

A photograph of a karate match in progress. A karateka in a black gi with a red belt is performing a high kick towards an opponent in a blue gi. Both are wearing protective gear, including helmets and gloves. The background shows a gymnasium setting with other participants and spectators.

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

RÈGLEMENT
D'ARBITRAGE
SAISON 2017 / 2018

**KARATÉ
CONTACT**

KARATÉ FULL CONTACT - INTER-DISCIPLINES



SOMMAIRE GENERAL

CODE DE L'ETHIQUE	3
LES CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS	4 à 5
LE COACHING	6
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE CONTACT	7 à 14
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE SEMI-CONTACT	15 à 18
ANNEXES KARATE CONTACT ET SEMI-CONTACT	19 à 20
REGLEMENT D'ARBITRAGE FULL CONTACT	21 à 42
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE LIGHT CONTACT	43 à 64
REGLEMENT D'ARBITRAGE CONTACT INTERDISCIPLINES	65 à 81
REGLEMENT D'ARBITRAGE SEMI CONTACT INTERDISCIPLINES	82 à 84
ORGANISATIONS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE CONTACT INTERDISCIPLINES	85 à 94
ANNEXES CONTACT ET SEMI-CONTACT INTERDISCIPLINES	95 à 112
REGLEMENTS DES COMPETITIONS	113 à 128

*Le texte complet du présent livret est téléchargeable sur le site internet
de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées*

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie que mon passeport est à jour et comporte :

- les timbres de licence nécessaires ;
- mon certificat médical de non contre-indication à la compétition ;
- si je suis mineur, l'autorisation parentale d'y participer,
- pour un championnat, mon justificatif de nationalité française.

Je contrôle l'état de mon karaté-gi,
de mes ceintures, de mes protections.

Je contrôle que je suis bien au poids
dans la catégorie où je suis inscrit.

JE TIENS A BIEN ME COMPORTEUR

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur le tatami
et en dehors de l'aire de compétition.

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager
avec la plus grande sportivité.

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

LES CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS

Catégories d'âge de poussins à benjamins

Individuels	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Masculins Féminines	Nés en 2008 - 2009	Nés en 2006 - 2007	Nés en 2004 - 2005

Catégories de poids de poussins à benjamins

Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans
Féminines		
-20kg	-25kg	-30kg
-25kg	-30kg	-35kg
-30kg	-35kg	-40kg
-35kg	-40kg	-45kg
+35kg	-45kg	-50kg
	+45kg	+50kg
Masculins		
-20kg	-25kg	-30kg
-25kg	-30kg	-35kg
-30kg	-35kg	-40kg
-35kg	-40kg	-45kg
-40kg	-45kg	-50kg
-45kg	-50kg	-55kg
+45kg	+50kg	+55kg

Catégories d'âge de minimes à vétérans				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Vétérans 40 ans et +
Nés en 2002 - 2003	Nés en 2000 - 2001	Nés en 1998 - 1999	Nés < 1997	Nés < 1997

Catégories de poids de minimes à vétérans				
Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 - 39 ans	Vétérans 40 ans et +
Féminines				
-35kg	-40kg	-48kg	-50kg	-50kg
-40kg	-45kg	-53kg	-54kg	-58kg
-45kg	-50kg	-58kg	-58kg	-68kg
-50kg	-55kg	-63kg	-63kg	+68kg
-55kg	-60kg	-68kg	-68kg	
+55kg	+60kg	+68kg	+68kg	
Masculins				
-35kg	-45kg	-55kg	-56kg	-60kg
-40kg	-50kg	-60kg	-60kg	-68kg
-45kg	-55kg	-65kg	-64kg	-76kg
-50kg	-60kg	-70kg	-68kg	-85kg
-55kg	-65kg	-75kg	-72kg	+85kg
-60kg	-70kg	-80kg	-76kg	
+60kg	-75kg	+80kg	-80kg	
	+75kg		-85kg	
			-90kg	
			+90kg	

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition en fonction du nombre des inscrits dans chacune d'elles.

LE COACHING

Les professeurs/entraîneurs doivent :

- Etre majeurs et licencié à la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.
- Etre minimum ceinture noire 1^{ère} dan.
- Présenter le passeport sportif à chaque compétition afin de percevoir la carte d'accréditation.
- Porter une tenue sportive réglementaire, pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et chaussures de sport. (Aucun matériel additionnel caméra, tablette, appareil de photo, sac)
- Il devra être muni du nécessaire afin d'éponger et d'hydrater le compétiteur qu'il assiste.
- Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.
- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.
- Respecter les zones qui leurs sont attribuées pour coacher.
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching. Les coaches ne doivent pas se lever de leurs chaises durant tout le temps des combats.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il se verra retirer la carte d'accréditation par le Directeur Technique National ou son représentant et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition. (En fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire de la fédération pourrait être saisie)
- Durant toute la durée de la compétition le coach est responsable du comportement et des actes des athlètes de son club.

REGLEMENT KARATE CONTACT

GENERALITES - A l'exception des règles spécifiques au Karaté Contact exposées ci-après, les règles sont celles des règlements de compétitions Combat de la Fédération Française de Karaté.

Les compétitions de Karaté Contact sont ouvertes aux licenciés de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ayant le passeport sportif, une licence et le certificat médical de la saison en cours.

ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface 10x10 est composée de tatamis. Cette aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée.
3. Une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition, pour la position de l'Arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition, pour la position des compétiteurs.
5. Les 3 Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont assis derrière les compétiteurs, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronomètreur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMI de couleur différente.

EXPLICATIONS :

- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.
- Les TATAMI utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 - TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.
3. Toutes les protections devront être homologuées par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

ARBITRE :

1. Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle désignée par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les stages.
2. La tenue officielle est la suivante :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
 - Polo d'arbitrage contact fédéral bleu marine.
 - Pantalons gris Clair uni, sans revers.
 - Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COACHES :

Le Coach doit obligatoirement être majeur et accrédité par l'organisation à l'enregistrement des compétiteurs sur présentation de la licence fédérale.

Il sera assis sur une chaise placée au bord du tatami.

Il devra être en survêtement et chaussures de sports ou en karaté gi. Son attitude devra être discrète.

Il ne peut intervenir auprès de son compétiteur que lors du temps de repos entre les reprises exceptées s'il juge que ce dernier est mis sérieusement en difficulté et qu'il souhaite arrêter le combat (en jetant l'éponge). Le compétiteur pourra être pénalisé selon l'attitude de son Coach.

COMPETITEURS :

KARATE-GI traditionnel ou de Contact, homologué par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

1. Pour les Seniors, les protections spécifiques de Karaté Contact de couleur rouges ou bleu sont obligatoires.
2. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
3. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

4. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites même sous le casque.
5. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.
6. Le port des gants : 6 ou 8 oz pour les pupilles, 8 ou 10 oz pour les catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors. Et 10 ou 12 oz pour les Seniors et les vétérans. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
7. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. La coquille est obligatoire pour les hommes, le protège poitrine est obligatoire pour les femmes.
8. Les protections pied/tibia, ainsi que le casque de Karaté Contact sont obligatoires (Les protections pied/tibia et casques doivent être de la même couleur que les gants).
9. Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
10. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
11. Les bandages de mains souples sont autorisés.
12. L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

- Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non- conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour y remédier.

ARTICLE 3 - L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : un Responsable de tatami, un superviseur, un Arbitre et 3 Juges.
2. La table de l'aire de compétition est composée : d'un Chronométrateur et d'un Marqueur/Annonceur.

ARTICLE 4 - DUREE DU COMBAT

1. SENIORS : Éliminatoires 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises. Finales 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories ayant effectué au moins 3 combats éliminatoires et 3 reprises de 2 minutes pour les autres. Pour les féminines, 2 reprises de 2 minutes pour les éliminatoires comme pour les finales.
2. La décision est prise aux drapeaux.
3. En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

ARTICLE 5 - CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point. :

3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire, ayant initié la majorité des techniques effectives, notamment des techniques de coup de pieds et/ou ayant obtenu un hors combat temporaire.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé la reprise et placé plusieurs techniques de pied à la tête.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

En Seniors, lorsqu'un compétiteur est mis hors de combat ou est physiquement en difficulté, l'Arbitre arrête la reprise et commence le décompte des 10 secondes. A la 7^{ème} seconde, le compétiteur doit déjà être en position de garde. A la fin des 10 secondes, s'il n'est toujours pas en mesure de reprendre le combat, son adversaire est alors déclaré vainqueur (et ce sur l'ensemble du combat, 1 Hors Combat entraînant la défaite immédiate et le retrait de la compétition).

En aucun cas un compétiteur ne peut être compté 2 fois dans la même reprise et 3 fois sur l'ensemble du combat.

Si un compétiteur est mis hors de combat suite à une technique interdite, son adversaire sera disqualifié. Le compétiteur blessé ne pourra alors plus continuer dans cette compétition.

Les techniques suivantes sont autorisées en Karaté Contact (Seniors) :

- Coups de pied circulaires dans les membres inférieurs
- Coup de Poing circulaires et retournés (crochets, uppercuts, backfist ...)

ARTICLE 6 – SORTIES ET POINTS NEGATIFS

Les 3 premières sorties de l'aire → 1 pénalité

La 4^{ème} sortie de l'aire → Perte de la Reprise → Score : 9-0

Chaque combattant devra effectuer au moins 6 techniques de pieds effectives/reprise exécutées au-dessus de la ceinture. Le combattant aura la possibilité d'effectuer les coups de pieds manquants durant les reprises suivantes. Si au terme de la rencontre le combattant n'a pas réalisé le nombre total de coups de pieds, alors 1 point par coup de pieds manquant lui sera retiré de son score à l'issue du match.

Les coups de pieds seront déterminés comme étant « effectifs » et seront ainsi comptabilisés par le Marqueur-Annonceur à la table.

Des pénalités répétées pourront entraîner une disqualification du compétiteur. Un compétiteur peut aussi être disqualifié pour des infractions sérieuses aux règlements. Lorsque le potentiel de victoire d'un compétiteur est réduit à néant suite à la faute de son adversaire, ce dernier sera alors disqualifié.

ARTICLE 7 – LES TECHNIQUES INTERDITES

1. Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
2. Les attaques à l'aine, aux articulations des coudes ou genoux.
3. Les techniques de main ouverte au visage ou à la gorge.
4. Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat.
5. Les deux premières infractions = une pénalité.

La 3^{ème} infraction = perte de la reprise par 9 à 0

ARTICLE 8 - DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.
2. L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annonce "ALLEZ" puis le combat commence.
3. A l'issue du match et après déduction éventuelle des points négatifs, l'arbitre annonce le résultat.

Le combat est terminé :

- Lorsque le temps est arrivé à son terme.
- Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.
- Sur disqualification.
- Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son Coach.
- Sur arrêt décidé par le médecin.
- Sur arrêt décidé par l'arbitre s'il voit que l'un des combattants est en danger.
- En cas de Hors Combat ou d'arrêt décidé par le médecin, le compétiteur ne pourra reprendre la compétition ni être repêché.

ARTICLE 9 – CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

Catégories de poids karaté contact seniors	
Masculins	Féminines
-56kg	-50kg
-60kg	-54kg
-64kg	-58kg
-68kg	-63kg
-72kg	-68kg
-76kg	+68kg
-80kg	
-85kg	
-90kg	
+90kg	

REGLEMENT KARATE SEMI-CONTACT

PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

GENERALITES - A l'exception des Règles spécifiques au Karaté « Semi Contact » exposées ci-après, les règles sont celle du règlement de Karaté Contact.

Les Règles du Karaté « Semi Contact » s'appliquent aux Catégories Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans.

Attention : La catégorie Poussin n'a pas accès à l'échelon national.

ARTICLE 1 - DUREE DU COMBAT

1. **POUSSIN (masc/fém) : 2 reprises de 1 minute avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)**
2. **PUPILLES - BENJAMINS (masc/fém) : 2 reprises de 1 minute et 15 secondes avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)**
3. **MINIMES - CADETS (masc/fém) : 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).**
4. **JUNIORS – SENIORS, VETERANS (masc/fém) : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).**

La décision est prise aux drapeaux.

ARTICLE 2 – CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les 3 juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point :

3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

Les techniques suivantes sont interdites en « Semi Contact » (Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans) :

- Coups de Poing circulaires excessivement larges
- Uppercuts portés à l'adversaire quand il a la tête baissée.
- Coups de pied circulaires dans les membres inférieurs (sauf pour les juniors, séniors et vétérans)
- Pour les Juniors, séniors, et vétérans les coups de pied circulaires dans les membres inférieurs sont tolérés dans l'esprit du semi contact.

ARTICLE 3 - COMPTAGE

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera de reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être compté par l'arbitre. Dans ce cas il ne pourra gagner la reprise.

ARTICLE 4 - PROTECTIONS

Tenue et protections habituelles du Karaté Contact, pour les Catégories Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans.

ARTICLE 5 - CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

Catégories de poids Karaté semi-contact

Pous-sins	Pupilles	Benja-mins	Mi-nimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vété-rans
Féminines							
-20kg	-25kg	-30kg	-35kg	-40kg	-48kg	-50kg	-50kg
-25kg	-30kg	-35kg	-40kg	-45kg	-53kg	-54kg	-58kg
-30kg	-35kg	-40kg	-45kg	-50kg	-58kg	-58kg	-68kg
-35kg	-40kg	-45kg	-50kg	-55kg	-63kg	-63kg	+68kg
+35kg	-45kg	-50kg	-55kg	-60kg	-68kg	-68kg	
	+45kg	+50kg	+55kg	+60kg	+68kg	+68kg	
Masculins							
-25kg	-30kg	-30kg	-35kg	-45kg	-55kg	-56kg	-60kg
-30kg	-35kg	-35kg	-40kg	-50kg	-60kg	-60kg	-68kg
-35kg	-40kg	-40kg	-45kg	-55kg	-65kg	-64kg	-76kg
-40kg	-45kg	-45kg	-50kg	-60kg	-70kg	-68kg	-85kg
+40kg	-50kg	-50kg	-55kg	-65kg	-75kg	-72kg	+85kg
	+50kg	-55kg	-60kg	-70kg	-80kg	-76kg	
		+55kg	+60kg	-75kg	+80kg	-80kg	
				+75kg		-85kg	
						-90kg	
						+90kg	

GESTUELLE D'ARBITRAGE DE KARATE CONTACT

Prêt : un pas en avant, bras tendu à l'horizontale hauteur moyenne



Allez : lever le bras en reculant d'un pas



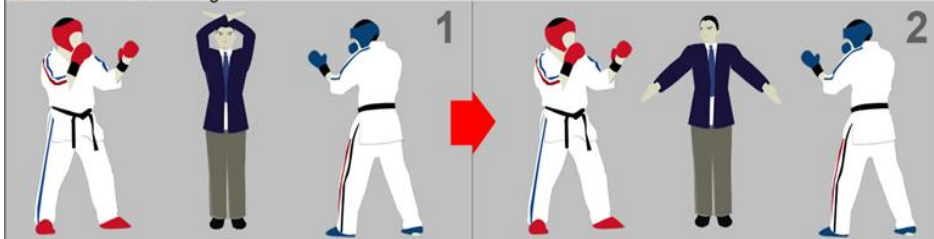
Arrêt du combat : bras tendu devant hauteur moyenne



