 bouteille de tuf skin (colle pour le tape)
 - k) 2 rouleaux de pré tape (pro wrap)
 - l) 4-5 rouleaux tape élastique
 - m) attelle pour membre supérieur
 - n) attelle pour membre inférieur
- 3) Glace et sacs de plastique ou 2 sacs de glace sèche.

Annexe II Règlements de la WKKF

1. L'éthique de l'arbitrage

Les arbitres et juges doivent toujours avoir à l'esprit les éléments suivants:

1. Arbitres et juges doivent toujours demeurer absolument neutres et impartiaux.
2. Arbitres et juges doivent toujours se comporter avec dignité et faire preuve de contrôle de soi.
3. Arbitres et juges doivent regarder et observer avec la plus extrême attention et concentration chaque détail d'une compétition ou d'un concours auquel ils assistent, et émettre un jugement correct sur chaque mouvement des participants.
4. Au cours d'un combat, le juge-arbitre, les arbitres et les juges ne doivent parler qu'entre eux. Ils ne doivent pas parler aux spectateurs ou à d'autres personnes. L'arbitre donnera tous les ordres et fera toutes les annonces. En principe, les juges doivent communiquer au moyen de leurs drapeaux exclusivement. Cependant, ils peuvent être amenés à parler pour attirer l'attention des arbitres, ou s'ils sont appelés à s'entretenir avec l'arbitre.
5. La qualité d'un jugement et l'attitude démontrée par les arbitres et les juges au cours d'un combat a un impact profond sur la qualité d'un combat de *Karatedo Koshiki*. Par conséquent, une efficacité, une rapidité et une finesse exemplaires sont requises de la part de chaque arbitre et de chaque juge.

Pour résumer, il est absolument nécessaire que les officiels des compétitions d'arts martiaux véritables (*Budo*) ne se contentent pas seulement d'arbitrer et de protéger, mais qu'ils effectuent un travail d'éducation. Pour cela ils doivent être supérieurs aux combattants par l'entraînement, l'expérience et la connaissance. De cette manière, le véritable esprit du *Budo*, du véritable combat peut être maintenu au plus haut niveau possible. Ceci est la base de l'esprit du *Karatedo Koshiki*.

.

2. Règles d'un tournoi de Karatédo Koshiki

2.1 *Kumitéjo (Aire de combat)*

- 2.1.1 L'aire du combat doit être plane et sera, en principe, recouverte par des *Anzen Tatamis* (tatamis de sécurité), ou l'équivalent. Les mesures de prévention contre tout hasard doivent avoir été prises.
- 2.1.2 La taille du *kumitéjo* doit, en principe, être de 9m² ou l'équivalent.
- 2.1.3 Règle générale est que les lignes qui délimitent le sol soient d'une couleur blanche bien distincte et d'une largeur de 5cm. La ligne de sécurité (piste d'avertissement) doit avoir une largeur minimum de 1m, marquée par une ligne rouge ou un tatami.
- 2.1.4 Toutes les mesures doivent être prises entre les côtés extérieurs des lignes
- 2.1.5 Au cas où un combat a lieu en un endroit surélevé par rapport au sol, la hauteur doit être d'un mètre et la surface doit être de 9,5m² X 1,5m² en principe. La chaise du juge-arbitre doit être placée à un endroit surélevé.
- 2.1.6 Deux lignes parallèles, perpendiculaires à la ligne de devant, longues chacune d'un mètre, doivent être tracées à une distance de 1m60 depuis les deux côtés du centre du *kumitéjo*. Ces lignes sont celles où se tiennent les combattants avant le combat.
- 2.1.7 Une ligne de 0,5m de long doit être tracée parallèlement à la ligne de derrière, à 2m du point central, en direction de la ligne arrière. Cette ligne doit indiquer la position régulière de l'arbitre.
- 2.1.8 Le juge-arbitre et celui qui enregistre les points doivent, conformément à la règle, être assis à l'avant du *kumitéjo*, faisant face à l'arbitre, à deux mètres de lui.
- 2.1.9 Le box des entraîneurs doit être à un mètre de la ligne qui délimite le *kumitéjo*, adjacent au box des combattants, du côté le plus près du juge-arbitre. Le box doit être de 1m X 50cm.
- 2.1.10 Une personne chargée de superviser la sécurité (*safety supervisor*) doit superviser toutes les conditions de sécurité de chaque tournoi. Cette personne devrait être un arbitre de haut niveau et elle doit, avec l'arbitre en chef, assurer la sécurité du tournoi sous tous ses aspects.

2.2 *La tenue officielle (Karatedo gi)*

- 2.2.1 Les compétiteurs doivent porter un *Karatedo gi* officiel, propre, "Super Safe" ou un *karatedogi* équivalent de couleur blanche. Chaque compétiteur peut porter sur sa poitrine un signe indiquant son pays et sur la manche gauche, à mi-chemin entre le coude et l'épaule l'emblème de son style. La manche opposée portera l'écusson officiel de la WKKF.
- 2.2.2 La veste, quand elle est fermée autour de la taille, doit descendre jusqu'aux hanches.
- 2.2.3 La longueur des manches ne doit pas seulement couvrir les coudes, mais aussi couvrir au moins la moitié de l'avant-bras.
- 2.2.4 La longueur du pantalon doit couvrir au moins les trois quarts du tibia.

- 2.2.5 La longueur de la ceinture depuis le nœud jusqu'à l'extrémité ne doit pas être inférieure à 15cm.
- 2.2.6 Les rubans blancs et rouges qui seront portés par les concurrents pour un tournoi de *kumité* doivent être d'environ 5cm de largeur et d'une longueur suffisante pour laisser 15cm de longueur entre le nœud et chacune des extrémités, ils doivent être colorés distinctement, l'un en blanc, l'autre en rouge, de manière à être identifiés au cours du tournoi. Cette clause sera abandonnée lorsque des «*Super Safe*» rouges et blancs seront disponibles.
- 2.2.7 Les cheveux doivent être propres, d'une longueur raisonnable, et ne doivent pas interférer avec la compétition. L'arbitre peut, en certaines circonstances, avec l'approbation de l'arbitre en chef, disqualifier un participant qui viole cette règle.
- 2.2.8 L'utilisation de bandages, supports de protecteurs de poing ou de coup de pied pour cause de blessure doit recevoir l'approbation de l'arbitre, en accord avec le consultant médical.
- 2.2.9 Les arbitres, les juges et les juges-arbitres doivent porter le *karatedogi* «*Super Safe*» officiel, avec l'emblème officiel WKKF des arbitres sur le côté gauche de la poitrine. L'emblème WKKF officiel standard doit être arboré sur la manche droite. En outre le *hakama* noir doit être porté, par-dessus le *karatedogi*. Enfin, le *karatedo obi* doit être porté par-dessus le *hakama*. Les pieds doivent être nus, sans aucune chaussure ou chaussette.

2.3 *Équipement de protection (Anzen Bogu)*

- 2.3.1 Tous les concurrents doivent porter les protections «*Super Safe*» standard *kumité*, consistant en protection corporelle (*do*), protection faciale (*men*) et protection de l'aine (*kin-ate*). Pour des raisons de sécurité, seules les protections «*Super Safe*» certifiées, sont approuvées en tant que protections officielles *kumité* dans les tournois. Il est obligatoire pour les concurrents de porter les protections officielles *kumité*, sauf si un certificat spécial a été obtenu auparavant de la part du WKKF.
- 2.3.2 Les compétiteurs juniors peuvent porter l'équipement Junior standard «*Supersafe Guard*» qui consiste en un protecteur pour le corps (*do*) et un protecteur facial (*men*) de même qu'un protecteur pour l'aine, qui est obligatoire.
- 2.3.3 Un équipement «*Super Safe*» sera agréé pour l'usage en compétition pour une durée de trois ans maximum, à partir de la date de fabrication. Les équipements «*Super Safe*» manufacturés depuis 1993 porteront un label indiquant l'année de fabrication. Les équipements «*Super Safe*» ne portant pas de date ne seront pas valides en cours de compétition à partir de 1995.
- 2.3.4 Le responsable de la sécurité devra s'assurer que les équipements «*Super Safe*» utilisés dans un tournoi sont valides. En outre, le responsable de la sécurité aura la responsabilité de s'assurer de la réelle sûreté de l'équipement, même si celui-ci est valide. Aucun équipement considéré par le responsable de la sécurité comme manquant de sûreté, peu importe la date de fabrication, ne pourra être utilisé en compétition s'il n'est pas réparé d'une manière considérée comme suffisante par le responsable de la sécurité.
- 2.3.5 L'utilisation de tout type de bandage de protection ou autre protection par les concurrents est strictement interdite, sauf autorisation préalable donnée par les autorités du tournoi. L'utilisation de ce genre d'appareils ne sera donnée normalement que pour des raisons médicales. La décision du médecin-chef attaché au tournoi sera considérée comme l'unique décision valable.
- 2.3.6 Les concurrentes peuvent porter les protections «*Super Safe*» pour les mains et les tibias. Une protection additionnelle pour la poitrine, sous le *dogi*, peut être portée par les concurrentes, si un tel équipement a été avalisé par le WKKF, ou a reçu l'approbation de l'arbitre en chef avant d'être porté.

2.3.7 L'utilisation de protections pour la bouche est optionnelle.

2.4 Kumité (Match)

2.4.1 Les types de Kumité seront les suivants:

- *Kumité* individuel
- *Kumité* par équipe

2.4.2 Le *kumité* sera en principe décidé par *ippon shobu* (ou *sanbon shobu*)

2.4.3 Composition d'une équipe

2.4.3.1 Le nombre de personnes composant une équipe doit être impair.

2.4.3.2 Une équipe de kumité sera considérée comme complète si un minimum de 3 sur 5, 4 sur 7, ou 2 sur 3 sont présents pour le combat. Cependant, toute équipe dont moins de la moitié des membres sont présents devra automatiquement renoncer au combat. 3 victoires sur 5 combats (ou l'équivalent) doivent donner la victoire finale en championnat.

2.4.3.3 Le kumité («*ippon shobu*») entre des membres individuels de chaque équipe sera tenu dans un ordre pré-déterminé et l'équipe victorieuse le sera sur la base de ce kumité individuel.