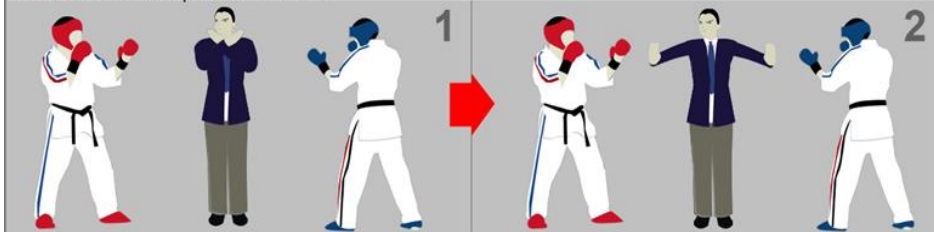
Vainqueur : bras tendu vers le vainqueur
☞ Dire à haute voix «Vainqueur»



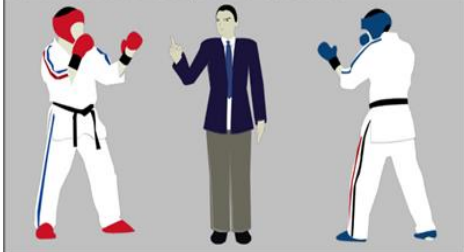
Egalité : bras croisés au dessus de la tête⁽¹⁾, puis décroiser les bras tendus, paumes vers le haut⁽²⁾
☞ Dire à haute voix «Egalité»



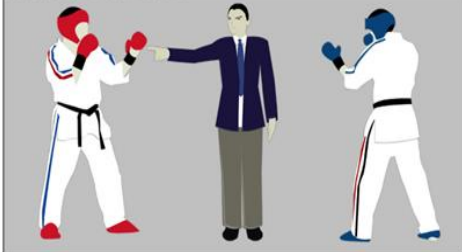
Disqualification : bras croisés devant⁽¹⁾, puis décroiser les bras pliés devant, paumes de face⁽²⁾, en se tournant vers le compétiteur concerné



Avertissement : bras plié index levé, en se tournant vers le compétiteur concerné



Pénalité : bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif



Sortie de tapis : bras tendu, index pointant vers la sortie



Sortie de tapis : drapeau rouge qui frappe le sol
 Le drapeau frappe le sol

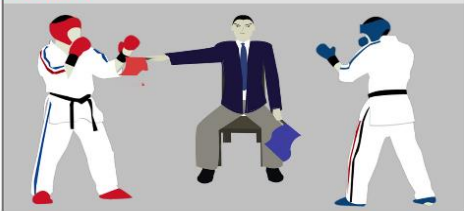


KARATE CONTACT LA GESTUELLE D'ARBITRAGE DU JUGE DE COIN

1 point : bras tendu vers le bas



2 points : bras tendu à l'horizontale



3 points : bras tendu vers le haut



Sortie de tapis : drapeau rouge qui frappe le sol
 Le drapeau frappe le sol



REGLEMENT KARATE FULL CONTACT

Règlement sportif et d'arbitrage

Mis à jour le 1^{er} juillet 2017

Toute manifestation de Karaté Full Contact ne peut être organisée qu'avec l'autorisation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ou de son instance décentralisée (Ligues ou départements)

SOMMAIRE

DEFINITION DU KARATE FULL CONTACT	23
REGLES DU KARATE FULL CONTACT	23
L'AIRE DE COMPETITION	24
REGLEMENT MEDICAL	25
CATEGORIES DE POIDS	26
TEMPS DE COMBAT	26
L'EQUIPEMENT	27
PESEE	29
ZONE D'ATTAQUES AUTORISEES EN KARATE FULL CONTACT	29
ZONES DE FRAPPES ET COMPORTEMENTS NON AUTORISES	29
TECHNIQUES AUTORISEES	30
DELEGATION OFFICIELLE	32
<i>Le chef de ring ou tatamis</i>	
<i>L'arbitre</i>	
<i>Le chronométrateur</i>	
<i>Les juges</i>	
<i>Le compteur de pied</i>	
MODALITES DE JUGEMENT	39
RECLAMATIONS	40
SERVICE MEDICAL	40
LE COACH	41
L'ORGANISATEUR / OBLIGATIONS	41

DEFINITION DU KARATE FULL CONTACT

Le Karaté Full Contact est une discipline de combat de percussion pieds-poings **au-dessus de la ceinture**, où les techniques sont portées à pleine puissance sur les parties du corps autorisées et où **l'efficacité** est un critère essentiel de victoire.

Voir le règlement ci-dessous.

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact.

Les coups de pieds et de poings sont autorisés, sur la face et les côtés de la tête, le devant et les côtés du corps **au-dessus de la ceinture**.

Les balayages ou **déséquilibres extérieurs et intérieurs** effectués sur les chaussures de protection sont autorisés.

Les combats se déroulent sur un ring. L'utilisation d'un tatami réglementaire de 10/10m avec une aire d'évolution des combattants limitée à 8/8m est toutefois possible.

L'arbitre central ne juge pas les combattants ; il s'assure que le règlement soit correctement appliqué.

Les juges apprécient l'efficacité des techniques autorisées et attribuent à la fin de chaque round une note (1,2 ou 3 points) aux compétiteurs.

1 point = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le bas

2 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu à l'horizontale

3 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le haut

ARTICLE 1 - REGLES DU KARATE FULL CONTACT

Les compétiteurs se présentent sur le ring ou tatami en tenues réglementaires, équipés de leurs protections homologuées et après vérification des éventuels bandages souples par les juges 1 et 3, peuvent mettre leurs gants.

A l'appel de l'arbitre ils rejoignent le centre du ring ou tatami face à face à deux mètres l'un de l'autre). Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement « PRÊT », ils se mettent en position de

combat en attendant le signal de départ de l'arbitre « ALLEZ ».

L'arbitre demande aux juges, au chronométreur et au compteur de pieds s'ils sont prêts.

Le temps ne peut être arrêté que par le commandement « CHRONO » de l'arbitre.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant.

Si un arbitre estime qu'un combattant demande des arrêts répétitifs afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, une remarque verbale en premier lieu, puis une pénalité lui sera donnée. Si cela se reproduit une deuxième pénalité lui sera donnée. A la troisième pénalité l'arbitre lui signifiera la perte de la reprise par 0-9, s'il persiste il pourra le disqualifier.

ARTICLE 2 - AIRE DE COMPETITION

Durant le combat personne ne sera admis sur l'aire de compétition à part l'arbitre ou les services médicaux sur appel de celui-ci.

Personne, outre le staff officiel, ne sera autorisé à dialoguer avec les juges.

Les rencontres se feront sur ring homologué par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ou, dans certains cas sur un tatami officiel de 10/10m.

L'aire d'évolution des combattants sur tatami est de 8/8m.

Dans ce cas une deuxième catégorie de pénalités « sortie » sera prise en compte par l'arbitre.

Lorsqu'un pied est à l'extérieur de cette zone le compétiteur est déclaré « SORTIE » sauf s'il s'agit d'une poussée de l'adversaire qui pourra, éventuellement, être lui-même sanctionné.

ARTICLE 3 - REGLEMENT MEDICAL

Chaque compétiteur devra être en possession d'un passeport sportif et d'une licence en cours de validité délivré par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées sur lequel figurera un certificat médical (de la saison en cours) de non contre-indication à la pratique en compétition des Arts Martiaux et Sports de contact reconnus par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées. Un examen de fonds de l'œil et un électrocardiogramme annuel, non obligatoire, est conseillé. Le compétiteur présentera son passeport dûment rempli à chaque contrôle et procédure de pesée (cf. règlements Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées).

IMPORTANT : Tout compétiteur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne sera pas autorisé à combattre.

ARTICLE 4 - CATEGORIES DE POIDS*

*Catégories de poids seniors (saison 2017-2018) **

MASCULINS	FEMININES
-56kg	-50kg
-60kg	-54kg
-64kg	-58kg
-68kg	-63kg
-72kg	-68kg
-76kg	+68kg
-80kg	
-85kg	
-90kg	
90kg et +	

Le jour de la rencontre, l'organisation se réserve le droit de créer une catégorie visant à réduire les écarts de poids importants dans les catégories de poids extrêmes.

* susceptibles d'évoluer en 2018-2019

ARTICLE 5 - TEMPS DE COMBAT

Le Karaté Full Contact s'adresse uniquement aux seniors hommes et femmes.

Les qualifications se déroulent en 2x2mns (Honneurs) et 3x2mns (Elites) (6 coups de pieds effectifs au-dessus de la ceinture obligatoires par reprise).
Les finales en 3X2mns (Honneurs) et 5x2mns (Elites) (6 coups de pieds

effectifs au-dessus de la ceinture obligatoires par reprise).

Remarque : Dans les catégories dans lesquelles le nombre de combats qualificatifs est égal ou supérieur à 3, les finales se dérouleront en 2 x 2mns (Honneurs) et 3x2mns (Elites).

Classement des combattants

Le responsable du ring remplira et signera les décisions des juges sur les passeports sportifs des combattants afin de cumuler les points nécessaires pour passer en classe supérieure.

Pour passer de la classe HONNEUR à la classe ELITE, il faut totaliser 24 points.

(Barème : une victoire = 4points, un nul = 2points, une défaite = 0 point)

Une bonification exceptionnelle pourra être accordée en fonction du passé sportif du compétiteur dans une autre discipline pieds-poings.

En Championnat de France un compétiteur devra obligatoirement posséder la nationalité française. Les participants devront obligatoirement présenter leur carte nationale d'identité à la pesée.

AUCUN SURCLASSEMENT DE CATEGORIE D'AGE N'EST AUTORISE.

ARTICLE 6 - L'EQUIPEMENT

Les différentes protections composant l'équipement du Karaté Full Contact doivent être soumises à l'homologation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Les combattants seront différenciés par un équipement rouge (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le 1^{er} appelé, et un équipement bleu (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le second.

Il n'y aura aucune tolérance sur la signalétique des équipements (rouge ou bleu obligatoire)

LES GANTS :

Ils devront être en bon état et homologués par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées :

Par mesure d'équité les gants à velcro 10 onces pour toutes les catégories de poids jusqu'aux -72kg inclus et 12 onces pour toutes celles au-dessus de 72kg sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue obligatoire).

LES BANDAGES :

Les combattants ont le droit à une bande de coton extensible ne devant pas excéder 2,5 m de long et 5cm de large, le bandage croisé est autorisé. Aucune autre espèce de bandage ne pourra être employée, l'emploi de tape, ou de produit similaire est formellement interdit.

Toutefois un sparadrap de 7.5cm de long et de 2.5cm de large peut être posé au niveau du poignet pour retenir le bandage.

L'arbitre central vérifiera les bandages avant la mise en place des gants. Un contrôle des bandages pourra être effectué à la fin du combat.

LES PROTECTIONS DE PIEDS :

Les protections de pieds de type Boxe Américaine-Full Contact sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue obligatoire).

LES PROTECTIONS OBLIGATOIRES :

Pour les hommes : gants et protèges pieds homologués, coquille, protège dents, casque type olympique sans pommettes.

Pour les femmes : gants et protèges pieds homologués, protège dents, protège poitrine et casque type olympique sans pommettes.

Les protèges tibias sans armatures sont tolérés.

En gala (5x2 mn ou plus) les compétiteurs de classe « élite » pourront combattre sans casque et sans tee-shirt.

Tout le matériel doit être homologué par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

LA TENUE :

La tenue devra être décente et propre, les combattants seniors se présenteront en pantalon style kimono ou boxe américaine-full contact et tee-shirt ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du club.

Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercing... est formellement interdit pour des raisons évidentes de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

ARTICLE 7 - PESEE

Elle s'effectue par la commission sportive sous le contrôle possible des responsables de ring (ou chefs de tatamis).

Pour toutes les rencontres, tous les combattants de toutes catégories doivent être impérativement pesés sur une balance à curseur (+ ou - vingt grammes) ou sur une balance électronique (+ou - deux cents grammes).

TOLERANCE DE POIDS :

Aucune tolérance de poids ne sera acceptée si la pesée a lieu la veille de la rencontre ou dans la matinée.

Si la pesée a lieu l'après-midi ou en soirée, la tolérance sera de cinq cents grammes.

En dessous de la limite inférieure de la catégorie de poids (hors championnats et coupes), la rencontre peut avoir lieu si la différence de poids entre les deux combattants n'est pas supérieure à l'écart de la catégorie.

ARTICLE 8 - ZONES D'ATTAQUE AUTORISEES EN KARATE FULL CONTACT :

La tête : face et côtés

Le corps : face et flancs

Pieds : seulement pour les balayages, déséquilibres extérieurs et intérieurs sur le chausson de protection.

ARTICLE 9 - ZONES DE FRAPPES ET COMPORTEMENTS INTERDITS :

Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement « stop ! » a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des remarques, avertissements, points négatifs, perte du round par 9-0 ou même une disqualification.

ARTICLE 10 - TECHNIQUES AUTORISEES :

Coup de pied de face :

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

Coup de pied retourné direct :

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied

Coup de pied en revers :

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied retombant :

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied en croissant :

Coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en

position fléchie ou tendue

Toutes ces techniques de coups de pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

Coup de poing retourné ou back-fist:

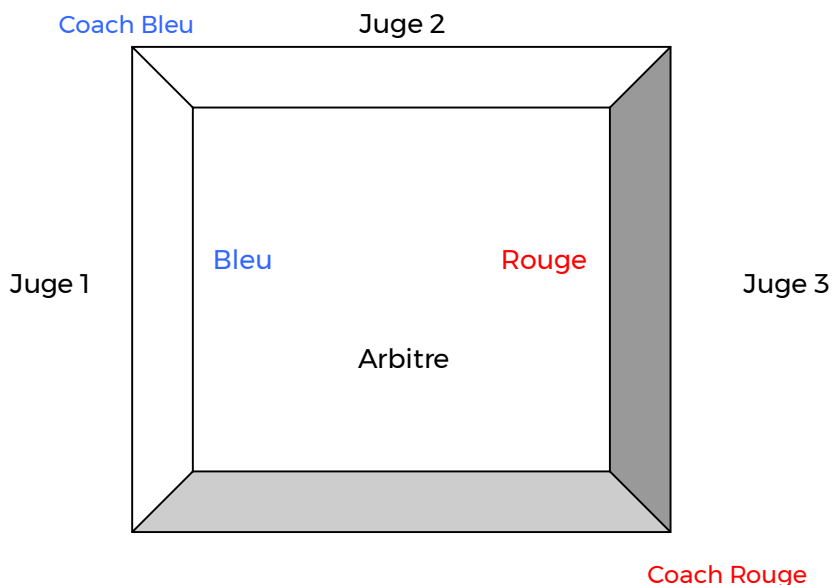
Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

ARTICLE 11 - L'EQUIPE OFFICELLE :

Le placement des officiels, du coach et du soigneur reste identique aux positions habituellement référencées en compétition sur ring.

Dans l'éventualité de match sur tatamis, seul le coach sera habilité à rester à la place qui lui est réservée durant les rounds, le soigneur pourra le rejoindre durant les temps de repos.

Voir dessin ci-dessous :



Chrono / C. Pieds / Ch. Tatamis

Elle est désignée par l'instance fédérale du département, ligue ou national, en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- Le responsable du ring ou chef de tatamis
- L'arbitre
- Le chronométréur
- Les juges
- Le compteur de pied

LE RESPONSABLE DU RING OU TATAMI :

Il affecte les juges et l'arbitre pour chaque rencontre.

Il vérifie le bon déroulement des rencontres.

Il note les sanctions infligées aux participants par l'arbitre.

Il inscrit les résultats et décisions de chaque rencontre sur la feuille de marque et appose sa signature.