2.4.3.4 L'ordre du kumité de chaque membre d'une équipe ne peut être changé une fois que la liste officielle a été enregistrée. Au cas où un membre enregistré manquerait de se présenter à ce combat, il ou elle sera automatiquement enregistré comme perdant, et son opposant sera victorieux.

2.4.4 L'arrivée en retard d'une équipe pour le tournoi peut être disqualificatrice (*shikkaku*).

2.4.5 Si une équipe ou un individu manque un tournoi après avoir envoyé un formulaire de candidature, ou part au cours du combat, la direction exécutive du WKKF peut le radier pour les futurs combats d'équipe ou individuels.

2.4.6 Les compétiteurs qui veulent entrer en compétition sans avoir rempli les procédures de candidature peuvent être refusés.

2.4.7 Il y a une méthode pour diriger un kumité, c'est la méthode du "nombre de gagnants".

2.4.8 Dans la méthode du "nombre de gagnants", l'équipe victorieuse est celle qui a le plus grand nombre de membres victorieux. Si deux équipes ont un nombre égal de membres victorieux, le nombre de points de tous les concurrents sera compté. Tout d'abord, le nombre d'*ippon* de chaque équipe sera tenu en compte. S'il n'y a toujours pas de résultat clair, le nombre de points *waza-ari* sera pris en compte.

2.4.9 Si les points finaux sont toujours égaux, un kumité final sera tenu entre deux représentants des équipes adverses. Au cas où le *kumité* décisif dépasserait deux rounds, les représentants de chaque équipe seront remplacés par d'autres représentants de la même équipe. La victoire due à une faute ou à une disqualification étant comptée comme «*ippon*».

2.4.10 Aucun compétiteur ne peut combattre dans plus de deux *kumité* successifs. Une fois qu'il s'est retiré, un concurrent ne devra pas combattre tant que l'équipe entière n'aura pas combattu.

2.4.11 Les catégories de poids officielles du WKKF sont les suivantes :

Hommes

Poids légers :	Inférieur ou égal à 63,5 kg
Poids moyens :	Plus de 63,5 kg et inférieur ou égal à 73 kg
Poids mi-lourds :	Plus de 73 kg et inférieur ou égal à 82 kg
Poids lourds :	Plus de 82 kg

Femmes

Poids légers :	Inférieur ou égal à 54 kg
Poids moyens :	Plus de 54 kg et inférieur ou égal à 61 kg
Poids mi-lourds :	Plus de 61 kg

2.4.12 La composition correcte et l'ordre des équipes pour les combats d'équipes est la suivante :

Hommes : poids légers, poids moyens, poids mi-lourds, poids lourds.

Femmes : poids légers, poids moyens, poids mi-lourds,

Mixtes : poids légers hommes, poids légers femmes, poids moyens hommes, poids moyens femmes, poids mi-lourds hommes, poids mi-lourds femmes, poids lourds hommes.

2.5 *Juges et juge-arbitre*

2.5.1 Le jugement du kumité sera fait par les juges (un arbitre et deux juges de coin) qui sont reconnus par la WKKF et les règles du sous-comité.

2.5.2 Un juge-arbitre sera nommé pour assurer la loyauté de la conduite du kumité et des jugements, pour vérifier que les scores sont enregistrés correctement par les enregistreurs officiels, pour s'assurer que les temps sont respectés et écouter les protestations de l'équipe officielle ou des individus, au cas où il y en aurait.

2.5.3 En règle générale, chacun des juges doit être positionné à 50cm du coin de l'aire de combat. Quand il y a une difficulté technique due au terrain, cette règle peut être contournée. Veuillez vous référer à l'Appendice A pour le diagramme de l'aire de combat.

2.5.4 Avant le combat, et avant de prendre place, tous ceux qui sont concernés par le combat doivent s'incliner vers l'avant, (*shomen rei*), puis vers les arbitres (*shinpan ni rei*), puis, finalement, les uns vers les autres (*otagai ni rei*).

2.5.5 A la fin du combat, tous ceux qui sont concernés doivent revenir à leurs positions d'origine, se tenir correctement et s'incliner les uns vers les autres (*otagai ni rei*), puis vers les arbitres (*shinpan ni rei*), puis vers l'avant, (*shomen*

ni rei). Après cela, ils quittent le kumitéjo (*taijo*) et serrent la main de leurs opposants. La courtoisie suggère que tous les concurrents saluent ensuite l'arbitre, les juges, les juges-arbitres, les autres officiels et les entraîneurs.

- 2.5.6 La distribution des rouges et des blancs doit être: rouge (*aka*) à droite et blanche (*shiro*) à gauche des arbitres respectifs (se référer à l'Appendice A).
- 2.5.7 Les concurrents-participants doivent être positionnés conformément au diagramme (voir l'appendice). Aucune altération de cet ordre ne doit être faite une fois que le combat est commencé.
- 2.5.8 Au cas où un arbitre manque à remplir les devoirs de sa fonction en accord avec les règles du combat, le juge-arbitre peut appeler à la suspension du combat pour consulter l'arbitre en chef.

2.6 *La conduite d'un Kumité*

- 2.6.1 Quand l'arbitre annonce *nyujo*, les combattants doivent s'incliner et entrer dans le *kumitéjo*, puis prendre position sur les lignes prescrites. Ils doivent ensuite s'incliner devant les arbitres et les juges (*shinpan ni rei*), puis les uns vers les autres (*otagai ni rei*). Le combat doit commencer au commandement de l'arbitre: *shobu ippon hajime*.
- 2.6.2 Quand *yame* a été prononcé par l'arbitre, les combattants cesseront le combat et retourneront sur les positions prescrites (*motono ichi*) pour attendre la décision de l'arbitre. Ils continueront le combat si l'arbitre commande *tsuzukete hajime*. Quand l'arbitre annonce «*yame soremade*», les combattants doivent revenir de nouveau sur les positions prescrites (*motono ichi*) pour attendre la décision des arbitres sur le combat. Quand cette décision a été donnée, les combattants doivent de nouveau s'incliner l'un vers l'autre, puis vers les arbitres, et enfin se serrer mutuellement la main. Le *kumité* est désormais fini et les combattants doivent quitter le *kumitéjo* (*taijo*).
- 2.6.3 Le *kumité* doit être dirigé selon les décisions de l'arbitre exclusivement.

2.7 *Kumité jikan (Durée du combat)*

- 2.7.1 La durée du combat est en principe de trois minutes. Le jury, en consultation mutuelle, doit spécifier si la durée du kumité, en des circonstances particulières (notamment les combats féminins ou juniors), est, selon ce qui est approprié, de deux minutes ou d'une minute et demie.
- 2.7.2 Quand il reste 30 secondes de combat, le chronométreur annoncera «*ato sanju byo*», à quoi l'arbitre répondra par «*ato shibaraku*».
- 2.7.3 Un «*encho-sen*» (première prolongation) d'une minute sera donné si aucune décision ne l'emporte ou si aucun jugement concluant ne peut être fait sur le combat. Dans ce cas les règles du kumité seront suivies de manière normale. Avant cette prolongation, on peut donner aux combattants une courte période de repos, selon ce que l'arbitre estime être approprié, d'après son évaluation des conditions physiques des combattants.
- 2.7.4 Si aucune conclusion n'est atteinte après le *encho-sen*, un *sai-encho-sen* (prolongation finale) sera donné, suivant de nouveau toutes les règles normales du combat. Un seul *sai-encho-sen* sera donné, après lequel les juges doivent donner leur décision. Aucun match nul n'est permis après la prolongation finale.
- 2.7.5 Le *sai-encho-sen* doit prendre la forme d'un *sagidori*, dans lequel le premier point enregistré (*ippon ou waza-ari*), qu'il soit dû à une technique ou à une faute, déterminera qui est le vainqueur.
- 2.7.6 La durée du *kumité* doit être comptée à partir du signal de commencement des arbitres jusqu'à la cessation finale du combat. Cependant, aucun temps consacré à une discussion entre juges et arbitres ne sera considéré comme

faisant partie de la durée du kumité. Le commandement «*jikan*» doit être donné par l'arbitre pour indiquer cette interruption.

2.7.7 Une technique effective pratiquée en simultanéité avec le signal d'arrêt est comptée dans le score. Aucune technique exécutée après que l'arbitre ait dit «*yame soremade*» ne sera comptée dans le score.

2.8 *Victoire et défaite*

2.8.1 La victoire et la défaite seront données sur la base du *ippon*, du plus grand nombre de *waza-ari*, de la décision ou de la défaite due à une faute ou à une disqualification.

2.8.2 Zones d'attaque:

- Les attaques de contact contrôlées doivent uniquement être faites sur les parties protégées du corps;
- Le contact au niveau *jodan* doit être léger et contrôlé.
- Des techniques contrôlées, sans contact, peuvent être exécutées sur le dos ou le torse. Si elles sont exécutées avec succès, de telles attaques peuvent être récompensées par *waza-ari*.

2.9 *Critères de décision pour un « ippon » (point gagnant)*

2.9.1 Un *ippon* accordé quand un coup de poing (*tsuki*), un coup de pied (*keri*) ou un coup (*uchi*) précis, bien contrôlé, puissant et efficace est exécuté sur un endroit qui est reconnu comme cible, selon les conditions suivantes: bonne forme, bonne attitude, vigueur, *zanshin*, bon timing et distance adéquate (*ma-ai*).

2.9.2 Un *ippon* peut être donné pour une technique qui remplit les conditions exposées ci-dessus et a été précédée d'une technique de projection au sol ou de balayage.

2.9.3 Les techniques utilisées hors du kumité-jo ne sont pas valides. Si, cependant, l'attaquant était entièrement dans les limites au moment d'exécuter une technique, celle-ci sera considérée comme valide, si elle a été exécutée avant le signal «*yame*» de l'arbitre.