Il est le responsable administratif des documents de son tableau (feuille de déclarations d'accident, enregistrement des réclamations, certificats médicaux etc..).

Il s'assurera de la présence d'un service médical afin de pouvoir répondre rapidement à une demande de l'arbitre central.

Pour une compétition départementale, le responsable de ring doit être au moins de niveau régional.

Pour une compétition régionale, il doit avoir au moins le niveau national.

Le responsable de ring est le juge ultime pour toute décision ou jugement à prendre immédiatement. Il a tous les pouvoirs de décision dans la limite des points prévus par la réglementation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées qui régissent la pratique du Karaté Full Contact.

Il pourra selon les cas suivants changer la décision :

- s'il y a une erreur dans le calcul des points attribués par les juges
- violation ou vice de procédure du règlement fédéral.

L'ARBITRE :

L'arbitre devra connaître parfaitement les règlements de la compétition Karaté Full Contact.

Il doit :

S'assurer de la présence de l'équipe officielle

Réunir les deux combattants au centre de l'aire de compétition au début de chaque rencontre afin de leurs rappeler les consignes essentielles

Veiller à ce que les deux combattants se saluent avant le début et la fin de la rencontre

Proclamer la décision à l'issue de la rencontre sans en annoncer les scores.

Les commandements de l'arbitre :

« **PRÊT!** » Ce commandement est utilisé pour mettre, ou remettre les deux combattants en garde au début de chaque reprise ou après une intervention de l'arbitre central.

« **ALLEZ!** » L'arbitre l'utilise pour lancer ou relancer le combat.

« **CHRONO!** » Ce commandement stoppe le chrono et est utilisé pour arrêter les combattants qui doivent se replacer au centre de l'aire de compétition.

« **STOP!** » A ce commandement les deux compétiteurs s'arrêtent de combattre et reculent d'un pas. Le chronomètre ne s'arrête pas, leur assaut reprend après le commandement « ALLEZ » de l'arbitre, sans revenir au centre de l'aire de compétition.

Dans l'éventualité d'un combat sur tatamis :

« **SORTIE!** » différencier les sorties volontaires, donc sanctionnées (1^{er} : Pénalité / 2^{ème} : Pénalité / 3^{ème} : Pénalité / 4^{ème} : perte de la reprise = 9 à 0) à celles provoquées par des poussées de l'adversaire qui peut alors être sanctionné.

Les interventions de l'arbitre :

Il doit veiller à ce que les deux combattants se présentent sur l'aire de compétition dans la minute qui suit leur appel.

Si un des combattants sans raison valable reconnue se présente en retard de plus d'une minute il sera disqualifié.

C'est le chronométrateur qui, à la demande de l'arbitre décompte le temps.

Il décompte les secondes oralement et gestuellement en cas de hors combat.

Il doit veiller à ce que le coach et le soigneur soient bien en tenue de sport et baskets à l'emplacement qui leurs sont réservés. Le coach ne peut donner des conseils que pendant la période de repos.

Le non-respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :

1° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour le comportement du coach

2° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour le comportement

du coach

3° fois Perte du round 9 à 0

4° fois Disqualification

L'arbitre n'est pas tenu de respecter l'échelle des pénalités au regard de la gravité de l'infraction.

Afin de clarifier ses interventions, il utilisera les justifications suivantes :

Coup dangereux ou technique interdite

Tête en avant ou genou en avant

Non-respect des commandements de l'arbitre

Comportement antisportif...

Porter une tenue sportive réglementaire, pantalon et veste de survêtement

- Il doit veiller à ce que toutes ses interventions, soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension.
- Il peut séparer les combattants physiquement si ceux-ci n'obtempèrent pas à ces commandements verbaux.

Une intervention de ce genre peut entraîner un avertissement à l'un ou à l'autre des combattants ou même aux deux combattants suivant le cas.

Si l'un des deux combattants démontre une insuffisance technique ou physique en Karaté Full Contact, il devra arrêter la rencontre, ce qui entraînera la disqualification du combattant et la victoire de son adversaire.

Si un combattant perd son protège dents, il doit stopper la rencontre, puis envoyer celui-ci vers son coach pour rincer le protège dents et le remettre rapidement.

A la 3^{ème} perte dans le même round, le combattant sera pénalisé selon l'échelle de pénalités en vigueur.

Les sanctions de l'arbitre :

Il n'existe qu'une seule catégorie de pénalités regroupant l'ensemble des infractions au règlement.

Toutefois une 2^{ème} catégorie qui ne compte que les sorties sera ajoutée en cas de compétition sur tatamis. Cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre sur ring et les avertissements infligés dans chacune des

catégories ne seront pas cumulable d'une catégorie à l'autre.

Les remarques :

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements.

Les pénalités :

La première pénalité n'entraîne aucune sanction

La deuxième pénalité n'entraîne aucune sanction

La troisième entraîne la perte du round par 9 à 0

La disqualification :

Elle est prononcée par l'arbitre après accord des juges pour tout comportement antisportif ou non-respect du règlement.

Si les deux combattants sont coupables, ils recevront alors tous les deux des remarques, des pénalités et pourront même être disqualifiés ensembles.

Annonce ou demande de sanction par l'arbitre :

Lorsqu' une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.

Il doit demander aux deux combattants de rejoindre leurs positions de départ au centre de l'aire et attribue la sanction.

Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné.

Il annonce la sanction à haute voix et par geste la faute.

Le hors combat :

Un combattant est considéré hors combat lorsqu'il présente des signes manifestes d'affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer la rencontre.

Conséquences en combat :

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis commence le décompte des 8 secondes, si son adversaire ne rejoint pas le coin neutre, celui-ci suspend le décompte jusqu'au respect de cette règle.

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre doit obligatoirement compter huit secondes avant d'autoriser le combattant à reprendre la rencontre, à huit le combattant doit impérativement avoir levé les bras en garde.

Si le combattant n'est pas apte à reprendre la rencontre l'arbitre arrête la

rencontre et demande :

Soit la disqualification de l'adversaire s'il y a eu infraction au règlement, ou confirme sa victoire par hors combat.

Si un combattant doit être compté trois fois dans le même combat, ou 2 fois dans la même reprise, l'arbitre doit obligatoirement arrêter le combat et donner la décision.

Blessure accidentelle d'un combattant :

Si pour une raison quelconque un combattant se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de son adversaire, celui-ci sera considéré hors combat.

Tout comportement antisportif pourra entraîner la disqualification du compétiteur, voire le conseil de discipline de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Coups accidentels :

Si le combat est stoppé par une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non, l'arbitre peut se faire assister du service médical.

Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable.

Si dans le cas d'une faute accidentelle au cours du 1^{er} round, le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, il y aura systématiquement décision des juges (désignation du vainqueur).

Si un coup accidentel survient pendant les rounds suivants et que le combat est arrêté, la décision se fera au décompte des points obtenus lors des rounds précédents.

Le hors combat :

Lorsqu'un combattant présente les symptômes du "Hors Combat" l'arbitre peut, à tout moment du compte, déclarer ce boxeur « OUT »

L'arbitre doit alors ôter le protège dents de la bouche du combattant et doit rapidement faire intervenir le service médical.

Préparation physique et psychologique :

L'arbitre doit avoir satisfait à la visite médicale annuelle et doit être en

pleine possession de ses moyens.

Son rôle est essentiel. Il doit prendre conscience qu'on lui confie la mission de faire respecter les règles et la sécurité des deux athlètes.

Son premier souci sera donc d'assurer la protection effective des combattants.

Cette responsabilité sera présente à son esprit durant tout le combat.

Rôle de l'arbitre avant le combat :

Il vérifie la tenue des compétiteurs (coquille, bandages, gants, protèges tibia, protège-dents, protèges pieds, casque, protège poitrine ou coque de protection pour les féminines).

Il s'assure que les ongles des pieds des combattants ne sont pas dangereux.

Il s'assure que les bandages sont posés de façon réglementaire.

L'arbitre doit également s'assurer que le visage des boxeurs n'est pas enduit de corps gras (le faire essuyer par son coach) et qu'il n'a pas de pansement sur le visage ou le corps.

La tenue de l'arbitre :

La tenue d'arbitrage est celle en vigueur au sein de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

LE CHRONOMETREUR :

Il chronomètre :

Les temps des reprises

Les intervalles de repos (minute de repos)

Le temps pendant lequel un combattant est hors combat

Le temps de retard sur l'enceinte de ou des combattants à la demande de l'arbitre.

Ce n'est qu'au commandement « Allez » de l'arbitre qu'il déclenche son chronomètre.

A chaque commandement « Chrono » de l'arbitre Il arrête le chrono.

A la fin de chaque reprise il fait sonner le gong et déclenche le 2^o chronomètre pour la minute de repos.

LE JUGE :

Les juges 1 et 3 Vérifient les bandages, la tenue et l'équipement de chaque combattant avant le combat.

Chaque juge attribue, à l'issue de chaque reprise, et au commandement de l'arbitre des notes : 1 pt ,2 ou 3pts

1 point = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas

Est attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire.

2 points = Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale

Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.

3 points = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut

Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.

En cas d'égalité à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné par décision des juges en concertation avec l'arbitre. Drapeau rouge ou bleu levé vers le haut.

ARTICLE 12 - MODALITES DE JUGEMENT :

Le critère essentiel de jugement en Karaté Full Contact est l'efficacité.

Les coups comptabilisés doivent être des percussions franches et puissantes sur les surfaces autorisées. Ces percussions, pour être comptabilisées, ne doivent pas avoir été parées.

Les percussions alternées en pieds et en poings seront valorisées, tout comme l'attitude offensive.

Il est souhaitable que les juges et l'arbitre n'officient pas les compétiteurs de leur ligue ou de leur département pendant la manifestation.

Le compteur de pieds :

Le compteur de pieds comptabilise jusqu'à six, à l'aide du tableau de comptage électronique, les techniques de jambes effectives données dans chaque reprise pour chaque combattant.

Le nombre de coups de pieds par reprise doit être de 6 minimums.

Toutefois, dans le cas où le compétiteur ne réalise pas la totalité de ses coups de pieds, il aura la possibilité de les réaliser dans les reprises suivantes.

Si à la fin de la rencontre il n'a toujours pas réalisé la totalité de ses coups de pieds, alors chaque coup de pied manquant entraînera 1 point négatif

retiré au score total.

ARTICLE 13 - RECLAMATIONS :

Les réclamations doivent être effectuées par le coach et adressées par écrit avant la fin de la manifestation au responsable du ring. Celles-ci seront notées sur le P.V de la manifestation. Dans le cas contraire toutes les réclamations seront déclarées non recevables.

Changement de décision :

Toute décision officielle est définitive et ne peut être changée à moins :

- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement

Situations non prévues au règlement :

Le responsable de l'arbitrage peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.

ARTICLE 14 - SERVICE MEDICAL :

Un service médical doit obligatoirement être présent pendant la manifestation, il interviendra sur l'aire de compétition à la demande de l'arbitre et statue sur la capacité du combattant à poursuivre la rencontre.

Le service médical devra donner les soins en cas de besoin, tant aux combattants, qu'aux officiels et qu'aux spectateurs.

Il ne quittera la salle qu'une fois celle-ci totalement évacuée.

Le contrôle de l'aptitude médicale s'effectue en même temps que la pesée.

Le service médical peut examiner et soigner le combattant durant la minute de repos s'il le désire, ou à la demande de l'arbitre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, l'arbitre central ou le service médical doit interrompre la rencontre lorsque l'un des deux combattants présente une hémorragie importante.

Il est conseillé d'avoir un véhicule sanitaire ou d'avoir la présence de la sécurité civile, de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Le service médical a tous pouvoir s'il juge qu'un participant est sous l'emprise d'alcool, de produits stupéfiants ou tous autres produits. Il le signalera au chef de ring qui engagera les procédures adaptées.

ARTICLE 15 - LE COACH :

Les combattants doivent obligatoirement avoir un coach positionné à l'emplacement réservé pendant le combat. Il doit être majeur et doit rester à la place qui lui est impartie durant le match.

Le nom des coaches sera fourni à l'enregistrement des combattants.

Le coach n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de compétition pendant les rounds, ni à communiquer, se plaindre ou faire des remarques désobligeantes aux juges et à l'arbitre.

Il devra être en tenue de sport et baskets, sans port de casquette, signe religieux, politique, etc.

Le mauvais comportement du coach pourra entraîner des pénalités pour le combattant qu'ils assistent.

Le coach a le droit de :

Jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son combattant

Déposer une réclamation par écrit qu'il remettra au chef de ring après la proclamation de la décision qu'il conteste.

ARTICLE 16 - L'ORGANISATEUR /OBLIGATIONS :

L'organisateur est responsable de la présence du service médical. La présence d'une unité d'urgence d'évacuation (croix rouge) munie d'un matériel de réanimation, ainsi que d'un véhicule sanitaire est souhaitable.

REGLEMENT KARATE LIGHT CONTACT

Règlement sportif et d'arbitrage

Mis à jour le 1^{er} juillet 2017

Toute manifestation de Karaté Light Contact ne peut être organisée qu'avec l'autorisation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ou de son instance décentralisée (Ligues ou départements)

SOMMAIRE

DEFINITION DU KARATE LIGHT CONTACT	45
REGLES DU KARATE LIGHT CONTACT	46
L'AIRE DE COMPETITION	46
REGLEMENT MEDICAL	47
CATEGORIES D'AGES, DE POIDS	48
TEMPS DES RENCONTRES	49
L'EQUIPEMENT	49
PESEE	51
TOUCHES AUTORISEES EN KARATE LIGHT CONTACT	51
ZONES DE TOUCHES ET COMPORTEMENTS NON AUTORISES	51
TECHNIQUES AUTORISEES	52
L'EQUIPE OFFICIELLE	54
<i>Le chef de tatamis</i>	
<i>L'arbitre</i>	
<i>Le chronométrateur</i>	
<i>Les juges</i>	
RECLAMATIONS	61
SERVICE MEDICAL	61
LE COACH	62
L'ORGANISATEUR / OBLIGATIONS	63

DEFINITION DU KARATE LIGHT CONTACT :

Le Karaté Light Contact est une discipline duelliste d'opposition en combat pieds - poings au-dessus de la ceinture où l'intention d'un combattant est de battre son adversaire par le nombre et la précision des cibles atteintes avec contrôle, par la variété des techniques et enchaînements employés et notamment l'utilisation équilibrée des pieds et des poings. La tactique et le contrôle parfait des touches sont des critères déterminant pour la victoire.

Les touches en poings et en pieds référencées doivent être données sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et contrôle absolu.

Les touches en poings et en pieds sont autorisées, sur la face et les côtés de la tête, le devant et les côtés du corps au-dessus de la ceinture.

Les balayages ou déséquilibres extérieurs et intérieurs effectués sur les chaussons de protection sont autorisés.

L'opposition se déroule sur un tatami réglementaire de 10/10m ; l'aire d'évolution des compétiteurs est limitée à 8/8m. Pour les catégories pupilles et benjamins, l'aire d'évolution pourra être de 6/6 m. La rencontre pourra également se dérouler sur un ring.

L'arbitre central ne juge pas les compétiteurs ; il s'assure que les règles sont correctement appliquées et laisse le combat se dérouler tant qu'il n'y a pas de faute avérée.

Sans stopper l'opposition, les juges apprécient le nombre et la précision des « touches » sur les cibles autorisées, la variété des techniques et enchaînements employés, notamment l'utilisation équilibrée des pieds et poings, la tactique et le contrôle parfait des touches et attribuent à la fin de chaque round une note (1,2 ou 3 points) aux compétiteurs :

1 point = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le bas

2 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu à l'horizontale

3 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le haut

A la fin de chaque round et après déduction des éventuelles pénalités, l'arbitre informe chaque coin du score obtenu.

ARTICLE 1 - REGLES DU KARATE LIGHT CONTACT :

Les compétiteurs se présentent sur le tatami ou sur le ring en tenue règlementaire, équipés de leurs protections homologuées et après vérification des éventuels bandages souples par les juges 1 et 3, peuvent mettre leurs gants.

A l'appel de l'arbitre ils rejoignent le centre du tapis face à face à deux mètres l'un de l'autre). Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement « PRÊT », ils se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre « ALLEZ ».

L'arbitre demande aux juges, au chronométrateur s'ils sont prêts.

Le temps ne peut être arrêté que par le commandement « CHRONO » de l'arbitre.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant.

Si un arbitre estime qu'un combattant demande des arrêts répétitifs afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, une remarque verbale lui sera adressée en premier lieu, puis des pénalités lui seront donné. Si cela se reproduit, l'arbitre lui infligera la défaite du round par 9-0, ou pourra le disqualifier.

ARTICLE 2 - L'AIRE DE COMPETITION :

Durant le combat personne ne sera admis sur l'aire de compétition à part l'arbitre ou les services médicaux sur appel de celui-ci.

Personne, outre le staff officiel, ne sera autorisé à dialoguer avec les juges.

Les rencontres se font sur un tatami officiel de 10/10m ou éventuellement sur un ring.

L'aire dévolution des combattants sur tatamis est de 8/8m pour les minimes, cadets, juniors et seniors et vétérans. Pour les catégories poussins, pupilles et benjamins, l'aire d'évolution pourra être de 6/6 m.

Lorsque qu'un pied est à l'extérieur de cette zone le compétiteur est déclaré « SORTIE » sauf s'il s'agit d'une poussée de l'adversaire qui pourra,

éventuellement, être lui-même sanctionné.

ARTICLE 3 - REGLEMENT MEDICAL :

Chaque compétiteur devra être en possession d'un passeport sportif et d'une licence en cours de validité délivré par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées sur lequel figurera un certificat médical (de la saison en cours) de non contre-indication à la pratique des Arts Martiaux et Sports de Combat en compétition de contact léger reconnu par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées. Le compétiteur présentera son passeport dûment rempli à chaque contrôle et procédure de pesée (cf. règlements Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.).

IMPORTANT : Tout compétiteur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne sera pas autorisé à combattre.

ARTICLE 4 - LES CATEGORIES D'ÂGE ET DE POIDS

Catégories d'âge de poussins à vétérans							
Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benja mins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Seniors 18 - 40 ans	Vété rans +40 ans
Nés en 2010 - 2011	Nés en 2008 - 2009	Nés en 2006 - 2007	Nés en 2004 - 2005	Nés en 2002 - 2003	Nés en 2000 - 2001	Nés en 1977 - 1999	< 1976

Catégories de poids de poussins à vétérans							
Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benja mins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Seniors 18-40 ans	Vété rans + 40 ans
Féminines							
-20kg	- 25kg	- 30kg	- 35kg	- 40kg	- 48kg	- 50kg	- 50kg
-25kg	- 30kg	- 35kg	- 40kg	- 45kg	- 53kg	- 54kg	-58kg
- 30kg	- 35kg	- 40kg	- 45kg	- 50kg	- 58kg	- 58kg	-68kg
- 35kg	- 40kg	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 63kg	- 63kg	+68kg
+35kg	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 68kg	- 68kg	
	+45kg	+50kg	+55kg	+60kg	+68kg	+68kg	
Masculins							
- 25kg	- 30kg	- 30kg	- 35kg	- 45kg	- 55kg	- 56kg	-60kg
- 30kg	- 35kg	- 35kg	- 40kg	- 50kg	- 60kg	- 60kg	-68kg
- 35kg	- 40kg	- 40kg	- 45kg	- 55kg	- 65kg	- 64kg	-76kg
- 40kg	- 45kg	- 45kg	- 50kg	- 60kg	- 70kg	- 68kg	-85kg
+40kg	- 50kg	- 50kg	- 55kg	- 65kg	- 75kg	- 72kg	+85kg
	+50kg	- 55kg	- 60kg	- 70kg	- 80kg	- 76kg	
		+55kg	+60kg	- 75kg	+80kg	-80kg	
				+75kg		-85kg	
						-90kg	
						+90kg	

**Attention : La catégorie Poussin n'a pas accès à l'échelon national.
 Le jour de la rencontre, l'organisation se réserve le droit de créer une catégorie
 visant à réduire les écarts de poids importants dans les catégories de poids
 extrêmes.**

ARTICLE 5 - TEMPS DES RENCONTRES :

Juniors, Seniors et Vétérans M/F : les qualifications et les finales se déroulent en 2 X 2m avec 1mn de repos entre les rounds.

Cadets et Minimes M/F : les qualifications et les finales se déroulent en 2 X 1,30m avec 1mn de repos entre les rounds.

Pupilles et Benjamins M/F : les qualifications et les finales se déroulent en 2 X 1,15m avec une minute de repos entre les rounds.

Poussins M/F : les qualifications et les finales se déroulent en 2 X 1 m avec une minute de repos entre les rounds

En Championnat de France un compétiteur devra obligatoirement posséder la nationalité française. Les participants devront obligatoirement présenter leur carte nationale d'identité à la pesée.

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

ARTICLE 6 - L'EQUIPEMENT :

Les différentes protections composant l'équipement du Karaté Light contact doivent être soumises à l'homologation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Les compétiteurs seront différenciés par un équipement rouge (casque, gants, chaussons, et ceinture) pour le 1^{er} appelé, et un équipement bleu (casque, gants, chaussons, et ceinture) pour le second.

LES GANTS :

Ils devront être à velcro, de couleur rouge ou bleue, en bon état et homologués par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées :

Poussins - Pupilles - Benjamins Masc/Fem : 6 onces ou 8 onces

Minimes Masc/Fem : 8 onces

Cadets et juniors Masc/Fem : 10 onces pour les toutes les catégories de poids jusqu'aux -75kg inclus et 12 onces pour toutes celles au-dessus de

75kg (rouges ou bleus).

Séniors et vétérans Masc/Fem : 10 onces pour les toutes les catégories de poids jusqu'aux -72kg inclus et 12 onces pour toutes celles au-dessus de 72kg (rouges ou bleus).

LES BANDAGES :

Les compétiteurs ont droit à une bande de coton extensible ne devant pas excéder 2,5 m de long et 5cm de large ; le bandage croisé est autorisé.

Aucune autre espèce de bandage ne pourra être employée, l'emploi de tape, ou de produit similaire est formellement interdit.

Toutefois un sparadrap de 7.5cm de long et de 2.5cm de large peut être posé au niveau du poignet pour retenir le bandage.

Les juges 1 et 3 vérifieront les bandages avant la mise en place des gants.

LES PROTECTIONS DE PIEDS :

Les protections de pieds de type Boxe Américaine-Full Contact sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue).

LES PROTECTIONS OBLIGATOIRES :

Pour les garçons : gants et protèges pieds homologués, protèges tibias, coquille, protège dents et casque type olympique sans pommettes.

Pour les filles : gants et protèges pieds homologués, protèges tibias, protège poitrine (à partir de benjamines), protège dents et casque type olympique sans pommettes.

LA TENUE :

La tenue devra être décente et propre, tous les compétiteurs de « Karaté Light Contact » se présenteront avec un pantalon style kimono ou boxe américaine-full contact, tee-shirt ou débardeur ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du club, ceinture rouge ou bleue.

Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercing...est formellement interdit pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

ARTICLE 7 - PESEE :

Elle s'effectuera sous la direction de la commission sportive sous le contrôle possible des chefs de tatamis.

Pour toutes les rencontres, tous les compétiteurs de toutes catégories doivent être impérativement pesés sur une balance à curseur (+ ou - vingt grammes) ou sur une balance électronique (+ou - deux cent grammes).

TOLERANCE DE POIDS :

Aucune tolérance de poids ne sera acceptée si la pesée a lieu la veille de la rencontre ou dans la matinée.

Si la pesée a lieu l'après-midi ou en soirée, la tolérance sera de cinq cents grammes.

En dessous de la limite inférieure de la catégorie de poids (hors championnats et coupes), la rencontre peut avoir lieu si la différence de poids entre les deux candidats n'est pas supérieure à l'écart de la catégorie.

ARTICLE 8 - TOUCHES AUTORISEES EN KARATE LIGHT CONTACT :

La tête : face et côtés

Le corps : face et flancs

Pieds : seulement pour les balayages, déséquilibres extérieurs et intérieurs sur le chausson de protection.

ARTICLE 9 - ZONES DE TOUCHES ET COMPORTEMENTS NON AUTORISES :

Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes.

Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement (stop) a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des remarques, pénalités, perte du round 9-0 ou même une disqualification.

ARTICLE 10 - TECHNIQUES AUTORISEES :

Coup de pied de face :

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon)

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied

Coup de pied retourné direct :

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied

Coup de pied en revers :

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied retombant :

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied

Coup de pied en croissant :

Coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue

Toutes ces techniques de coups de pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

Balayages :

Techniques exécutées avec le tranchant du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

Crochet :

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

Direct :

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

Uppercut :

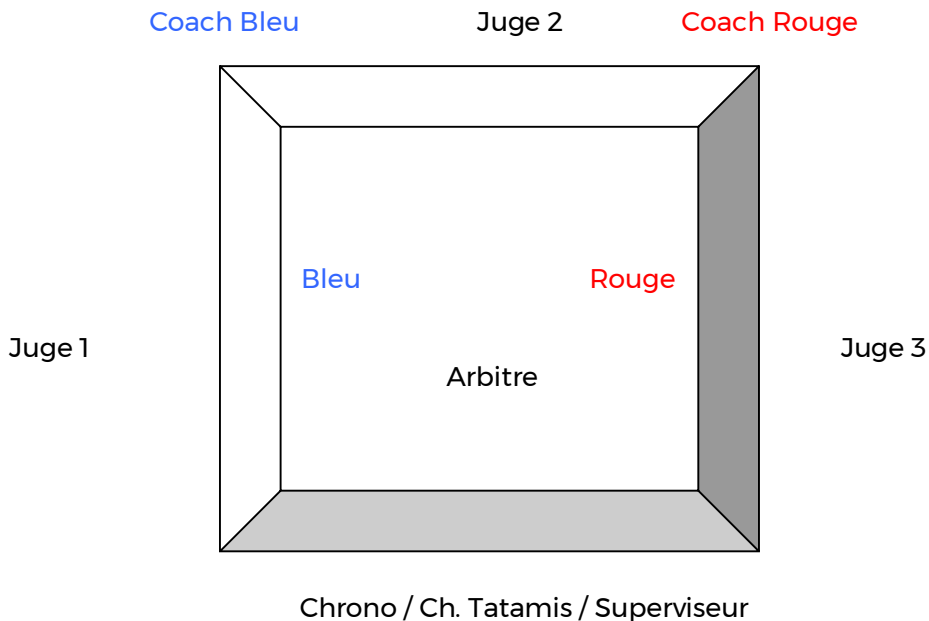
Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

Coup de poing sauté :

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

ARTICLE 11 - L'EQUIPE OFFICIELLE (SUR TATAMIS) :

Voir dessin ci-dessous :



Elle est désignée par l'instance fédérale du département, ligue ou national, en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- Le responsable du ring ou chef de tatami
- Le Superviseur
- L'arbitre
- Le chronométrateur
- Les juges

LE CHEF DE TATAMI :

- Il affecte les juges et arbitres pour chaque rencontre.
- Il vérifie le bon déroulement des rencontres.
- Il inscrit les résultats et décisions de chaque rencontre sur les feuilles de matchs et appose sa signature.

Il est le responsable administratif des documents de son tableau (feuille de déclarations d'accident, enregistrement des réclamations, certificats médicaux etc..).

Il s'assurera de la présence d'un service médical afin de pouvoir répondre rapidement à une demande de l'arbitre central.

Pour une compétition départementale, le chef de tatamis doit être au moins de niveau régional.

Pour une compétition régionale, il doit avoir au moins le niveau national.

Le Chef de Tatamis est le juge ultime pour toute décision ou jugement à prendre immédiatement. Il a tous les pouvoirs de décision dans la limite des points prévus par la réglementation de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées qui régissent la pratique du Karaté Light Contact.

Il pourra selon les cas suivants changer la décision :

- s'il y a une erreur dans le calcul des points attribués par les juges
- violation ou vice de procédure du règlement fédéral.

LE SUPERVISEUR :

Il doit suivre attentivement le bon déroulement du combat et de l'application du règlement.

Il doit intervenir auprès de l'arbitre dans le cas où l'application du règlement n'est pas conforme, notamment dans la bonne application des sanctions.

L'ARBITRE :

L'arbitre devra connaître parfaitement les règlements de la compétition de Karaté Light Contact.

Il doit :

S'assurer de la présence de l'équipe officielle

Vérifier la tenue et l'équipement de chaque combattant

Réunir les deux combattants au centre de l'aire de compétition au début de chaque rencontre afin de leur rappeler les consignes essentielles

Veiller à ce que les deux combattants se saluent avant le début et la fin de la rencontre

Proclamer la décision à l'issue de la rencontre.

Les commandements de l'arbitre :

« **PRÊT!** » Ce commandement est utilisé pour mettre, ou remettre les deux combattants en garde au début de chaque reprise ou après une intervention de l'arbitre central.

« **ALLEZ!** » L'arbitre l'utilise pour lancer ou relancer le combat.

« **CHRONO!** » Ce commandement stoppe le chrono et est utilisé pour arrêter les combattants qui doivent se replacer au centre de l'aire de compétition.

« **STOP!** » A ce commandement les deux compétiteurs s'arrêtent de combattre et reculent d'un pas. Le chronomètre ne s'arrête pas, leur assaut reprend après le commandement « ALLEZ » de l'arbitre, sans revenir au centre de l'aire de compétition.

« **SORTIE!** » différencier les sorties volontaires, donc sanctionnées (1^{er} : Pénalité / 2^{ème} : Pénalité / 3^{ème} : Pénalité / 4^{ème} : Pénalité et perte du round = 9 à 0) à celles provoquées par des poussées de l'adversaire qui peut alors être sanctionné.

Les interventions de l'arbitre :

Il doit veiller à ce que les deux combattants se présentent sur l'aire de compétition dans la minute qui suit leur appel.

Si un des combattants sans raison valable reconnue se présente en retard de plus d'une minute il sera disqualifié.

C'est le chronométreur qui, à la demande de l'arbitre décompte le temps. Seul le coach sera habilité à rester à la place qui lui est réservée durant les rounds, le soigneur pourra le rejoindre durant les temps de repos.

Il doit veiller à ce que le coach et le soigneur soient bien en tenue de sport et baskets à l'emplacement qui leurs sont impartis. Seul le coach sera habilité à rester à la place qui lui est réservée durant les rounds, le soigneur pourra le rejoindre pendant les temps de repos.

Le coach ne peut donner des conseils que pendant la période de repos.

Le non-respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :

1° fois l'arbitre donne une remarque verbale au coach

2° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour l'attitude du coach

- 3° fois l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour l'attitude du coach
- 4° fois Perte du round 9 à 0
- 5° fois Disqualification

L'arbitre n'est pas tenu de respecter l'échelle des pénalités au regard de la gravité de l'infraction.