2.9.4 Une séquence de trois techniques ou plus dans une combinaison suivie (*renzoku waza*) sera enregistrée *ippon*.

2.9.5 Au cas où l'un des combattants a perdu la volonté de combattre, l'autre combattant recevra un «*ippon*».

2.9.6 Les techniques qui forcent l'adversaire à se soumettre, comme la strangulation (*kansetsu waza*) ou les techniques de projection (*nage-waza*) ou de soumission (*shime waza*) peuvent, à la discréption de l'arbitre, être enregistrées comme *ippon*, du moment que ces techniques sont parfaitement contrôlées et appliquées de manière à préserver la sécurité de l'adversaire. Si de telles techniques sont exécutées en violation de cette règle, elles seront sanctionnées.

2.10 *Critères de décision pour un « wasa-ari »*

2.10.1 Les critères pour décider un *waza-ari* (un point) sont les mêmes que ceux qui sont utilisés pour décider un *ippon* (article 9), mais de telles techniques sont jugées légèrement moins efficaces et parfaites dans leur exécution. De telles techniques doivent être, sous tout autre rapport, comparables à celles du *ippon*.

2.10.2 Dans le cas de prolongation de la durée du combat (*encho-sen*) et de prolongations finales, tous les points sont comptés de façon cumulée.

2.10.3 Les techniques de coup de pied (*keri waza*) sur les parties du corps protégées par le «*Super Safe*» seront comptées comme deux *waza-ari*, sauf si elles sont jugées suffisantes pour un *ippon*.

2.10.4 Les techniques contrôlées sans contact (coups de poing, coups de pied) données dans le dos seront comptées seulement comme simple *waza-ari*, si elles sont acceptées.

2.10.5 Les techniques effectuées simultanément par les deux adversaires et reconnues par l'arbitre seront considérées *ai-uchi*, et un *waza-ari* sera donné à chacun des adversaires.

2.11 Critère pour le jugement «*hantei*»

2.11.1 En l'absence d'*ippon* ou d'une victoire due à une erreur ou à une disqualification au cours de la durée du *kumité*, incluant les prolongations, le jugement sera fait sur les bases suivantes :

- quel adversaire a enregistré le plus grand nombre de *waza-ari*
- excellence relative des attitudes au combat
- talent et adresse
- degré de vigueur et esprit au combat
- nombre de mouvements d'attaque valables
- excellence de la stratégie

2.12 Actes et techniques prohibées

Les actes et techniques suivantes sont prohibés en Kumité:

- Attaques directes sur les parties non protégées, y compris les jointures
- Coup frappé en tenant l'équipement de protection de l'adversaire
- Attaques aux parties génitales
- Attaques à la tête sans retrait correct
- Contact excessif en *jodan*
- Saisir, enlacer ou frapper sans nécessité
- Tout comportement discourtois comme injurier l'adversaire, le provoquer ou tout autre excès injustifiable
- Les coups de pied dans les jambes. Cependant, des techniques de balayage sont autorisées si elles sont immédiatement suivies d'une autre technique d'attaque valide
 - Les coups de coude à la tête (*jodan hiji-ate*)
 - Les coups de genou à la tête (*jodan hiza-geri*)
- Tout refus de combattre
- Tout pas ou mouvement hors du *kumité-jo*
- Toute attaque dirigée vers l'oreille

2.13 Fautes et disqualifications

2.13.1 Lorsqu'un combattant est sur le point de commettre un acte prohibé, ou vient de le faire, l'arbitre doit lui donner un avertissement ou enregistrer une faute.

2.13.2 Lorsqu'un combattant, après avoir été averti une fois, recommence des techniques prohibées, l'arbitre peut donner un *ippon* à son adversaire.

2.13.3 Lorsqu'un combattant viole de façon flagrante les règles en exécutant une technique prohibée, l'arbitre peut donner un *hansoku* ou un *hansoku chui*, s'il l'estime nécessaire. Si un *hansoku* est donné, un *ippon* sera donné à l'adversaire. Si un *hansoku chui* est donné, un *waza-ari* sera donné à l'adversaire.

2.13.4 S'il est estimé qu'un combattant a délibérément utilisé une technique prohibée, il recevra un *hansoku* ou un *shikkaku*. Dans les deux cas, son adversaire recevra un *ippon*. Au cas où le *shikkaku* est donné, le combattant pourra être exclu des rencontres futures, selon la décision du conseil des arbitres.

2.13.5 Si l'arbitre et les juges estiment qu'un combattant cherche à éviter le combat, il ou elle recevra un avertissement (*mukogeki keikoku*). Suivant la réprimande, il ou elle devra donner une attaque dans les dix secondes, sans quoi il ou elle recevra un *mubobi chui* et son adversaire un *waza-ari*.

2.13.6 Lorsqu'un combattant commet une des fautes suivantes, il recevra un *hansoku* ou un *shikkaku* et l'arbitre donnera un *ippon* à son adversaire. Si un *shikkaku* est donné, le combattant pourra être éliminé de la suite du tournoi, selon la décision de l'arbitre en chef, ainsi que de futurs tournois, selon la décision du Conseil des Arbitres. Ces fautes sont :

- être considéré comme ayant agi malicieusement, violant volontairement les règles.
- Refus d'obéir aux instructions des arbitres.
- être surexcité au point d'être considéré comme inapte au combat.

2.13.7 Si un combattant traverse la ligne extérieure de l'aire de combat avec les deux pieds, il ou elle recevra un *jogai chui* et son adversaire un *waza-ari*.

2.13.8 un combattant qui se tient hors des limites recevra automatiquement un *jogai chui* et son adversaire un *waza-ari*.

2.13.9 Dans l'éventualité où un combattant est poussé ou projeté hors des limites, il ne recevra pas de *jogai chui*. S'il est estimé que l'autre combattant l'a délibérément poussé hors des limites, il recevra un *hansoku chui*, et celui qui a été poussé recevra un *waza-ari*.

2.14 Blessures et accidents au cours d'un kumité

2.14.1 Si un combattant subit une blessure, mineure ou handicapante, qui n'est pas le résultat d'une faute, et demande l'autorisation de quitter le combat, ou se trouve incapable de continuer à cause de la blessure ou pour d'autres raisons, son adversaire recevra un *ippon* et sera déclaré vainqueur.

2.14.2 Au cas où un combattant reçoit un *waza-ari* et où l'autre combattant subit une blessure qui n'est pas due à une faute et ne peut continuer, le premier sera déclaré vainqueur avec un seul *waza-ari*.

2.14.3 Au cas où une blessure a lieu en l'absence d'un officier médical, l'arbitre devra consulter l'arbitre en chef pour savoir si le combat peut continuer ou doit être interrompu.

2.14.4 Si un combattant souhaite poursuivre le combat contre l'avis de l'officier médical, son adversaire sera déclaré vainqueur, de manière à protéger la sécurité et le bien être du blessé (*shikkaku make*).

2.14.5 Au cas où la même situation se produit au cours d'un combat d'équipe, l'équipe opposée sera déclarée victorieuse.

2.15 Contestation et autres sujets

- 2.15.1 Aucun combattant ne peut personnellement contester les arbitres et les juges dans leurs décisions.
- 2.15.2 Si une décision rendue par les arbitres et les juges est suspectée de violer les règles du kumité ou les règles de l'arbitrage, l'entraîneur inscrit de l'équipe ou du combattant individuel peuvent contester la décision auprès du juge-arbitre.
- 2.15.3 L'entraîneur peut signaler sa contestation au juge-arbitre en prenant la position *musubi dachi*, le bras levé au-dessus de la tête, en direction du côté de leur box le plus proche du juge-arbitre.
- 2.15.4 L'entraîneur doit demeurer dans le box tant qu'il ne sera pas appelé par le juge-arbitre. Le juge-arbitre a le droit de rejeter une contestation, et, dans ce cas, l'entraîneur retirera sa contestation et se pliera aux devoirs des entraîneurs.
- 2.15.5 Les entraîneurs quittant leur box sans y avoir été invités, ou qui se comportent d'une manière inappropriée (gestes ou langage abusifs) peuvent être relevés de leurs fonctions pour le combat et (ou) la suite du tournoi, selon la décision du juge-arbitre, en accord avec l'arbitre en chef.
- 2.15.6 Les contestations doivent être faites avant la fin du combat en accord avec l'article 4) Les contestations faites après la fin du combat ne seront pas retenues.

2.16 Règles diverses

- 2.15.7 Au cas où une situation non envisagée dans ces règles se présenterait, au cas où il y aurait des doutes sur la possibilité d'appliquer ces règles dans une situation donnée, les juges, l'arbitre, le juge-arbitre et l'arbitre en chef devront se consulter pour trouver une solution acceptable.
- 2.15.8 Les amendements ou l'abolition de tout ou partie des règles nécessite un vote affirmatif de plus des deux tiers des membres du conseil de la Fédération Mondiale de *Karatedo Koshiki* et soumis à l'approbation du Comité Directeur.
- 2.15.9 Ces règles sont entièrement basées sur les précédentes «Règles de *Ippon Shobu*» de la Fédération Mondiale de *Karatedo Koshiki* du 29 novembre 1981 et sur les amendements et ajouts faits aux championnats subséquents de la Fédération Mondiale de Karatedo Koshiki de la manière suivante :

2.17 Sommaire des modifications aux règlements:

1981 (Tokyo)

- Un combattant qui reçoit un avertissement pour tentative de refus de combat aura dix secondes pour tenter un mouvement d'attaque ou recevra un «*mubobi chui*», et son adversaire recevra un waza-ari.

1982 (Tokyo)

- Un coup de pied contrôlé en *jodan* aura une valeur équivalente à deux demi-points.

1983 (Maracaibo)

- En appelant la décision des juges à la fin d'un combat, l'arbitre annoncera «*hantei torimasu*».
- Quand il reste 30 secondes de combat, le chronométreur préviendra l'arbitre en annonçant «*ato sanjubyo*». L'arbitre préviendra alors les combattants en annonçant «*ato shibaraku*».

1985 (Brisbane)

- Quand un combattant tente délibérément de retarder l'engagement, l'arbitre peut lui donner un «*mukogeki keikoku*».
- Les techniques de balayage avec le pied (*ashi barai*) doivent être immédiatement suivies d'une technique simple ou d'une combinaison.
- Les techniques enregistrées simultanément et reconnues par l'arbitre comme des attaques réussies, valides, seront annoncées comme «*ai uchi*» par l'arbitre qui donnera un signal de la main approprié pour donner un *waza-ari* à chacun des combattants.