Afin de clarifier ses interventions, il utilisera les justifications suivantes :

Contact excessif = touche non contrôlée

Tête en avant ou genou en avant

Non-respect des commandements de l'arbitre

Comportement antisportif...

- Il doit veiller à ce que toutes ses interventions, soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension.
- Il peut séparer les adversaires physiquement si ceux-ci n'obtempèrent pas à ses commandements verbaux.
Une intervention de ce genre peut entraîner un avertissement à l'un ou à l'autre des participants ou même aux deux suivants le cas.
- Si l'un des deux compétiteurs démontre une insuffisance technique, il pourra arrêter la rencontre, ce qui entraînera la défaite du concurrent et la victoire par arrêt de l'arbitre de son adversaire.

Si un combattant perd son protège dents, il doit stopper la rencontre, puis envoyer celui-ci vers son coach pour rincer le protège dents et le remettre rapidement.

A la 3^{ème} perte dans le même round, le combattant sera pénalisé selon l'échelle de pénalités en vigueur.

Les sanctions de l'arbitre :

Il existe 2 catégories de sanctions en Karaté Light Contact :

Une 1^{ère} catégorie regroupant l'ensemble des infractions au règlement à l'exception des sorties.

Une 2^{ème} catégorie qui ne compte que les sorties, toutefois cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre sur ring.

Les avertissements infligés dans chacune des catégories ne sont pas cumulable d'une catégorie à une autre.

Les remarques :

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux candidats qui seront sans incidences sur les jugements.

Les pénalités :

La première pénalité n'entraîne aucune sanction

La deuxième pénalité n'entraîne aucune sanction

La troisième entraîne la perte du round par 9 à 0

La disqualification :

Elle est prononcée par l'arbitre après accord des juges pour tout comportement antisportif ou non-respect du règlement.

Si les deux participants sont coupables, ils recevront alors tous les deux des remarques, des avertissements et pourront même être disqualifiés ensemble.

Annonce ou demande de sanction par l'arbitre :

Lorsqu' une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.

Il doit demander aux deux combattants de rejoindre leurs positions de départ au centre de l'aire et attribue la sanction.

Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné.

Il annonce la sanction à haute voix et par geste la faute.

1^{er} pénalité

2^{ème} pénalité

Perte du round 9-0

Disqualification

Il s'agit de Karaté Light Contact, par conséquent les coups portés doivent toucher et non percuter ; c'est l'essence même du Karaté Light Contact où le Hors Combat est interdit.

Conséquences en combat :

Lorsqu'un participant est hors combat suite à des coups appuyés de son adversaire, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis appelle le médecin et consulte ses juges pour la sanction à infliger à l'adversaire s'il est considéré comme fautif.

Par la même le jet de l'éponge n'a pas lieu d'exister en Karaté Light Contact, toutefois le coach pourra demander l'arrêt de la rencontre s'il juge son compétiteur trop en dessous du niveau requis.

Blessure accidentelle d'un participant :

Si pour une raison quelconque un combattant se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de son adversaire, celui-ci sera considéré comme hors combat.

Le comptage :

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera de reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être compté par l'arbitre. Dans ce cas il ne pourra gagner la reprise.

Tout comportement antisportif pourra entraîner la disqualification du compétiteur, voire le conseil de discipline de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Coups accidentels :

Si la rencontre est stoppée par une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non, l'arbitre peut se faire assister du service médical.

Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable.

Si dans le cas d'une faute accidentelle au cours du 1^{er} round, le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, il y aura systématiquement décision des juges (désignation du vainqueur).

Si un coup accidentel survient pendant les rounds suivants et que le combat est arrêté, la décision se fera au décompte des points obtenus lors des rounds précédents.

Préparation physique et psychologique :

L'arbitre doit avoir satisfait à la visite médicale annuelle et doit être en pleine possession de ses moyens.

Son rôle est essentiel. Il doit prendre conscience qu'on lui confie la mission de faire respecter les règles et la sécurité des deux athlètes.

Son premier souci sera donc d'assurer la protection effective des combattants.

Cette responsabilité sera présente à son esprit durant tout le combat.

Rôle de l'arbitre avant le combat :

Il s'assure que les ongles des pieds des combattants ne sont pas dangereux.

Il s'assure que les bandages sont posés de façon réglementaire.

L'arbitre doit également s'assurer que le visage des compétiteurs n'est pas enduit de corps gras (le faire essuyer par son coach) et qu'il n'a pas de pansement sur le visage ou le corps.

La tenue de l'arbitre :

La tenue d'arbitrage est celle en vigueur au sein de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

LE CHRONOMETREUR :

Il chronomètre :

Les temps des reprises

Les intervalles de repos (minute de repos)

Le temps de retard sur l'enceinte de ou des combattants à la demande de l'arbitre.

Ce n'est qu'au commandement « Allez » de l'arbitre qu'il déclenche son chronomètre.

A chaque commandement « chrono » de l'arbitre Il arrête le chrono.

A la fin de chaque reprise il fait sonner le gong et déclenche le 2^o chronomètre pour la minute de repos.

LE JUGE :

Les juges 1 et 3 Vérifient les bandages, la tenue et l'équipement de chaque combattant avant le combat.

Chaque juge attribue, à l'issu de chaque reprise, et au commandement de l'arbitre des notes : 1 pt ,2 ou 3pts

1 point = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas

Est attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire.

2 points = Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale

Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.

3 points = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut

Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.

En cas d'égalité à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné par décision des juges au signal de l'arbitre. Drapeau rouge ou bleu levé vers le haut.

Modalité de jugement :

Les critères essentiels de jugement en Karaté Light Contact sont le nombre et la précision des cibles atteintes avec contrôle, la variété des techniques et enchaînements employés et notamment l'utilisation équilibrée des pieds et des poings. La tactique et le contrôle parfait des touches sont des critères déterminant pour la victoire.

Il est souhaitable que les juges et l'arbitre n'officient pas les compétiteurs de leur ligue ou de leur département pendant la manifestation.

ARTICLE 12 - RECLAMATIONS :

Les réclamations doivent être effectuées par le coach et adressées par écrit avant la fin de la manifestation au chef de tatami ; celles-ci seront notées sur le P.V de la manifestation. Dans le cas contraire toutes les réclamations seront déclarées non recevables.

Changement de décision :

Toute décision officielle est définitive et ne peut être changée à moins :
- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement

Toute décision officielle est définitive et ne peut être changée à moins :

- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement

Situations non prévues au règlement :

Le responsable de l'arbitrage peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.

ARTICLE 13 - SERVICE MEDICAL :

Un service médical doit obligatoirement être présent pendant la manifestation, il interviendra sur l'aire de compétition à la demande de

l'arbitre et statue sur la capacité du combattant à poursuivre la rencontre. Le service médical devra donner les soins en cas de besoin, tant aux combattants, qu'aux officiels et qu'aux spectateurs. Il ne quittera la salle qu'une fois celle-ci totalement évacuée.

Le contrôle de l'aptitude médicale s'effectue en même temps que la pesée.

Le service médical peut examiner et soigner le combattant durant la minute de repos s'il le désire, ou à la demande de l'arbitre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, l'arbitre central ou le service médical doit interrompre la rencontre lorsque l'un des deux combattants présente une hémorragie importante.

Il est conseillé d'avoir un véhicule sanitaire ou d'avoir la présence de la sécurité civile, de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Le service médical a tous pouvoirs s'il juge qu'un participant est sous l'emprise d'alcool, de produits stupéfiants ou tous autres produits. Il le signalera au chef de tatamis qui engagera les procédures adaptées.

ARTICLE 14 - LE COACH :

Les combattants peuvent avoir un coach positionné à l'emplacement réservé pendant le combat. Il doit rester à la place qui lui est impartie durant le match.

Le nom des coaches sera fourni à l'enregistrement des combattants.

Le coach n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de compétition pendant les rounds, ni à communiquer, se plaindre ou faire des remarques désobligeantes aux juges et à l'arbitre.

Il devra être en tenue de sport et baskets, sans port de casquette, signe religieux, politique, etc.

Le mauvais comportement du coach pourra entraîner des pénalités pour le combattant qu'il assiste.

Le coach a le droit de :

Jeter l'éponge en reconnaissance de la défaite de son combattant

Déposer une réclamation par écrit qu'il remettra au chef de tatamis après la proclamation de la décision qu'il conteste.

ARTICLE 15 - L'ORGANISATEUR /OBLIGATIONS :

L'organisateur est responsable de la présence du service médical. La présence d'une unité d'urgence d'évacuation (croix rouge) munie d'un matériel de réanimation, ainsi que d'un véhicule sanitaire est souhaitable.

REGLEMENT DE COMPETITION

CHAMPIONNAT DE FRANCE
CONTACT ET SEMI-CONTACT
INTER-DISCIPLINES

Version intégrale - Mise à jour le 1^{er} juillet 2017

SOMMAIRE

INTRODUCTION	69
CODE DE L'ETHIQUE	70
I. L'ENGAGEMENT AUX COMPETITIONS	71
<i>Les inscriptions</i>	
<i>Le contrôle des passeports</i>	
II. LES COMPETITEURS	72
<i>Les catégories</i>	
<i>Le sur-classement d'âge et de poids</i>	
<i>La tenue</i>	
<i>Le marquage, les sponsors et la publicité</i>	
<i>Les protections homologuées</i>	
III. L'AIRE DE COMPETITION	74
IV. LE DEROULEMENT DES COMBATS	75
<i>Temps de combat</i>	
<i>Critères de notation</i>	
<i>Les techniques autorisées et comptabilisées</i>	
<i>Les techniques autorisées et non-comptabilisées</i>	
<i>Le « hors combat »</i>	
<i>L'attribution des sanctions</i>	
<i>Les avertissements</i>	
<i>Les pénalités</i>	
<i>La disqualification</i>	
<i>Les sorties</i>	
<i>Procédure d'abandon</i>	
<i>Les zones, techniques et zones interdites</i>	
<i>La fin du combat</i>	
<i>La fin du combat avant la fin du temps réglementaire</i>	
<i>Les litiges et réclamations</i>	
V. LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION	81

REGLEMENT DE LA COMPETITION « CHAMPIONNAT DE FRANCE SEMI-CONTACT INTER-DISCIPLINES »	82
ARBITRAGE ET ORGANISATION CHAMPIONNAT DE France SEMI CONTACT INTER-DISCIPLINES	85
<i>Catégories de poids</i>	
I. FAIRE PARTIE DU CORPS ARBITRAL	85
<i>Conditions générales</i>	
<i>Formation</i>	
<i>Renseignements</i>	
II. CORPS ARBITRAL	85
<i>Tenue officielle</i>	
<i>Le superviseur</i>	
<i>L'arbitre</i>	
<i>Le juge de coin</i>	
<i>Le commissaire sportif</i>	
III. DEROULEMENT DES COMBATS	87
<i>Appel des combattants</i>	
<i>Attributions des points</i>	
<i>Communication orale</i>	
<i>Protocole</i>	
IV. ORGANISATION ADMINISTRATIVE	89
<i>Le responsable administratif</i>	
<i>Le responsable de l'organisation sportive</i>	
V. ORGANIGRAMME DE LA COMPETITION	90
<i>Dans la zone délimitée réservée aux officiels fédéraux</i>	
<i>Sur chaque aire de combat</i>	
<i>Sur le lieu de la manifestation</i>	
VI. SURVEILLANCE ET CONTROLES MEDICAUX	91
<i>Organisation des secours</i>	

*Médecin
Contrôle anti-dopage*

VII. SURFACE D'EVOLUTION

93

Description d'une aire de compétition

Matériel

Les différents emplacements

Gestuelle d'arbitrage de l'arbitre central

Gestuelle d'arbitrage du juge de coin

ANNEXES « CONTACT INTER-DISCIPLINES »

95 à 112

Annexe I - Marquage tenue

Annexe II - Les protections homologuées

Annexe IV a - Description d'une aire de combat (vue de haut)

Annexe IV b - Description d'une aire de combat (vue en diagonale)

Annexe IV c - Plan d'ensemble et positionnement des tapis

Annexe V - Réclamation

Annexe VI a - Tableau des combats (tableau A)

Annexe VI b - Tableau des combats (tableau B)

Annexe VI c - Tableau des combats (tableau C et repêchage)

Annexe VII - Demande de sanction disciplinaire

*Annexe VIII - Tableau de synthèse des règles « Championnat de France
Contact Interdisciplines »*

*Annexe IX - Tableau de synthèse des règles « Championnat de France
Semi-contact Interdisciplines »*

Championnat de France Contact Inter-disciplines

INTRODUCTION

L'objectif de cette manifestation est de réunir l'ensemble des disciplines sportives de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées. dans une compétition commune.

« S'enrichir de la diversité malgré les différences. »

Le Championnat de France Contact Interdisciplines se veut être un moment de découverte, de partage et de rencontre ; une opportunité de se rassembler autour de valeurs communes : la combativité, l'humilité, la sportivité et le respect.

Sa réglementation s'articule autour de quelques points essentiels :

Engagement dans l'assaut

Des reprises de 2 minutes en combat continu

Diversité technique

Frappes de poings, de coudes, de genoux et de pieds

Mises au sol et projections

Protection des participants

Un arbitre en charge de la sécurité des combattants et du bon déroulement des assauts

Des sanctions organisées pour protéger les compétiteurs

Des protections adaptées et homologuées (casque, gants, coquille, protège tibias-pieds-talons)

Identité et diversité

Chaque compétiteur portera la tenue de sa discipline d'origine (tenue représentative d'une discipline de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées).

3 juges, si possible, représentant 3 disciplines distinctes attribuent les points.

Les actions interdites sont sanctionnées par l'arbitre.

L'arbitre attribue les avertissements, les pénalités, les disqualifications et les hors combats durant le match.

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie que mon passeport est à jour et comporte :

- Le timbre de licence nécessaire
- Mon certificat médical de non contre-indication à la compétition

Je contrôle l'état de ma tenue et de mes protections.

Je contrôle que je suis bien au poids dans la catégorie où je suis inscrit.

Je connais le déroulement et les règles de la compétition.

JE TIENS A BIEN ME COMPORTEUR

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

REGLEMENT

Championnat de France Contact Inter-disciplines

I. L'ENGAGEMENT AUX COMPETITIONS

Cette compétition individuelle est ouverte aux licenciés majeurs de moins de 40 ans au jour de la compétition. La participation de compétiteurs étrangers de toute nationalité est autorisée en coupe et en Open, elle n'est pas autorisée au Championnat de France. Elle est organisée par catégories d'âge, de poids et de sexe avec ou sans repêchage. Le coaching est interdit pendant l'assaut néanmoins un accompagnateur assiste le combattant pendant la minute de repos.

LES INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent s'inscrire par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour cette compétition et publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'engagement.

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de la compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé.

Aucune inscription ne peut être prise sur place.

LE CONTROLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle de la commission sportive.

Il doit contenir :

Le timbre de licence de la saison en cours collé sur le passeport sportif.

Le certificat médical, signé et validé par le médecin.

II. LES COMPETITEURS

LES CATEGORIES :

SENIORS (masculins et féminines) 18 et moins 40 ans	
MASCULINS	FEMININES
-56kg	-50kg
-60kg	-54kg
-64kg	-58kg
-68kg	- 63kg
-72kg	-68kg
-76kg	+68kg
-80kg	
-85kg	
-90kg	
+90kg	

Le sur-classement de poids est interdit.

LA TENUE :

Les compétiteurs portent la tenue représentative d'une discipline de la fédération.

La tenue doit être propre. En cas de tâche l'arbitre pourra demander d'en changer.

Ils ne portent qu'une ceinture. L'un porte une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.

Ils doivent avoir les ongles coupés courts.

Ils ne portent aucun objet métallique, plastique ou d'une autre matière

qui pourrait blesser ou mettre en danger l'adversaire. On entend tout objet dur incorporé directement ou indirectement dans les protections et qui pourrait causer une blessure. Ex : protège-tibia ou jambière avec baleines, bijoux, barrettes, etc.

Les bandes de mains souples et les sous-gants sont autorisés.

Le port d'appareil dentaire métallique doit être approuvé par le médecin officiel.

Les lunettes sont interdites, le port de lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du combattant.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être autorisé par le médecin officiel.

Le marquage, les sponsors et la publicité

Le marquage est autorisé, il doit respecter le règlement en vigueur. (Cf. Annexe I)

Les protections homologuées (cf. annexe II)

Les compétiteurs doivent posséder leurs propres équipements. Tout compétiteur se présentant non équipé à l'appel de son nom, ne sera pas autorisé à combattre. Il disposera d'une minute pour se mettre en conformité, ensuite il sera déclaré forfait.

Pour toutes les catégories masculines et féminines

Casque

Protège-dents

Gants 10 oz pour les féminines et les masculins en - 72Kg

Gants 12 oz à partir des masculins + 72 Kg

Coquille pour les masculins

Protège-tibias

Protège-pieds type chausson recouvrant les orteils et le talon

Protège-poitrine Pour les catégories féminines

Dans les rencontres élités, les équipements de sécurité pourront être adaptés sous le contrôle de la commission d'arbitrage.

LE COACH :

Chaque compétiteur doit être assisté d'un coach qui se tiendra sur la chaise prévue à cet effet.

Il pourra intervenir auprès du compétiteur (serviette, hydratation, conseil) uniquement durant la période de repos.

Il doit porter une tenue de sport ou d'entraînement.

Il peut décider d'interrompre le combat du compétiteur qu'il accompagne.

III. L'AIRE DE COMPETITION (Cf. Annexe IV)

L'aire de compétition est une surface carrée de tatamis, de 8m de côté, organisé comme suit :

L'aire de combat intérieure de couleur bleue qui sera au minimum de 6 m sur 6 m

La zone de danger (proche de la sortie) de couleur rouge qui sera de 1 m de largeur et située à la périphérie de l'aire de combat.

Autour de l'aire de compétition un périmètre bleu de 2m de large défini une zone de sécurité.

Les rencontres pourront également se dérouler sur un ring.

IV. LE DEROULEMENT DES COMBATS

Temps de combat :

Le chronométrage a lieu en temps réel, il peut être arrêté sur consigne de l'arbitre.

Le commissaire sportif signale la fin du combat par un coup de gong.

En dehors des phases éliminatoires et finales, le temps de récupération entre deux combats est de 3mn maximum et 10m maximum avant les finales. La durée de récupération, dans cet espace de temps, est décidée par les deux combattants.

Nombre de reprises	Durée des reprises	Temps de repos entre les reprises
2	2 mn	1 mn

En catégorie élite, le nombre et la durée des reprises sera adapté par la commission d'arbitrage (3, 4 ou 5 reprises)

L'attribution des points :

Entre chaque reprise, les juges de coin annoncent leurs scores provisoires afin d'informer les compétiteurs et le public.

Critères de notation :

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, des projections et/ou a obtenu un hors combat temporaire.
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et de projection.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

Valeurs des techniques à prendre en considération.

Dans l'ordre décroissant de valeur :

Technique autorisée entraînant un « Hors combat »

Mise au sol ou projection.

Coup de pied à la tête.

Projection (mise au sol par une saisie) entraînant une chute sur le dos

Coup de pied, de genou ou de coude au corps

Coup de poing à la tête ou au corps y compris le coup de poing retourné

Mise au sol (balayage, fauchage)

Les coups de pied circulaires dans les membres inférieurs

Les saisies de 3 secondes, maximum, sans action

Le « hors combat »

Le « hors combat » : incapacité temporaire de l'un des compétiteurs à poursuivre le combat à la suite d'une attaque ou d'une difficulté physique.

Le combattant considéré « hors combat » est compté par l'arbitre sur 10 secondes. A la septième seconde il doit être en garde et en mesure de reprendre le combat à la dixième seconde.

Si un combattant est compté durant une reprise, il ne pourra être déclaré vainqueur lors du vote des juges à l'issue de cette même reprise.

Si l'arbitre le considère dans l'incapacité de poursuivre le combat dans le temps imparti, il le déclare perdant.

Dans la mesure où il reprend le combat, s'il doit être compté une 2ème

fois, dans une même reprise, il est déclaré perdant.

En cas de combat perdu par « hors combat ». Le corps médical doit déterminer un délai de récupération du compétiteur de 30, 60 ou 90 jours, durant lequel le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit. Passé ce délai, un certificat médical mentionnant le hors combat et l'autorisant à reprendre la compétition sera exigé.

L'attribution des sanctions :

Les actions interdites sont sanctionnées par l'arbitre qui peut dans certains cas consulter les juges.

Les avertissements :

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des avertissements aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements.

L'avertissement est une mise en garde avant une pénalité, qui peut être notifié verbalement par l'arbitre. Ils concernent les actions, techniques et zones interdites.

Exemple : mettre en danger sa propre sécurité, en se laissant aller à des comportements exposant aux blessures.

Les pénalités :

Il n'existe qu'une seule catégorie de pénalités regroupant l'ensemble des infractions au règlement.

Toutefois une 2^{ème} catégorie qui ne compte que les sorties sera ajoutée en cas de compétition sur tatamis. Cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre sur ring et les avertissements infligés dans chacune des catégories ne seront pas cumulable d'une catégorie à l'autre.

La première pénalité n'entraîne aucune sanction

La deuxième pénalité n'entraîne aucune sanction

La troisième entraîne la perte du round par 9 à 0

La disqualification :

Elle élimine le compétiteur concerné de la compétition.

La disqualification d'un compétiteur ne peut être prononcée qu'après consultation des juges.

La disqualification est déclarée dans les cas suivants :

Lorsque le compétiteur réitère la même infraction alors qu'il a déjà été

pénalisé 3 fois durant le match

Blessure ou mise hors combat à l'aide d'un coup interdit

L'arbitre peut également proposer aux juges la disqualification pour toute technique interdite

Insultes ou comportements irrespectueux

Technique portée après l'arrêt du combat par l'arbitre

Tout combattant ne se présentant pas sur l'aire de combat au-delà d'une minute après 3 appels de son nom

Les sorties :

Les sorties sont signalées par l'arbitre central ou les juges de coin. L'arbitre central valide la sortie et la fait notifier par le commissaire sportif.

La première sortie n'entraîne aucune sanction

La deuxième sortie n'entraîne aucune sanction

La troisième sortie n'entraîne aucune sanction

La quatrième entraîne la perte du round par 9 à 0

NOTA : après une sortie, l'arbitre central doit placer les combattants à un mètre environ de la ligne de sortie afin de laisser faire la mise en place d'une stratégie visant à faire sortir un des adversaires. Les remises au centre pour sortie ne se font qu'en cas de problème d'ordre technique.

Procédure d'abandon :

Durant le combat, l'accompagnateur peut décider de faire abandonner son compétiteur s'il le sent en faiblesse ou présenter un risque pour le respect de son intégrité physique. Il se lève de sa chaise en levant le bras et annonce « arrêt du combat ».

Les zones, techniques et actions interdites :

ZONES INTERDITES	TECHNIQUES INTERDITES	ACTIONS INTERDITES
<p>L'arrière de la tête Le cou et la nuque Le dos (charnière vertébrale) Les parties génitales L'aine Les genoux</p>	<p>Les techniques portées sur une zone interdite Les techniques de percussion avec main ouverte Les coups de pied directs dans les membres inférieurs Les projections entraînant une chute sur la tête, la nuque Les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres. Les coups de tête La lutte au sol Les clés (verrouillages articulaires)</p>	<p>Attitude incorrecte envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public. Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité. Fuite Simulation d'avoir été touché dans une zone interdite. Saisie de l'adversaire sans conclusion dans les 3 secondes. Saisir les jambes sans action préalable. Sortie de l'aire de combat : dès lors qu'une partie du corps d'un combattant, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface. Intervention de l'accompagnateur durant une reprise</p>

La fin du combat :

A l'issue de chaque reprise, les juges de coin annoncent leurs résultats aux drapeaux. L'arbitre annonce à la table le décompte des points qui est vérifié et enregistré par le commissaire sportif.

A la fin du combat, l'arbitre annonce le résultat final (confirmé par le commissaire sportif).

En cas d'égalité des points, le corps arbitral désignera le vainqueur au mot « décision » à la majorité des juges de coin.

Critère de jugement : l'attitude, l'engagement dans le combat, la supériorité stratégique et technique, le compétiteur ayant initié la majorité des actions et des techniques effectives.

La fin du combat avant la fin du temps réglementaire :

Le combat peut être interrompu avant la fin du temps réglementaire :

Suite à un hors combat

Suite à une difficulté physique ou technique mettant en danger l'intégrité physique d'un compétiteur

Sur recommandation médicale, suite à l'intervention des secours

Suite à un abandon

Suite à une disqualification

Les litiges et réclamations :

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. En cas de contestation, seul le responsable du club pourra émettre des observations par écrit et les porter au responsable de la compétition avant la fin de la compétition.

Une fiche type est prévue à cet effet (Cf. Annexe V). Cette réclamation ne pourra porter que sur un point précis du règlement et non sur la valeur du jugement des arbitres.

V. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Vérifications administratives (passeports et inscriptions)

Pesée

Vestiaire

Cérémonie d'ouverture (en tenue de combat)

Attente dans la zone d'échauffement

Appel de la catégorie (dans la zone d'échauffement)

Vérification du matériel (tenue et protections)

Appel et contrôle de la catégorie sur l'aire de combat

Salut de la catégorie

Appel à la préparation des compétiteurs (chaque compétiteur est appelé

à se préparer pendant les combats qui précèdent les leurs)

Appel des 1ers compétiteurs et début du combat :

Saluez

Prêt

Allez

Stop

Sortie, avertissement, pénalité, etc.

Dos à l'adversaire (position d'attente)

Hors combat

En place (retour aux places initiales)

Fin de la 1ère reprise et annonce des scores provisoires.

Début de la 2ème reprise.

Fin de la 2ème reprise et annonce des résultats définitifs.

Salut

Fin de la catégorie

Salut de la catégorie

Déroulement de la suite des catégories

Fin des combats

Cérémonie de clôture (en tenue de combat) :

Discours, annonce des résultats officiels et remise des récompenses

Fin de la compétition

REGLEMENT

Championnat de France Semi-Contact Inter-disciplines

Le règlement Championnat de France semi-contact Interdisciplines concerne les catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors, Seniors et Vétérans pour les masculins et les féminines.

Le règlement s'approche du règlement « Contact » avec les restrictions suivantes :

MODE :

Combat en continu, mise hors combat interdite. Les contacts excessifs sont interdits et pénalisés. Quand il le juge nécessaire, l'arbitre central signale verbalement au combattant son manque de contrôle en le pointant du doigt et en disant « contact excessif ! ». Si le combattant doit être averti une deuxième fois, l'arbitre lui attribue une pénalité selon les modalités prévues dans le règlement « adultes ».

COMPTAGE :

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera de reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être compté par l'arbitre. Dans ce cas il ne pourra gagner la reprise.

Age	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12- 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Seniors 18 -40 ans	Vétérans + de 40 ans
Durée	2 reprises de 1,15 mn	2 reprises de 1,30 mn	2 reprises de 1,30 mn	2 reprises de 2mn	2 reprises de 2mn	2 reprises de 2mn
Temps de repos	1mn					
Protections	Protections homologuées obligatoires (casque, coquille pour les masculins, protège poitrine pour les féminines, protège-dent, Gants (minimum 8oz pour les B, M, C de petite taille), protège-tibias, protections de pieds recouvrant les orteils et le talon.					
Techniques interdites (par rapport au règlement adulte)	Coups de genou Coups de coude Coups de pied circulaires dans les jambes sauf pour les catégories juniors, seniors et vétérans dans l'esprit du semi-contact					

CATEGORIES DE POIDS :

CATEGORIES SEMI-CONTACT INTERDISCIPLINES					
Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Féminines					
-30kg	-35kg	-40kg	-48kg	-50kg	-50kg
-35kg	-40kg	-45kg	-53kg	-54kg	-58kg
-40kg	-45kg	-50kg	-58kg	-58kg	-68kg
-45kg	-50kg	-55kg	-63kg	-63kg	+68kg
-50kg	-55kg	-60kg	-68kg	-68kg	
+50kg	+55kg	+60kg	+68kg	+68kg	
Masculins					
-30kg	-35kg	-45kg	-55kg	-56kg	-60kg
-35kg	-40kg	-50kg	-60kg	-60kg	-68kg
-40kg	-45kg	-55kg	-65kg	-64kg	-76kg
-45kg	-50kg	-60kg	-70kg	-68kg	-85kg
-50kg	-55kg	-65kg	-75kg	-72kg	+85kg
-55kg	-60kg	-70kg	-80kg	-76kg	
+55kg	+60kg	-75kg	+80kg	-80kg	
-	-	+75kg	-	-85kg	
				-90kg	
				+90kg	

ARBITRAGE ET ORGANISATION

Championnat de France Contact Inter-disciplines

I. FAIRE PARTIE DU CORPS ARBITRAL

Conditions générales

Liste nominative des arbitres proposée par la Commission Nationale d'Arbitrage Karaté-contact, Karaté Full Contact et Inter-disciplines

Nomination par le DTN

Formation préalable obligatoire avec examen et certification.

Formation

Le candidat doit assister aux stages d'arbitrage fédéraux spécifique à l'open contact inter-discipline.

Pendant ces stages, il recevra des informations théoriques et participera à des applications pratiques sur l'arbitrage. En fin de stage, il recevra une attestation justifiant de sa participation.

Renseignements : Pour tout renseignement, les dirigeants ou les enseignants peuvent s'adresser à la direction technique nationale.

II. CORPS ARBITRAL

TENUE OFFICIELLE :

Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les stages. La tenue officielle est la suivante :

Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.

Polo d'arbitrage contact fédéral bleu marine.

Pantalons gris Clair uni, sans revers.

Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition

LE SUPERVISEUR :

Ses attributions sont les suivantes :

Déléguer, nommer et superviser les arbitres, les juges de coin et les commissaires sportifs pour tous les combats effectués sur l'aire de

compétition dont il a le contrôle.

S'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

Si nécessaire, préparer un rapport écrit sur la prestation d'un membre du corps arbitral dont il a la responsabilité. Il remettra ce rapport au responsable de la manifestation qui le transmettra aux instances fédérales concernées.

Il peut intervenir en cas de non-respect du règlement sur une aire de combat.

L'ARBITRE :

Ses attributions sont les suivantes :

Faire respecter les règles de la compétition.

Proposer les arrêts du chronomètre, les avertissements, les pénalités, les sorties, les disqualifications, les hors combat aux juges de coin qui votent la conduite à tenir à la majorité.

Appliquer les décisions dès qu'au moins un juge de coin valide la proposition de l'arbitre central.

Veiller à la sécurité des combattants

Veiller au bon déroulement des assauts

Nota : la remise au centre des combattants ne se fait que pour des problèmes techniques, l'arbitre doit laisser les combattants mener une stratégie basée sur les sorties de l'adversaire.