1989 (Montréal)

- Un coup de pied contact contrôlé sur une partie protégée du corps (*chudan*) recevra un *waza-ari* équivalent à deux demi-points s'il satisfait les critères du *waza-ari*.
- Les combattants doivent porter un *karatedogi* officiel propre «*Super Safe*» ou un *karatedogi* blanc, propre équivalent; et les arbitres, les juges et les juges-arbitres porteront le *karatedogi* officiel «*Super Safe*», avec l'emblème officiel WKKF des arbitres sur le côté gauche de la poitrine. En outre ils porteront, par-dessus le *karatedogi*, un *Hakama* noir.

3. Règles de jugement pour les compétitions de kumité

3.1. *But*

3.1.1. Les règles sont instituées dans le but d'assurer la stricte équité et l'uniformité des méthodes de jugement, et d'accroître ainsi l'autorité des juges. Elles seront applicables aux combats tenus sous l'auspice de la Fédération Mondiale de Karatedo Koshiki.

3.2. *Méthodes de décision*

3.2.1. Les arbitres et les juges jugeront les combats en accord avec les «Règles du kumité».

3.3. *Méthodes de jugement*

3.3.1. Le jury, pour chaque combat, consistera en un juge-arbitre, un arbitre et deux juges.

3.3.2. En outre, dans le but de faciliter le déroulement des combats, plusieurs chronométreurs, annonceurs, préposés aux registres et préposés au pointage seront présents.

3.4. *Pouvoirs et devoir du chef arbitre*

3.4.1. Les pouvoirs et devoirs du chef-arbitre sont les suivants:

- Assurer la préparation adéquate de chaque combat, en consultation avec toutes les autorités de la compétition, en prenant en compte l'arrangement de l'aire de combat, les commodités nécessaires, le fonctionnement et la supervision du combat, les mesures de sécurité, etc.;
- Décider à l'avance l'allocation et la nomination des arbitres et des juges.
- Prononcer tout jugement final sur des questions de nature technique qui pourraient se poser au cours d'un combat et pour lesquelles les « Règles du kumité» ne donnent pas de réponse explicite.

3.5. *Pouvoirs et devoirs du chef arbitre délégué*

3.5.1. L'arbitre en chef délégué assistera l'arbitre en chef et exercera avec honneur et responsabilité les pouvoirs de ce dernier et remplira ses devoirs s'il est empêché de remplir ses fonctions, ou à sa demande.

3.6. *Les pouvoirs et devoirs des arbitres et des juges*

3.6.1. Les arbitres et les juges sont investis des pouvoirs suivants :

- L'arbitre aura le pouvoir de diriger les combats (y compris l'annonce du commencement et de la conclusion du combat), de donner les ippon et les waza-ari pour les techniques utilisées, d'expliquer, quand cela sera nécessaire, les raisons de ses décisions, d'annoncer les hansoku et les shikkaku, de donner les avertissements, avant ou pendant le combat, de prendre d'autres mesures disciplinaires (de destituer ou suspendre un concurrent), d'obtenir le conseil des juges, de décider de la victoire par son vote en cas de décision conjointe, et d'annoncer la prolongation d'un combat.
- Les juges prendront position aux emplacements prescrits, hors de l'aire de combat, tenant une paire de drapeaux (un rouge et un blanc). Ils assisteront l'arbitre dans sa tâche, lui donnant leurs avis sur les points à donner, signalant leurs jugements au moyen de leurs drapeaux, et ils exerceront leur droit d'exprimer leurs décisions ou leurs points de vue. Le vote d'un juge pourrait être d'une valeur d'un point.

3.7. Commencement, suspension et fin des combats et annonces

- 3.7.1. L'arbitre prendra sa position et, après les échanges de salutations entre les combattants et l'arbitre, puis les uns vers les autres, il donnera le signal du début du combat «shobu ippon hajime».
- 3.7.2. Quand l'arbitre reconnaît à une technique de l'un des combattants la valeur d'un ippon, il donnera le signal de l'arrêt du combat «yame» et ordonnera aux combattants de revenir sur leurs positions (motono ichi). L'arbitre retournera lui aussi sur sa position d'origine et déclarera le ippon en levant la main du côté du combattant qui l'a obtenu, identifiant la technique décisive en annonçant ippon, puis shiro (ou aka) no kachi.
- 3.7.3. Quand un combattant a enregistré un ou plusieurs waza-ari au cours d'un combat, l'arbitre annoncera «yame» et ordonnera aux combattants de revenir sur leurs positions d'origine (motono ichi), et il retournera sur sa position prescrite. Il signalera les points enregistrés en levant la main dans la position appropriée, identifiant le nombre total de waza-ari enregistrés par les combattants, et les techniques décisives utilisées par shiro ou (aka) waza-ari. L'arbitre donnera l'ordre de continuer le combat en disant «tsuzukete hajime».
- 3.7.4. Quand le temps est achevé sans qu'un ippon ait été enregistré au cours du combat, l'arbitre annoncera «yame soremade» et ordonnera aux combattants de revenir sur leurs positions (motono ichi) et retournera lui-même sur sa position. Ayant donné aux juges le temps de peser leur décision, l'arbitre appellera la décision des juges par le commandement «hantei torimasu» et par un coup de sifflet. Il déclarera le vainqueur par l'annonce "shiro (ou aka) no kachi", ou dans le cas d'un match nul, par «hikiwake». Le jugement final doit être en accord avec le point de vue de l'arbitre.
- 3.7.5. Quand il sera confronté aux situations suivantes, l'arbitre annoncera «yame» et arrêtera temporairement le combat, ordonnant aux combattants de retourner sur leurs positions d'origine (motono ichi). Pour recommencer le combat il annoncera «tsuzukete hajime». Si nécessaire (si l'interruption du combat dure plus de dix secondes), l'arbitre donnera des instructions au chronométreur pour déduire ce temps de la durée du combat.
 - a. Quand au moins l'un des combattants se trouve hors des limites, ou quand le juge annonce jogai avec son drapeau. Quand les combattants sont sur leurs positions, l'arbitre désignera les pieds de l'attaquant, puis l'extérieur des limites, il dira «jogai», puis donnera un waza-ari à l'autre combattant.
 - b. Quand l'arbitre appelle un combattant à réajuster sa tenue ou son équipement de protection.
 - c. Quand l'arbitre remarque que l'un des combattants est sur le point de commettre un acte ou une technique prohibée, ou quand un juge signale la même chose, il arrêtera le combat et donnera un avertissement au combattant.
 - d. Quand un combattant est reconnu avoir commis un acte ou une technique prohibée, ou quand cela est signalé par le juge, l'arbitre arrêtera immédiatement le combat et prendra une décision. En cas de hansoku, l'arbitre donnera un ippon à l'autre combattant.
 - e. Quand l'arbitre estime que l'un des combattants (ou les deux) n'est (ne sont) plus en mesure de poursuivre le combat en raison de blessures, de maladie, ou pour toute autre raison, il interrompra immédiatement le combat, se conformera au jugement de l'officier médical et décidera si le combat peut continuer ou non.
 - f. Les juges devront observer très attentivement les actes des combattants du côté où ils se situent, et, dans les cas suivants, ils signaleront leurs observations à l'arbitre au moyen de leurs drapeaux.
 - g. Quand ils observent un ippon ou un waza-ari.
 - h. Quand ils remarquent que l'un des combattants est sur le point de commettre ou a commis un acte ou une technique prohibée.

- i. Quand ils remarquent avant l'arbitre une blessure ou un signe de maladie chez un combattant.
- j. Quand un combattant, ou les deux, est (sont) sorti(s) de l'aire de combat.
- k. Dans tout autre cas où ils estimeront nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.
- l. Chaque juge devra faire une évaluation continue de l'excellence relative des combattants et se forger un jugement indépendant.
- m. Quand l'arbitre appelle «hantei torimasu», chacun des juges devra exprimer son jugement de la manière prescrite.
- n. Le chronométreur donnera, à l'aide d'un gong ou d'une sonnerie, le signal indiquant qu'il reste 30 secondes et annoncera «ato sanju byo».
- o. Si le combat reste interrompu pendant plus de dix secondes, l'arbitre dira «jikan» et le chronométreur cessera de chronométrer le combat, en accord avec le juge-arbitre, jusqu'à ce que l'arbitre fasse reprendre le combat.

3.8. Protestations auprès du juge-arbitre et révision des décisions

- 3.8.1. Quand une protestation est faite auprès du juge-arbitre, l'arbitre et les juges expliqueront en détail au juge-arbitre les circonstances qui sont la cause de cette contestation. Au cas où le juge-arbitre demande une révision de la décision, l'arbitre devra consulter les juges puis réviser ou confirmer la décision.

3.9. Pouvoirs du juge-arbitre en chef

- 3.9.1. Le juge-arbitre en chef organisera et dirigera une équipe de juge-arbitre et décidera à l'avance du positionnement des juges-arbitres

3.10. Pouvoirs et devoirs du juge-arbitre en chef délégué

- 3.10.1 Le juge-arbitre en chef délégué assistera le Juge-Arbitre en chef et si ce dernier ne peut s'acquitter de ses responsabilités et sur demande de ce/cette dernière, sera investi des devoirs et responsabilités d'agir en son nom et en sa capacité.

3.11. Juge-arbitre

- 3.11.1 Un juge-arbitre sera nommé pour chaque combat. Il ou elle supervisera le déroulement du combat et les décisions de l'arbitre et exprimera son avis à la demande de celui-ci. Lorsqu'il recevra une protestation contre une décision de la part de l'entraîneur inscrit d'une équipe ou d'un individu, il devra examiner la plainte et demander une explication à l'arbitre ou aux juges et, au cas où il trouvera une irrégularité patente dans la décision, il demandera une révision au jury.
- 3.11.2 Ce n'est que lorsqu'il prendra part à une consultation du jury ou quand on lui demandera son avis que le juge-arbitre exercera le droit de vote. En aucune autre circonstance le juge-arbitre n'a le droit de vote.
- 3.11.3 Quand le jury complet des juges tiendra une consultation, le juge-arbitre y prendra part. Si le juge-arbitre a un avis à exprimer, il le fera par l'intermédiaire de l'arbitre qui devra convoquer le jury des juges. La procédure complète peut être omise si l'arbitre demande simplement son avis au juge-arbitre.