LE JUGE DE COIN :

Ses attributions sont les suivantes :

Attribuer de façon impartiale, les points marqués par les deux combattants.

Exercer son droit de vote lorsqu'une décision doit être prise.

Il signale son opinion à l'arbitre dans les cas suivants :

Lorsque le compétiteur commet une technique ou un acte interdit.

Lorsqu'ils remarquent une blessure ou un malaise chez un compétiteur.

Lorsque l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.

Dans tous les autres cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

LE COMMISSAIRE SPORTIF :

Ses attributions sont les suivantes :

Appeler les combattants : tout combattant qui ne se présente pas sur l'aire de combat suite au troisième appel de son nom et au-delà « d'une minute » est déclaré forfait.

Noter les disqualifications.

Tenir à jour les tableaux des combats. (CF. ANNEXE VI)

Arrêter et reprendre le chronomètre selon les indications de l'arbitre central.

Signaler la fin du combat par un coup de gong.

Transmettre à la commission disciplinaire de la fédération une demande de sanction (CF. ANNEXE VII)

III. DEROULEMENT DES COMBATS

Appel des combattants :

Les juges et les commissaires sportifs doivent se montrer exigeants lors des différents appels des combattants :

Pour la pesée : les compétiteurs ne se présentant pas à la pesée dans le créneau horaire défini seront déclarés irrecevables.

Pour les sélections

Pour les combats

Ils doivent également s'assurer de la tenue correcte et des protections adéquates des combattants (taille et couleur). Tout combattant qui ne se présente pas sur l'aire de combat suite au troisième appel de son nom et au-delà d'une minute sera déclaré forfait.

Communication orale :

Saluez

Prêt

Allez

Stop

Chrono

Protocole :

La cérémonie d'ouverture

L'entrée sur l'aire de combat

Les divers saluts

Le début du combat

Expliquer ses décisions au superviseur et au responsable de l'arbitrage si nécessaire

Les suspensions

Les diverses sanctions

Obtenir les opinions des juges et agir conformément à ses opinions

Annoncer les prolongations

La fin du combat

Annoncer le résultat

Donner les commandements et faire les différentes annonces

La sortie de l'aire de combat

L'annonce des résultats officiels

La remise des coupes

La cérémonie de clôture

IV. ORGANISATION ADMINISTRATIVE

Un responsable administratif et un responsable de l'organisation sportive sont nommés par la fédération.

LE RESPONSABLE ADMINISTRATIF :

En amont de la compétition, il organise et conseille :

Contrôle des fiches d'engagement

Certificat médical

Photocopie de la licence fédérale de la saison sportive en cours

Fiche individuelle d'engagement

Tirage au sort

Pour éviter toute contestation, il doit se dérouler en présence des responsables fédéraux. On utilise les documents sur lesquels sont inscrits les noms des combattants ou les numéros qui leur sont attribués. Le tirage au sort peut être effectué de façon aléatoire par un traitement informatisé.

Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Au cours de la compétition, il est en charge du contrôle des passeports

Après la compétition, il prépare les documents officiels :

Tenue des registres à destination d'archivage recensant :

Les classements (trois premières places) pour chaque catégorie d'âge, de poids. Les titres remportés par les compétiteurs.

Les sanctions par disqualification prononcées à l'encontre des compétiteurs concernés. Le conseil de discipline de la fédération statuera ensuite en collaboration avec la commission d'arbitrage selon la gravité du cas.

Tableau de synthèse des résultats (Cf. Annexe IX)

LE RESPONSABLE DE L'ORGANISATION SPORTIVE :

Il assure le bon déroulement de la compétition depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole

Il intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits

Accueil les invités et les VIP

Il dirige le protocole de remise des récompenses

Avant le début des manifestations il contrôle :

La présence des services de sécurité

Le respect des règles de sécurité sur l'aire de combat et aux alentours

La présence de l'équipe de secours et du médecin.

La présence du matériel requis.

Fiche individuelle d'engagement des compétiteurs.

Pendant la compétition, il gère les pesées.

Il est nécessaire de disposer au minimum de trois balances tarées à l'identique. Les pesées peuvent s'effectuer avec ou sans la tenue de combat.

Il n'y a pas de tolérance de poids.

V. ORGANIGRAMME DE LA COMPETITION

Dans la zone délimitée réservée aux officiels fédéraux

Le président de la fédération

Le directeur technique national

Les membres de la direction technique nationale

Les présidents de ligue

Le Responsable National de la Commission médicale et antidopage

Les invités d'honneur

Sur chaque aire de combat

1 superviseur

L'arbitre central

3 juges de coin

3 commissaires sportifs (chronométrateur et marqueur)

Sur le lieu de la manifestation

L'assistance médicale

VI. SURVEILLANCE ET CONTROLES MEDICAUX

Organisation des secours :

L'organisation de toute compétition doit prévoir une assistance médicale :

Un médecin et une antenne médicale

Une antenne médicale avec une équipe spécialisée en soins de première urgence (ex : croix rouge, protection civile, etc.)

Un nécessaire médical de premier secours et un emplacement spécifique en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident.

Un téléphone avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers, d'un médecin.

Médecin :

Il peut, s'il le juge nécessaire pour des raisons médicales, interdire à un combattant la poursuite du combat ou de la compétition. Il doit, dans ce cas, signifier et justifier sa décision aux arbitres et à l'organisateur de la compétition.

Contrôle antidopage :

Des contrôles antidopage intéressant les licenciés des fédérations peuvent être opérés à tout moment et plus particulièrement à l'occasion des compétitions officielles de la fédération.

Ces contrôles sont effectués à l'initiative de l'exécutif de la fédération ou des pouvoirs publics suivant les textes en vigueur.

Les prélèvements ou analyses sont réalisés sous le contrôle effectif des médecins mandatés par le Ministère chargé des sports et n'appartenant pas à l'organisation fédérale. Les prélèvements sont cependant effectués en présence d'un membre de la fédération mandaté par l'Exécutif fédéral.

En cas de contrôle positif, le combattant concerné est informé personnellement par lettre recommandée avec accusé de réception de la fédération.

Il a la possibilité de demander une contre-expertise par examen du deuxième flacon de prélèvement. Il doit, pour cela, en faire la demande expresse par lettre recommandée avec accusé de réception adressée au Président de la fédération. La demande de contre-expertise doit être faite par le combattant incriminé dès réception de la lettre recommandée l'informant de la positivité du contrôle et au maximum dans les huit jours qui suivent la réception.

Dans tous les cas, l'examen de contre-expertise doit être effectué dans les 90 jours qui suivent la date du prélèvement.

Si un combattant est contrôlé positif, il sera sanctionné et déclassé de la compétition concernée.

Sont considérés comme ayant été trouvés positifs les combattants qui ont refusé de se soumettre au contrôle.

Les entraîneurs, directeurs sportifs et toute autre personne qui aurait contribué directement ou indirectement au dopage sont passibles des mêmes sanctions disciplinaires.

Tout litige doit être soumis à la commission de discipline fédérale.

NOTA : Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à la commission médicale et antidopage de la fédération (règlement intérieur fédéral).

VII. SURFACE D'EVOLUTION

La surface d'évolution est recouverte de tatamis (voir cahier des charges fédéral des tapis homologués). Le plan d'ensemble peut être organisé de différentes façons, en fonction de la situation. (Cf. annexe IV c)

Les rencontres peuvent également se dérouler sur ring.

Description d'une aire de compétition (Cf. Annexe IV a et b)

Aire de combat intérieure de couleur bleue qui sera de 6 m sur 6 m

Zone de danger de couleur rouge qui sera de 1 m de largeur et située à la périphérie de l'aire de combat.

Zone de sécurité de couleur bleue qui sera un périmètre de 2 m autour de la zone de danger, entre deux aires de combat.

Un ruban adhésif rouge et un autre bleu, d'environ 10 cm de large et 1 mètre de long, doivent être collés au centre de la surface de combat, à une distance d'environ 3 m l'un de l'autre, afin d'indiquer l'emplacement des compétiteurs, au début et à la fin du combat. Le ruban adhésif rouge doit se trouver à la droite de l'arbitre au début du combat, et le bleu à sa gauche, l'arbitre étant en retrait de 2 mètres du centre de l'aire de combat, dos à la table des commissaires sportifs.

Un ruban adhésif rouge de 50 cm de long afin d'indiquer l'emplacement de l'arbitre central.

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.

Matériel par aire de combat

1 table et 3 chaises

5 chaises (pour les juges et accompagnateurs)

1 chronomètre

1 gong

Un ordinateur avec écran, clavier et souris

3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus

1 paquet de lingettes

Une boîte de gants d'examen

1 petite poubelle

Des tableaux de combat

Le règlement de la compétition combat

Des stylos, feutres, etc.

Les différents emplacements (Cf. Annexe IV a et b)

Position des commissaires sportifs : Leur table est située hors de la zone de sécurité, face à l'aire de combat.

Position de l'arbitre central : En retrait de 2 mètres du centre de l'aire de combat, dos à la table des commissaires sportifs.

Un ruban adhésif rouge de 50 cm de long doit être collé en retrait de 2 mètres du centre de l'aire de combat en direction de la table des commissaires sportifs afin d'indiquer l'emplacement de l'arbitre central.

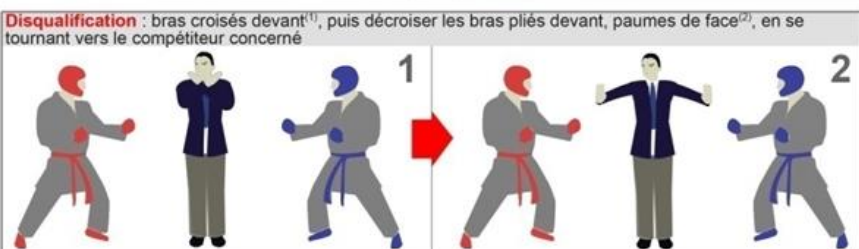
Position des compétiteurs : ils se placent de part et d'autre de l'arbitre, à deux mètres de lui. Sur commandement de l'arbitre central, les combattants rejoignent leurs places initiales.

Position des juges de coin : ils se placent à l'extérieur de la surface de sécurité (voir annexe).

Position des accompagnateurs : ils se placent sur les chaises prévues à cet effet.



OPEN CONTACT INTER-DISCIPLINE
LA GESTUELLE D'ARBITRAGE DE L'ARBITRE CENTRAL



**OPEN CONTACT INTER-DISCIPLINE
LA GESTUELLE D'ARBITRAGE DE L'ARBITRE CENTRAL**



OPEN CONTACT INTER-DISCIPLINE
LA GESTUELLE D'ARBITRAGE DU JUGE DE COIN

1 point : bras tendu vers le bas



2 points : bras tendu à l'horizontale



3 points : bras tendu vers le haut



4 points : bras tendu devant vers le haut



Sortie de tapis : drapeau rouge qui frappe le sol
Le drapeau frappe le sol



• Le Nom du combattant peut être placé, imprimé ou brodé **impérativement de couleur noire**.

• **A partir des Minimes.**

Les dimensions imposées de la bande patronymique sont de 6 cm sur 30 cm.
 Le bas du Nom est placé à 13 cm sous le col

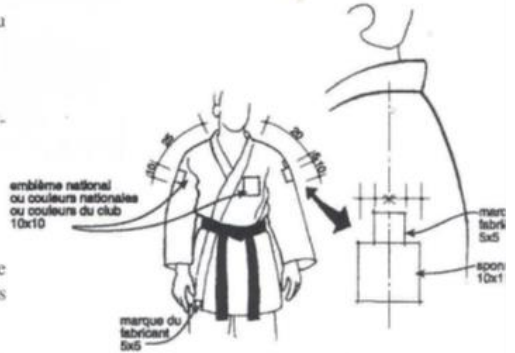
• Police de Lettres : **ARIAL BOLD**

• Emblème National ou couleurs du club sur le côté gauche de la veste. Dimensions maximales **100 cm²**.

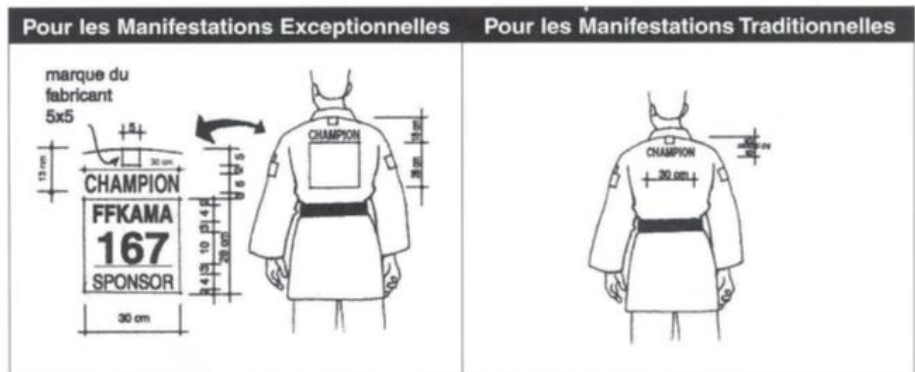
• Marquage du fabricant : Au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau haut du dos sous le col.

• Le dossard doit être fixé sur le dos à **16 cm** sous le col.

• Le compétiteur peut inscrire son Nom dans un espace de 6 cm sur 30 cm (exemple) :



←-----→
CHAMPION 6 cm



ANNEXE II

LES PROTECTIONS HOMOLOGUEES

A - Le cahier des charges des protections homologuées au sein de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées est téléchargeable sur le site fédéral au www.ffkarate.fr