3.12. Autres sujets

3.12.1 Les questions relatives au jugement non envisagées dans ces règles et dans les règles en vigueur seront discutées entre les juges puis soumises au juge arbitre, (arbitrator) du combat et au chef-arbitre pour approbation.

4. Conditions de fonctionnement des règles de jugement

- 4.1.1 Lorsqu'un juge signale au moyen d'un drapeau qu'une technique effective a été exécutée par l'un des combattants, l'arbitre peut ignorer ce signal et laisser le combat se poursuivre. Cependant, si deux juges font le même signal, l'arbitre doit reconnaître leur avis et rendre un jugement sur la technique. Si l'arbitre décide de ne pas récompenser cette technique, il devra énoncer les raisons de sa décision brièvement et de façon audible.
- 4.1.2 Seul l'arbitre a l'autorité pour suspendre ou terminer un combat. Nul autre que lui n'est autorisé à faire cesser le combat arbitrairement. Une attaque, même si elle est effective, faite dans l'intention de finir le combat, peut ne pas être reconnue et ne constituera pas la base de la décision.
- 4.1.3 Quand les combattants sont sortis des limites de l'aire de combat, le combat se poursuivra tant que l'arbitre n'a pas donné le signal d'arrêt.
- 4.1.4 Le pouvoir du juge-arbitre en tant que superviseur du combat inclut la supervision, l'inspection et la direction du travail du chronométreur et de celui qui enregistre les rapports et les scores.
- 4.1.5 Les rapports faits sur le combat seront conservés comme rapports officiels sujets à l'approbation des juges-arbitres.
- 4.1.6 Au cas où, à cause d'un accident ou pour toute autre cause un juge ne pourrait plus remplir sa fonction, le chef-arbitre et le chef-juge-arbitre nommeront d'un commun accord un juge-substitut. La composition d'un jury ne peut être modifiée par une décision des juges seuls.
- 4.1.7 Quand lors d'un combat les adversaires s'agrippent (ou quand l'un ou les deux combattants tombe(nt) ou est (sont) mis à terre et qu'aucune technique effective n'est exécutée, l'arbitre dira «yame» et séparera les combattants. La responsabilité est ainsi dévolue à l'arbitre de prendre les précautions nécessaires pour empêcher des accidents ou la confusion.
- 4.1.8 Quand le combat aboutit à une impasse, sans échange de techniques effectives, l'arbitre peut interrompre le combat et annoncer un «*mukogeki keikoku*» (avertissement pour refus de combat) exigeant des combattants un échange de techniques dans les 10 secondes qui suivent. Si un combattant saisit son adversaire par les mains, l'arbitre devra les séparer sur le champ.
- 4.1.9 Les termes et signaux utilisés par l'arbitre et les juges doivent être conformes à l'Appendice C.
- 4.1.10 Les signaux qui doivent être donnés par les juges au cours du combat au moyen des drapeaux doivent être conformes à l'Appendice C.
- 4.1.11 Quand un arbitre rend une décision par hantei sur la base des signaux donnés par les juges, sa décision devra être conforme aux règles.
- 4.1.12 En cas de blessure d'un des combattants, l'arbitre interrompra le combat et donnera au blessé les soins requis.
- 4.1.13 Au cas où l'un des combattants est estimé, sur la base de l'avis du médecin du tournoi, inapte à poursuivre le combat pour cause de blessure ou pour toute autre raison, l'arbitre donnera le signal de la fin du combat ou suspendra le combattant blessé.
- 4.1.14 Tous les arbitres et juges internationaux doivent être certifiés par une autorité médicale reconnue en RCR et secourisme.

5. Les règles de compétition de kata

5.1 Aire de compétition

- 5.1.1 En général, les règles qui définissent l'aire d'un concours de kata sont les mêmes que celles qui définissent l'aire d'un kumité.
- 5.1.2 Si les conditions décrites au paragraphe 5.1.1 ne peuvent être réunies, le chef-arbitre devra faire les arrangements nécessaires pour que les conditions soient le plus possible fidèles à la norme.

5.2 La tenue

- 5.2.1 La tenue portée par les concurrents, les arbitres et les juges doit être identique à celle qui est exigée dans un kumité.
- 5.2.2 Toute personne qui manque de remplir ces conditions peut être exclue de la participation au concours par une décision du chef-arbitre.

5.3 Organisation de la compétition

- 5.3.1 Le concours de kata est un concours individuel.
- 5.3.2 Les concours sont classés de la manière suivante:
 - Junior Féminin
 - Junior Masculin
 - Senior Féminin
 - Senior Masculin
- 5.3.3 Pour la ronde éliminatoire, un kata *Toroku* (*Kata* enregistré) sera exécuté. Pour les rondes finales un *kata Toroku* différent devra être présent...
- 5.3.4 La liste de Kata *Tokuru* / enregistrés sera mise à jour régulièrement par la *World Karatedo Koshiki Federation*.

5.4 Le jury

- 5.4.1 La compétition sera dirigée par un arbitre et quatre juges sélectionnés par le chef-arbitre. S'il n'y a pas suffisamment de juges, le chef-arbitre peut nommer qu'un arbitre et deux juges.
- 5.4.2 L'arbitre sera assis à la position centrale avant tandis que les juges seront positionnés à chacun des quatre angles.

5.5 Déroulement de la compétition

- 5.5.1 Le concours devra se dérouler de la manière suivante. Quand le nom d'un concurrent est appelé par l'annonceur, le concurrent devra entrer sur l'aire du concours et réaliser le kata en face de l'arbitre. Avant de pénétrer dans l'aire du concours, le concurrent doit s'incliner (*nyujo*) et se mettre en position de départ. Le concurrent doit ensuite s'incliner devant l'arbitre (*shomen ni rei*) et annoncer le nom du kata qu'il accomplira, à voix haute, avec *kiai*. A l'appel de l'arbitre, «*hajime*», le concurrent commencera la réalisation du kata.

5.5.2 Après l'exécution du kata, le concurrent retournera à sa position de départ et attendra l'annonce du résultat par l'arbitre. Le concurrent doit ensuite s'incliner devant l'arbitre (*shomen ni rei*) et se retirer, s'inclinant lorsqu'il quitte l'aire du concours.

5.5.3 Toutes les questions relatives au concours doivent être prises sous la direction de l'arbitre exclusivement.

5.6 *Victoire et défaite*

5.6.1 Le résultat de chaque concurrent sera déterminé en ajoutant les points donnés par chacun des membres du jury. Chaque juge peut donner jusqu'à cinquante points à chaque concurrent, selon la grille d'évaluation qui comporte 10 critères d'évaluation notés de 1 à 5 chacun.

5.6.2 Si le jury est composé de 5 personnes, le score le plus bas et le score le plus haut donné à chacun des concurrents seront soustraits avant d'ajouter les points du score. Le score donné par l'arbitre ne peut être éliminé. Si le jury n'est composé que de 3 personnes, il n'y aura pas de soustraction des scores les plus élevés ou plus bas.

5.6.3 A la fin du round éliminatoire, un nombre prédéterminé de concurrents doit être sélectionné et procéder au second round. Cette opération est répétée jusqu'au round final où seront désignés les finalistes. Le seul critère de sélection pour le round suivant ou la sélection des finalistes sera le compte des scores du processus exposé ci-dessus.

5.6.4 En cas d'*ex aequo*, les scores éliminatoires des concurrents seront comparés pour déterminer le résultat. Tout d'abord les scores les plus bas qui ont été éliminés seront comparés. Ensuite, s'il n'y a pas de résultat, les scores les plus hauts qui ont été éliminés seront comparés. Au cas où il n'y aurait toujours pas de résultat, les concurrents *ex-æquo* devront faire un *kata* supplémentaire. Ce *kata* sera un *tokui kata* et sera jugé selon les critères standards.

5.7 *Critères de jugement*

5.7.1 Tout jugement doit être fait et rendu conformément aux critères contenus dans les articles 5.4 et 5.5 des Règles pour juger un concours de *kata*.

5.8 *Violation des règles et disqualification*

5.8.1 Aucune participation à un concours ne sera considérée comme valide si le concurrent ne suit pas les instructions de l'arbitre.

5.9 *Grille d'évaluation*

5.9.1 Les critères d'évaluation sont les suivants :

1. Regard
2. Contrôle de la respiration
3. Esprit combatif
4. Courtoisie
5. Contrôle e la vitesse
6. Contrôle de la puissance
7. Puissance des coups de poings
8. Hauteur des coups de pieds
9. Accomplissement parfait
10. Niveau de développement total

5.10 *Protestation et autres sujets*

5.10.1 L'entraîneur d'un concurrent est attitré pour protester auprès du juge-arbitre s'il ou elle estime que le jury a agi en violation des Règles du jugement.

5.10.2 Si le juge-arbitre détermine qu'une protestation est justifiée, il ou elle peut demander au jury d'expliquer sa décision et/ou de la réviser.

5.10.3 La décision du juge-arbitre sera finale.

5.10.4 Si un cas, qui n'est pas envisagé dans ces règles se présentait, le chef-arbitre devra prendre une décision en consultation avec le jury.

6. Règles de jugement des compétitions de kata

6.1 *But*

6.1.1 Ces règles ont été conçues afin d'assurer un jugement juste et impartial et pour établir l'autorité des juges et arbitres.

6.2 *Méthodologie de jugement*

6.2.1 Un match sera en principe sous la surveillance d'un arbitre et de 4 juges. Des annonceurs, marqueurs et coordonnateurs de tournois seront disponibles pour assurer un déroulement de compétition sans délais.

6.2.2 ANNONCEURS. Un annonceur assigné à une compétition informera les marqueurs, d'une façon consistante et ordonnée du pointage accordé par l'arbitre et les juges en débutant par l'arbitre et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. L'annonceur devra ensuite annoncer clairement pour le bénéfice du jury et des autres officiels concernés le pointage compilé par les marqueurs.

6.2.3 MARQUEURS. Un marqueur enregistrera de façon précise sur le formulaire d'addition de pointage les points rapportés par l'annonceur et, en accord avec la clause 3, article 2b de ces règles et enregistrer de façon correcte le pointage total.

6.3 *Coordonnateurs de tournoi*

6.3.1. Un coordonnateur de tournoi aura la responsabilité des fonctions suivantes afin d'assurer un déroulement efficient du tournoi:

- Éléments reliés au déroulement efficient du tournoi;
- Contact avec les participants;
- Contact avec le jury;
- Assurer un ordre impeccable dans la zone de compétition; et
- Tout autre élément qui pourrait être considéré nécessaire par les organisateurs du tournoi.

6.3.2. Les compétiteurs doivent présenter un *Kata Toroku* (Kata enregistré) selon les règlements de la compétition de Kata.

6.3.3. *Hantei* (Décision) du jury: -

6.3.4. Tous les juges doivent, au signal de l'arbitre, indiquer de façon simultané les points hantei décernés, qui seront dans la fourchette établie par l'arbitre.;

6.3.5. Parmi les points hantei décernés par le jury les points les plus élevés et les moins élevés par les juges (excluant ceux de l'arbitre) seront exclus. Les points décernés par l'arbitre et par les juges restants seront alors additionnés afin d'obtenir le pointage décerné au compétiteur.

6.4 Critères de jugement

6.4.1. Les critères suivants seront à la base de l'évaluation de l'exécution du kata (*kata no hantei no yoso*):

- L'attitude et l'étiquette du compétiteur (*reigi saho to taido*);
- L'expression du compétiteur et le niveau qu'il ou elle a atteint dans sa formation en arts martiaux (*tanren no do-ai*);
- Le focus, le niveau technique et l'exécution complète du compétiteur (*kime to zanshin*);
- L'expression intrinsèque de l'esprit de combat du compétiteur (*seishin ryoku*); et
- L'harmonie et le rythme de la performance du compétiteur (*choshi*).

6.4.2. En plus, le jury devrait considérer l'utilisation et la compréhension des cinq éléments de l'exécution du Kata:

- Mettsuke*. Contrôle visuel – quand et où regarder, comprendre la cible, les intentions, la technique et la stratégie de l'adversaire. Implique aussi l'expression de confiance en soi et d'esprit combatif.
- Kokyu*. Contrôle de la respiration. Quand inspirer et expirer et comment la respiration est retenue Durant une séquence spécifique. Aussi le niveau de concentration avec lequel le participant unifie son esprit, son corps et sa technique en un tout.
- Chikara No Kyojaku*. Contrôle de la puissance. Quand utiliser de la puissance et quand relaxer. Souvent, particulièrement dans le cas de katas de base, les techniques offensives requièrent de la puissance alors que les techniques défensives impliquent le relâchement de la puissance.
- Waza No Kankyu*. Contrôle de la vitesse. Quand être rapide et quand ralentir. Encore une fois les techniques offensives sont souvent plus rapides que des techniques défensives.; et
- Tai No Shinshuku*. Contrôle du corps et des mouvements. Quand contracter et étendre les mouvements. L'expansion est souvent requise avec les mouvements offensifs et la contraction avec les mouvements défensifs.

6.5 Fautes et disqualification

6.5.1. Un compétiteur sera disqualifié lorsqu'il interrompt l'exécution du *kata* ou lorsque le *kata* présenté est différent de celui annoncé.

6.6 Autres sujets

6.6.1 Tous sujets relatifs aux fonctions et aux compétences des arbitres et juges de même que tout autre sujet connexe sera base sur les provisions et stipulations des règlements de compétition de *kumité* et des règles de jugement des compétitions de *kumité*.

6.6.2 Les sujets non spécifiés explicitement ou implicitement couverts par ces règlements seront, au besoin, traités à la discréption de l'arbitre en chef en consultation avec les membres du jury. Ces sujets seront communiqués aux autres officiels et à d'autres parties concernées avant le début de la compétition et si nécessaire annoncés publiquement.

7. Les règles de compétition de *bunkai kata*

7.1 Aire de compétition

- 7.1.1 En général, les règles qui définissent l'aire d'un concours de *Bunkai kata* sont les mêmes que celles qui définissent l'aire d'un kumité.
- 7.1.2 Si les conditions décrites au paragraphe 5.1.1 ne peuvent être réunies, le chef-arbitre devra faire les arrangements nécessaires pour que les conditions soient le plus possible fidèles à la norme.

7.2 La tenue

- 7.2.1 La tenue portée par les concurrents, les arbitres et les juges doit être identique à celle qui est exigée dans un kumité.
- 7.2.2 Toute personne qui manque de remplir ces conditions peut être exclue de la participation au concours par une décision du chef-arbitre.

7.3 Organisation de la compétition

- 7.3.1 Le *Bunkai Kumité* consistera en une compétition par équipe, chaque équipe constituée de 3 individus.
- 7.3.2 La compétition se fera en une seule catégorie.
- 7.3.3 Pour les rondes préliminaires et finales, un kata *Toroku* (Kata enregistré) sera exécuté. La liste de katas enregistrés sera mise à jour régulièrement par la *World Karatedo Koshiki Federation*.
- 7.3.4 Le *Kata Bunkai Kumité* inclut des techniques du *Juho* (techniques « souples », projections, (*nage*) clefs de bras (*gyaku*), *Goho* (techniques “dures”, blocages (*uke*), coups de poing (*tsuki*), frappes (*ate*) and coups de pied (*keri*), et *Bukiho* (Techniques d’armes utilisant le *BO* et le *Boken*) et doivent être exécutés dans l’ordre prescrit.
- 7.3.5 Le compétiteur dans la position défensive devra ne pas être armé pour sa performance.
- 7.3.6 Les positions défensives doivent alterner entre les participants de l’équipe étant donné que les trios membres de l’équipe doivent s’exécuter dans les deux rôles, offensifs et défensifs.

7.4 Le jury

- 7.4.1. La compétition sera dirigée par un arbitre et quatre juges sélectionnés par le chef-arbitre. S'il n'y a pas suffisamment de juges, le chef-arbitre peut nommer qu'un arbitre et deux juges.
- 7.4.2. L’arbitre sera assis à la position centrale avant tandis que les juges seront positionnés à chacun des quatre angles.

7.5 Déroulement de la compétition

- 7.5.1 Les compétiteurs procèderont de la manière suivante: Lorsque les noms des compétiteurs seront appelés par l'annonceur, les compétiteurs entreront dans l'aire de compétition à partir de la zone située à l'opposée à l'arbitre. Avant de pénétrer dans la zone de compétition. Les compétiteurs devront s'assoir et saluer vers *Shomen* (*Zarei*). Après s'être relevés les compétiteurs salueront à nouveau (*nyujo*) et se dirigeront vers le point de départ désigné. Les compétiteurs salueront à nouveau l'arbitre (*shomen ni rei*) et annonceront le nom du *Kata Bunkai Kumité* à être démontré d'une voix forte avec *Kiai*. À l'appel de l'arbitre "Hajime" (débutez), les compétiteurs débuteront leur performance.
- 7.5.2 À la fin de la performance, les compétiteurs retourneront à la position indiquée et attendront l'annonce du pointage. Les compétiteurs salueront alors l'arbitre (*shomen ni rei*), et quitteront l'aire de compétition en saluant. Après être sortis les compétiteurs s'assoiront et salueront vers le *Shomen* à nouveau (*Zarei*).
- 7.5.3 Toutes les questions relatives au concours doivent être prises sous la direction de l'arbitre exclusivement.

7.6 Victoire et défaite

- 7.6.1 Le résultat de chaque équipe de concurrents sera déterminé en ajoutant les points donnés par chacun des membres du jury. Chaque juge peut donner jusqu'à dix points à chaque concurrent, dans un ordre prédéterminé par l'arbitre.
- 7.6.2 Le score le plus bas et le score le plus haut donné à chacun des concurrents seront soustraits avant d'ajouter les points du score. Le score donné par l'arbitre ne peut être éliminé.
- 7.6.3 A la fin du round éliminatoire, un nombre pré déterminé de concurrents doit être sélectionné et procéder au second round. Cette opération est répétée jusqu'au round final où seront désignés les finalistes. Le seul critère de sélection pour le round suivant ou la sélection des finalistes sera le compte des scores du processus exposé ci-dessus.
- 7.6.4 Dans l'éventualité d'une égalité, premièrement les pointages de l'arbitre seront comparés pour déterminer le résultat. En second lieu, les pointages les plus bas éliminés seront comparés. S'il n'y a toujours pas de résultat, les pointages les plus élevés éliminés retirés seront comparés. Dans l'éventualité où les résultats seraient toujours ex aequo, les équipes ex aequo devront présenter à nouveau *Kata Bunkai Kumité* pour déterminer le résultat. Ce *Kata Bunkai Kumité* sera jugé en fonction des critères standards.

7.7 Critère de jugement

- 7.7.3 Tout jugement doit être fait et rendu conformément aux critères contenus dans les articles 7.4 et 7.5 des Règles pour juger un concours de kata

7.8 Violation des règles et disqualification

- 7.8.1 Aucune participation à un concours ne sera considérée comme valide si le concurrent ne suit pas les instructions de l'arbitre.

7.9 *Protestation et autres sujets*

- 7.9.1 L'entraîneur d'une équipe est attitré pour protester auprès du juge-arbitre s'il ou elle estime que le jury a agi en violation des Règles du jugement
- 7.9.2 Si le juge-arbitre détermine qu'une protestation est justifiée, il ou elle peut demander au jury d'expliquer sa décision et/ou de la réviser.
- 7.9.3 La décision du juge-arbitre sera finale.
- 7.9.4 Si un cas, qui n'est pas envisagé dans ces règles se présentait, le chef-arbitre devra prendre une décision en consultation avec le jury.

8. Classification des juges et des arbitres internationaux

Les arbitres et juges doivent être certifiés par la W.K.K.F., comme suit:

8.1 Maître Arbitre

- 8.1.1 Peut agir en tant qu'arbitre ou juge à tout Championnats W.K.K.F. Peut agir en tant qu'arbitre en chef à tout championnats du monde W.K.K.F.
- 8.1.2 Doit posséder le grade minimal de Rokudan, être âgé d'un minimum 35 ans et avoir une expérience de karatedo minimale de 15 ans, et doit avoir été un arbitre senior depuis au moins 5 ans.
- 8.1.3 L'écusson officiel d'un maître arbitre WKKF est de couleur or, rouge et noir.

8.2 Arbitre senior

- 8.2.1 Peut agir à titre de juge ou arbitre à tout championnat W.K.K.F. Peut agir à titre d'arbitre en chef à tout championnat international W.K.K.F.
- 8.2.2 Doit posséder un grade minimal de *Godan*. Être âgé de 30 ans et plus et avoir une expérience de *karatedo* minimale de 12 ans, et avoir été un arbitre de Niveau A pour au moins 3 ans.
- 8.2.3 L'écusson officiel d'un arbitre senior de la WKKF est de couleur argent rouge et noir.

8.3 Arbitre niveau « A »

- 8.3.1 Peut agir à titre de juge-arbitre, arbitre ou juge à tout championnat de la W.K.K.F.
- 8.3.2 Doit posséder un grade minimal de *Yondan*, être âgé d'au moins 27 ans et avoir une expérience de *karatedo* minimale de 9 ans, et avoir été un arbitre de Niveau B pour au moins 3 ans.

8.4 Arbitre de niveau « B »

- 8.4.1 Peut arbitrer ou juger aux championnats de la W.K.K.F.
- 8.4.2 Doit posséder un grade minimal de *Sandan*, être âgé d'au moins 23 ans et avoir une expérience de *karatedo* minimale de 6 ans, et avoir été un arbitre de Niveau C pour au moins 2 ans.

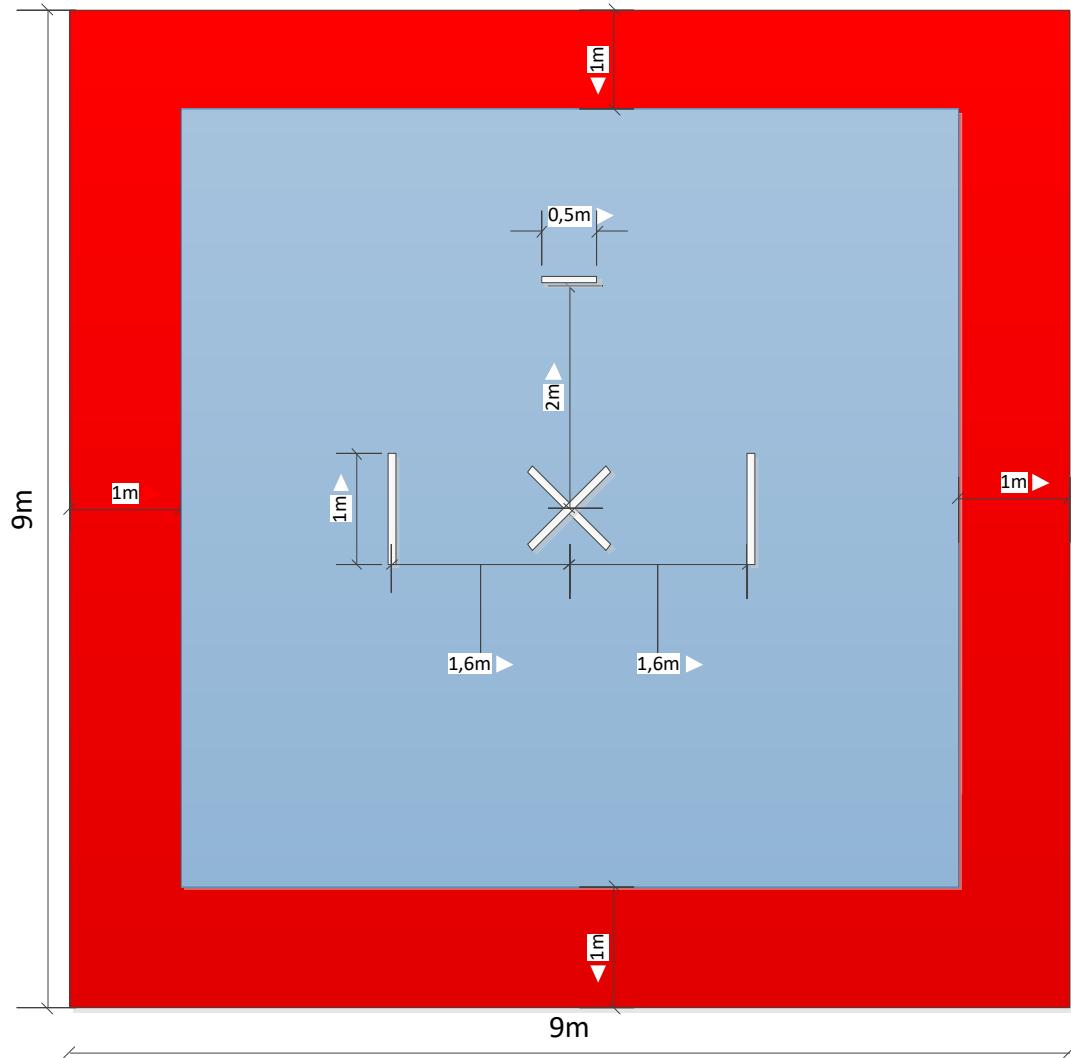
8.5 Arbitre de niveau « C »

- 8.5.1 Peut juger aux championnats de la W.K.K.F.
- 8.5.2 Doit posséder un grade minimal de *Sandan*, être âgé d'au moins 21 ans et avoir une expérience de *karatedo* minimale de 3 ans, et avoir été certifié à titre d'arbitre par une organisation *Koshiki* nationale depuis au moins 2 ans.
- 8.5.3 Les écussons officiels de la W.K.K.F. pour les arbitres de niveaux A, B, et C sont de couleur blanche, rouge et noir.
- 8.5.4 La certification des arbitres est valide pour une période de 2 ans à partir de sa date d'émission. Une mise de la certification doit être obtenue afin de permettre à l'arbitre de maintenir son privilège d'arbitre.

Appendice A

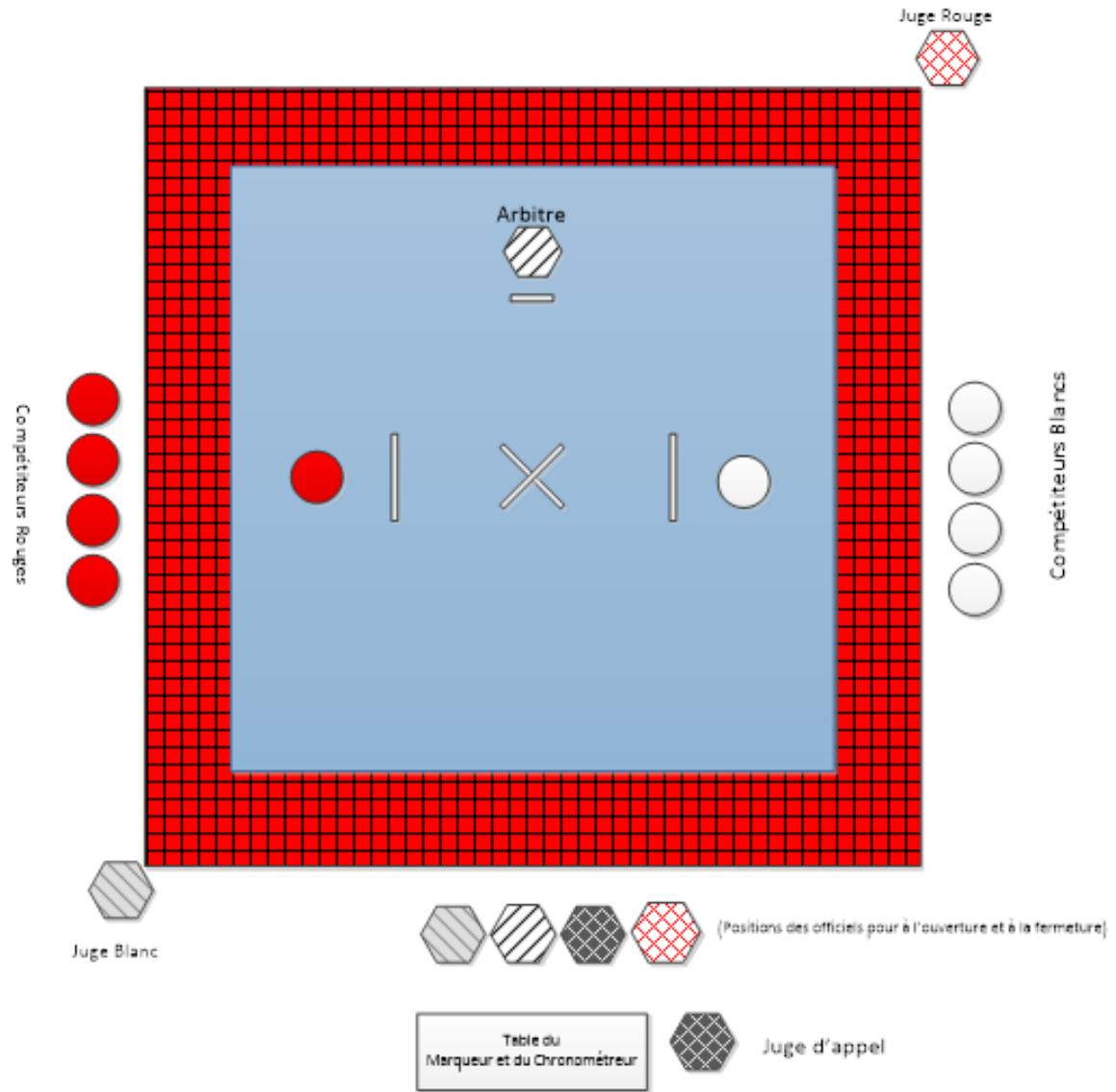
L'aire de compétition et le positionnement des officiels

Dimensions et configuration



- Toutes les lignes devraient avoir une largeur de 0,05m

Position des officiels



SHOMEN

- Toutes les lignes devraient avoir une largeur de 0,05m
- Les chronométreurs, et marqueurs devraient en principe être assis derrière le juge-arbitre.
- Toutes les mesures devraient être prises à partir de la bordure externe des lignes.
- Les juges devraient être à 0.05m des coins de l'aire de compétition.

Appendice B

Zones cible et principales techniques

Cibles pour le contact contrôlé

NIVEAU	<i>Jodan</i>	<i>Chudan</i>
CIBLE	Visière	Plastron
TECHNIQUES	<i>Tsuki Waza</i> <i>Keri Waza</i> <i>Uchi Waza</i>	<i>Tsuki Waza</i> <i>Keri Waza</i> <i>Uchi Waza</i>
TYPE DE POINT	<i>Ippon</i> <i>Waza-ari</i>	<i>Ippon</i> <i>Waza-ari</i>

Cibles non-contact

NIVEAU	<i>Jodan</i>	<i>Chudan</i>
CIBLE	Dessus de la tête et cou	Dos
TECHNIQUES	<i>Tsuki Waza</i> <i>Keri Waza</i> <i>Uchi Waza</i>	<i>Tsuki Waza</i> <i>Keri Waza</i> <i>Uchi Waza</i>
TYPE DE POINT	<i>Waza-ari</i>	<i>Waza-ari</i>

Ordre d'annonce

POINTEUR	<i>Aka</i> <i>Shiro</i>
CIBLE	<i>Jodan</i> <i>Chudan</i>
TECHNIQUES	<i>Tsuki</i> <i>Keri</i> <i>Uchi</i>
TYPE DE POINT	<i>Ippon</i> <i>Waza-ari</i>

Classification des principales techniques valables

Général – Basés sur les mouvements

<i>Tsuki Waza</i>	Techniques de poing
<i>Keri Waza</i>	Techniques de Pied
<i>Uchi Waza</i>	Techniques de Frappe
<i>Atte Waza</i>	Techniques de Frappe

Techniques spécifiques

Tsuki Waza – Techniques de Poing

<i>Tate Ken</i>	Poing vertical
<i>Yoko Ken</i>	Poing horizontal
<i>Gyaku Ken</i>	Poing renversé

Keri Waza – Techniques de pied

<i>Jo Sokutei</i>	Pointe de pied
<i>Ka Sokutei</i>	Talon
<i>Sokuto</i>	Tranchant du pied
<i>Sokko</i>	Dessus du pied

Uchi Waza – Techniques de frappe

<i>Shuto</i>	Tranchant de la main
<i>Haito</i>	Tranchant oppose de la main
<i>Haishu</i>	Dos de la main
<i>Shotei</i>	Paume de la main
<i>Uraken</i>	Arrière des jointures
<i>Kentsui</i>	Marteau

Atte Waza – Techniques de frappe

<i>Empi</i>	Coude
<i>Hiza</i>	Genou

Appendice C

La terminologie,

sa signification et les méthodes de signalement utilisés par les juges et arbitres.

TERME	SIGNIFICATION	DÉFINITION, DESCRIPTION DES MOUVEMENTS DE L'ARBITRE
1. <i>Shomen ni Rei</i>	Saluez vers l'avant	L'arbitre pousse ses mains vers l'avant, les paumes vers l'extérieur vers
2. <i>Shinban ni Rei</i>	Saluez l'arbitre	L'arbitre tourne ses paumes vers l'intérieur en les ramenant vers lui-même
3. <i>Otagai ni Rei</i>	Saluez-vous	L'arbitre rapproche ses mains devant lui, les paumes vers l'intérieur comme s'il tentait de rapprocher les compétiteurs.
4. <i>Shobu Ippon Hajime</i>	Début du combat	Début du combat. L'arbitre se tient debout et droit à l'endroit prescrit.
5. <i>Yame</i>	Arrêt	Interruption ou fin du combat: l'arbitre exécute un mouvement de coupe vertical vers le bas (<i>shuto</i>)
6. <i>Motono Ichi</i>	Position originale	Les compétiteurs et l'arbitre retournent à leurs positions originales
7. <i>Waza-ari</i>	Point	Les points sont décernés par l'arbitre à l'aide de la main qui se trouve du côté du compétiteur ayant marqué. En indiquant le nombre de points (1-5)
8. <i>Tsuzukete hajime</i>	Reprenez; débutez	L'arbitre, dans la position prescrite retire sa jambe avant (<i>zenkutsu-dachi</i>) et referme ses bras ouverts de façon oblique vers le haut pour qu'ils se rejoignent devant son corps.
9. <i>Tsuzukete</i>	Continuez	Reprise du combat lorsque l'interruption n'a pas été proclamée par l'arbitre.
10. <i>Ato shibaraku</i>	Peu de temps restant	Annoncé par l'arbitre lorsque le chronométreur signale qu'il ne reste que 30 secondes.

TERME	SIGNIFICATION	DÉFINITION, DESCRIPTION DES MOUVEMENTS DE L'ARBITRE
11. Jikan	Temps	Instruction au chronométreur se soustraire le temps
12. Soremade	Terminé	Le temps est écoulé; l'arbitre pousse ses paumes vers l'avant, les paumes vers l'extérieur.
13. Hantei Torimasu	Décision	L'arbitre demande aux juges à l'aide d'un coup de sifflet long-court d'exprimer leurs opinions à l'aide de leurs drapeaux et d'un coup de sifflet court de rabaisser leurs drapeaux.
14. Hikiwake	Égalité	Les bras sont croisés devant la poitrine puis ramenés vers le bas avec les paumes vers l'avant les bras sont arrêtés dans une position basse, mi ouverte.
15. Enchosen	Prolongation	Le match est redémarré à l'aide de l'instruction "enchosen hajime"
16. Sai Enchosen	Prolongation finale	Le match est redémarré à l'aide de l'instruction "sai-enchosen hajime"
17. Torimasen	Inacceptable	Technique jugée non-efficace. Les bras sont croisés devant le corps et sont ramenés vers le bas en une position mi-ouverte avec les paumes vers le bas.
18. Ai-uchi waza-ari	Techniques simultanées	Des points ont été marqués par les deux compétiteurs. Les poings sont frappés ensemble devant la poitrine et ensuite les mains indiquent la valeur des waza-ari
19. Aka (shiro) Ippon	Ippon pour rouge (blanc)	Technique décisive, un bras est alors soulevé en l'air.
Aka (shiro) no Kachi	Victoire pour le rouge (blanc)	Un bras est soulevé obliquement en l'air.
20. Jogai	Hors limite	Compétiteur(s) à l'extérieur de l'aire de compétition

TERME	SIGNIFICATION	DÉFINITION, DESCRIPTION DES MOUVEMENTS DE L'ARBITRE
21. <i>Jogai chui</i>	Pénalité pour être sorti de l'aire de combat.	L'arbitre pointe vers les pieds de compétiteur fautif et ensuite vers la limite de l'aire de compétition et décerne un waza-ari à l'adversaire.
22. <i>Hansoku chui</i>	Avertissement pour faute	L'arbitre pointe vers l'estomac de compétiteur fautif et accorde ensuite un waza-ari à son adversaire.
23. <i>Hansoku</i>	Faute	L'arbitre pointe vers le visage du compétiteur fautif et accorde ensuite ippon (victoire) à son adversaire
24. <i>Shiro (Aka) kiken, Aka (shiro) no kachi</i>	Abandon par le côté blanc (rouge), victoire du côté rouge (blanc)	L'arbitre pointe vers la position du compétiteur qui abandonne et accorde la victoire à l'adversaire.
25. <i>Shikkaku</i>	Expulsion	L'arbitre pointe vers le visage du compétiteur fautif puis vers l'extérieur de l'aire de compétition et décerne la victoire à l'adversaire
26. <i>Fukushin shugo</i>	Rassemblement des juges	L'arbitre appelle les juges à conférer; en le signalant avec les deux bras levés haut, à se rassembler devant le juge-arbitre.
27. <i>Mukogeki keikoku</i>	Avertissement pour avoir retardé le combat	L'Arbitre pointe vers l'estomac du compétiteur fautif, fait tourner ses mains devant son estomac.
28. <i>Mukogeki chui</i>	Pénalité pour avoir retardé le combat	L'arbitre pointe vers l'estomac du compétiteur fautif et fait tourner ses mains devant son propre estomac et décerne un waza-ari à l'adversaire
29. <i>Taijo</i>	Quittez l'aire de compétition	L'arbitre écarte ses mains vers les cotés, les paumes vers l'extérieur.
30. <i>Suwatsute</i>	S'assoir	L'arbitre pousse ses paumes vers le sol
31. <i>Tatsute</i>	Se lever	L'arbitre soulève ses mains du bas vers le haut, les paumes vers le haut.

TERME	SIGNIFICATION	DÉFINITION, DESCRIPTION DES MOUVEMENTS DE L'ARBITRE
32. Aka Waza-ari (un point) & Shiro Waza-ari (deux points)	Un point (rouge) Deux points (blanc)	L'arbitre étend sa main droite vers la position qui indique un point et la gauche vers la position qui indique deux points.
33. Aka Waza-ari (trois points) & Shiro Waza-ari (un point)	Trois points (rouge), Un point (blanc)	L'arbitre étend sa main droite vers la position qui indique trois points et la gauche vers la position qui indique un point.
34. Aka Waza-ari (deux points) & Shiro Waza-ari (quatre points)	Deux points (rouge), Quatre points (blanc)	L'arbitre étend sa main droite vers la position qui indique deux points et la gauche vers la position qui indique quatre points.
35. Aka Waza-ari (cinq) & Shiro Waza-ari (un point)	Cinq points (rouge), Un point (blanc)	L'arbitre étend sa main droite vers la position qui indique cinq points et la gauche vers la position qui indique un point.
36. Nukeru	La technique a traversé la cible	L'arbitre indique que la technique a traversé la cible
37. Soreru	La technique a manqué la cible	L'arbitre indique que la technique a manqué la cible
38. Uketeru	Technique bloquée	L'arbitre indique que la technique a été bloquée par l'adversaire.