B - Les protections homologuées

Pour toutes les catégories masculines et féminines

Casque rouge ou bleu

Protège-dents

Gants rouges ou bleus en 10 ou 12 oz selon catégorie de poids

Coquille uniquement pour les masculins

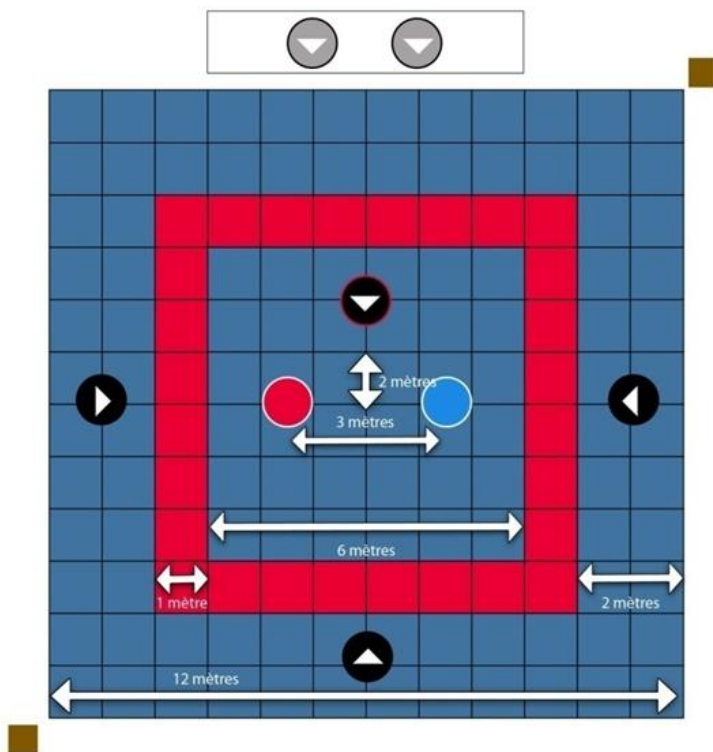
Protège-tibias

Protège-pieds type chausson recourant les orteils et le talon

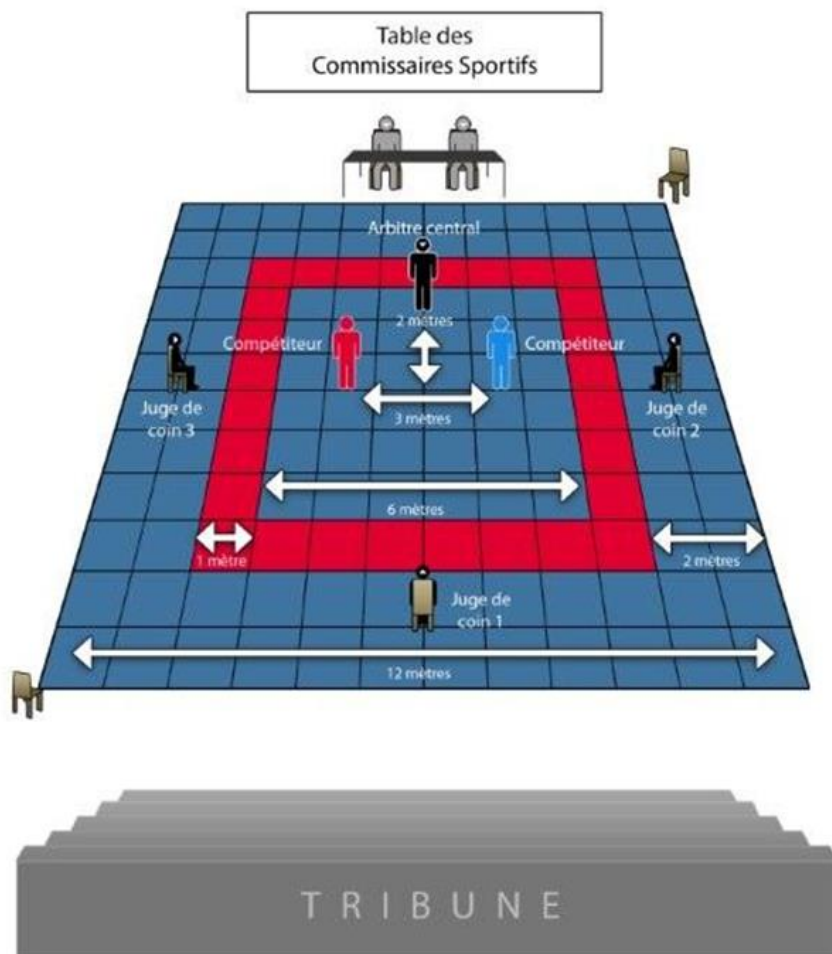
Pour les catégories féminines

Protège-poitrine

ANNEXE IV a
 DESCRIPTION D'UNE AIRE
 DE COMPETITION COMBAT
 Séniors - Jeunes



ANNEXE IV b
DESCRIPTION D'UNE AIRE
DE COMPETITION COMBAT
Séniors - Jeunes

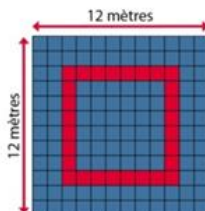


PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

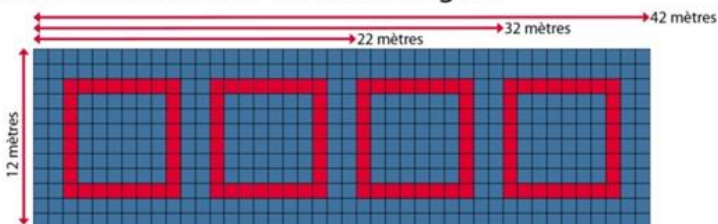
Séniors - Jeunes

Une aire d'évolution

Tapis bleus centre	: 36
Tapis rouges	: 28
Tapis bleus extérieurs	: 80
Total tapis	: 144
Totals surface	: 144 m ²

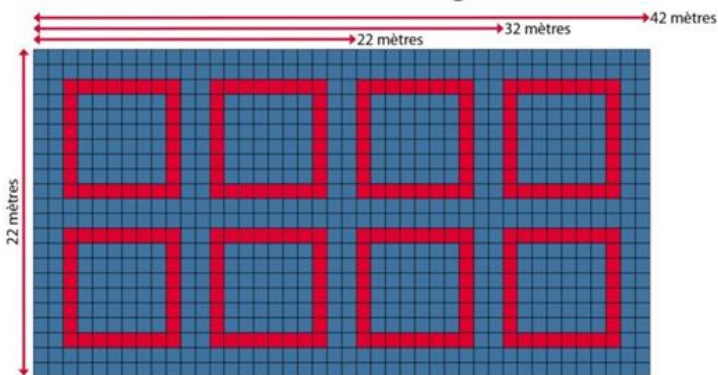


Positionnement avec 1 aire sur la largeur



1 aire d'évolution : 12m x 12m = 144m ²	(28 tapis rouges, 116 tapis bleus)	4 aires d'évolution : 12m x 42m = 504m ²	(112 tapis rouges, 392 tapis bleus)
2 aires d'évolution : 12m x 22m = 264m ²	(56 tapis rouges, 208 tapis bleus)	5 aires d'évolution : 12m x 52m = 624m ²	(140 tapis rouges, 484 tapis bleus)
3 aires d'évolution : 12m x 32m = 384m ²	(84 tapis rouges, 300 tapis bleus)	6 aires d'évolution : 12m x 62m = 744m ²	(168 tapis rouges, 576 tapis bleus)

Positionnement avec 2 aires sur la largeur



4 aires d'évolution : 22m x 22m = 484m ²	(112 tapis rouges, 372 tapis bleus)	8 aires d'évolution : 22m x 42m = 924m ²	(224 tapis rouges, 700 tapis bleus)
6 aires d'évolution : 22m x 32m = 704m ²	(168 tapis rouges, 536 tapis bleus)	10 aires d'évolution : 22m x 52m = 1144m ²	(280 tapis rouges, 864 tapis bleus)

ANNEXE V **RECLAMATION**

Compétition :			
Date :		Lieu :	

Représentant officiel du Club (demandeur)

Nom et prénom :		Fonction :	
Club :			

Compétiteurs concernés

Noms et prénoms :		Catégorie :	
--------------------------	--	--------------------	--

Enoncé de la réclamation

--

Nom et prénom :	
Fonction(s) fédérale(s) :	

Décision du Responsable de la commission de discipline

--

Signature :

ANNEXE VI a

TABLEAUX DES COMBATS

ligue	club	grade	Nom prénom	Score	1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	Tableau	Date	Echelon
1									A		
17								CATEGORIE			
9											
25											
5									finaliste du tableau A		
21											
13											
29											
3									OPEN CONTACT INTER-DISCIPLINES COMBAT		
19											
11											
27											
7									FINALE DE TABLEAU A + B		
23											
15											
31											

Responsable compétition	Responsable du tableau	ligue	club	grade	Nom prénom	Score	Finaliste de la catégorie
		A					
		B					

ANNEXE VI b

TABLEAUX DES COMBATS

ligue	club	grade	Nom prénom	Score	1er tour	2e tour	3e tour	4e tour	Tableau	Date	Echelon
2									B		
18											
10											CATEGORIE
26											
6											
22											
14											
30											finaliste du tableau
4											B
20											
12											
28											
8											
24											
16											
32											

Responsable compétition	Responsable du tableau

F.F.KARATE

OPEN CONTACT
INTER-DISCIPLINES

COMBAT

ANNEXE VII

DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

Compétition :			
Date :		Lieu :	

Représentant officiel du Club

Nom et prénom :		Fonction :	
Club :			

Compétiteur

Nom et prénom :		Grade :		Catégorie :	
------------------------	--	----------------	--	--------------------	--

Enoncé de la faute

Arbitre demandeur :

Nom et Prénom :	
Fonction(s) fédérale(s) :	

Responsable de l'arbitrage de la manifestation :

Nom et prénom :	
Fonction(s) fédérale(s) :	

Décision du Responsable de la commission de discipline

Nom et prénom :	
------------------------	--

Fonction(s) fédérale(s) :	
--------------------------------------	--

Signature :

ANNEXE VIII

FICHE DE SYNTHESE DES REGLES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE CONTACT INTERDISCIPLINES

AGE : 18 à 39 ans au jour de la compétition.

DUREE : 2 reprises de 2mn avec 1mn de repos entre les reprises.

MODE : combat en continu, mise hors combat autorisée.

GANTS DE BOXE :

- *Masculins :*
 - 10oz pour les catégories -72 kg
 - 12oz pour les - 72kg et +
- *Féminines :*
 - 10oz pour toutes les catégories.

TECHNIQUES AUTORISEES PRISES EN CONSIDERATION DANS L'ATTRIBUTION DES POINTS	TECHNIQUES AUTORISEES NON PRISES EN CONSIDERATION DANS L'ATTRIBUTION DES POINTS
<p>Coup de pied à la tête. Mise au sol ou projection suivie d'un marquage immédiat de pied ou poing au corps maîtrisé. Technique autorisée entraînant un « Hors combat » Projection (mise au sol par une saisie) entraînant une chute sur le dos. Coup de pied, de genou ou de coude au corps . Coup de poing à la tête ou au corps. Mise au sol (balayage, fauchage)</p>	<p>Les coups de pied <u>circulaires</u> dans les membres inférieurs Les saisies de 3 secondes maximum sans action Toutes techniques autorisées marquées après une sortie</p>

ZONES INTERDITES	TECHNIQUES INTERDITES	ACTIONS INTERDITES
<p>Le cou et la gorge Le dos (charnière vertébrale) Les parties génitales L'aîne Les attaques directes et délibérées aux articulations</p>	<p>Les techniques portées sur une zone interdite Les techniques de percussion avec main ouverte Les coups de pied directs dans les membres inférieurs Les projections entraînant une chute sur la tête, la nuque Les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres. Les coups de tête La lutte au sol Les clés (verrouillages articulaires)</p>	<p>Attitude incorrecte envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public. Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité. Fuite Simulation d'avoir été touché dans une zone interdite. Saisie de l'adversaire sans conclusion dans les 3 secondes. Saisir les jambes sans action préalable. Sortie de l'aire de combat : dès lors qu'une partie du corps d'un combattant, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface. Intervention de l'accompagnateur durant une reprise.</p>

ANNEXE IX

FICHE DE SYNTHÈSE DES RÈGLES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE SEMI-CONTACT INTERDISCIPLINES

AGE : voir tableau ci-dessous.

DURÉE : voir tableau ci-dessous.

MODE : combat en continu, mise hors combat interdite. Les contacts excessifs sont interdits et pénalisés.

RÈGLES : voir règlement adultes ET tableau ci-dessous.

Age	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12- 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Seniors 18 -40 ans	Vété- rans + de 40 ans
Durée	2 reprises de 1mn 15s	2 reprises de 1mn 30s	2 reprises de 1mn 30s	2 reprises de 2mn	2 reprises de 2mn	2 repi- ses de 2mn
Temps de repos	1mn					
Protections	Protections homologuées obligatoires (casque, coquille pour les masculins, protège poitrine pour les féminines, protège-dent, Gants (minimum 8oz pour les B, M, C de petite taille), protège-tibias, protections de pieds recouvrant les orteils et le talon.					
Techniques interdites (par rapport au règlement adulte)	Coups de genou Coups de coude Coups de pied circulaires dans les jambes sauf pour les catégories juniors, seniors et vétérans dans l'esprit du semi-contact					

REGLEMENT DES COMPETITIONS

COUPES DE FRANCE ZONES NORD / SUD INDIVIDUELLES

KARATE CONTACT SENIORS

KARATE SEMI-CONTACT DE PUPILLES A VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés ayant au moins une licence dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès du service compétition de la fédération.

Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 6 euros par participant est à régler par le Club.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère est autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi ou tenue de Karaté Full Contact/ Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protèges pieds et tibia spécifiques Karaté Contact (avec protection du talon)/ Casque / Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé (es) en sous-vêtements.

Catégories de poids de pupilles à vétérans						
Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 - 39 ans	Vétérans 40 ans et +
		Féminines	Féminines	Féminines	Féminines	Féminines
-25kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-48 Kg	-50 Kg	-50kg
-30kg	-35 kg	-40 kg	-45 Kg	-53 Kg	-54 Kg	-58kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 Kg	-58 Kg	-58 Kg	-68kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 Kg	-63 Kg	-63 Kg	68kg et +
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 Kg	-68 Kg	-68 Kg	
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60Kg et +	68 Kg et +	68 kg et +	
		Masculins	Masculins	Masculins	Masculins	Masculins
-25	-30	-35 kg	-45 kg	-55 Kg	-56 Kg	-60kg
-30	-35	-40 kg	-50 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-68kg
-35	-40	-45 kg	-55 Kg	-65 Kg	-64 Kg	-76kg
-40	-45	-50 Kg	-60 Kg	-70 Kg	-68 Kg	-85kg
-45	-50	-55 Kg	-65 Kg	-75kg	-72 Kg	85kg et +
-50	-55	-60 Kg	-70kg	-80kg	-76 Kg	
50 et +	55 et +	60 kg et +	-75kg	80kg et +	-80 kg	
			75kg et +		-85 kg	
					-90 kg	
					90Kg et +	

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

PUPILLES - BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

MINIMES - CADETS : 2 rounds de 1 minute 30 secondes - temps de repos : 1 minute.

JUNIORS : Éliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

SENIORS HOMMES Éliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Finales : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories après 3 combats éliminatoires et 3 reprises de 2 minutes pour les autres (sauf seniors semi-contact)

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

VETERANS HOMMES ET FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

QUALIFICATIONS

Les participants de chaque catégorie d'âge et de poids, de nationalité française uniquement, sont qualifiés pour le Championnat de France.

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL

KARATE CONTACT SENIORS

KARATE SEMI-CONTACT DE PUPILLES A VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de nationalité française ayant au moins une licence dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès du service compétition de la fédération.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi ou tenue de Karaté Full Contact / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Protèges pieds et tibia spécifiques Karaté Contact (avec protection du talon)/ Casque / Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs(trices) pourront être pesé(e)s en sous-vêtements.

Catégories de poids de pupilles à vétérans

Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 - 39 ans	Vétérans 40 ans et +
		Féminines	Féminines	Féminines	Féminines	Féminines
-25kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-48 Kg	-50 Kg	-50kg
-30kg	-35 kg	-40 kg	-45 Kg	-53 Kg	-54 Kg	-58kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 Kg	-58 Kg	-58 Kg	-68kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 Kg	-63 Kg	-63 Kg	68kg et +
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 Kg	-68 Kg	-68 Kg	
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60Kg et +	68 Kg et +	68 kg et +	
		Masculins	Masculins	Masculins	Masculins	Masculins
-25	-30	-35 kg	-45 kg	-55 Kg	-56 Kg	-60kg
-30	-35	-40 kg	-50 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-68kg
-35	-40	-45 kg	-55 Kg	-65 Kg	-64 Kg	-76kg
-40	-45	-50 Kg	-60 Kg	-70 Kg	-68 Kg	-85kg
-45	-50	-55 Kg	-65 Kg	-75kg	-72 Kg	85kg et +
-50	-55	-60 Kg	-70kg	-80kg	-76 Kg	
50 et +	55 et +	60 kg et +	-75kg	80kg et +	-80 kg	
			75kg et +		-85 kg	
					-90 kg	
					90Kg et +	

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

PUPILLES - BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

MINIMES - CADETS : 2 rounds de 1 minute 30 secondes - temps de repos : 1 minute.

JUNIORS : Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

SENIORS HOMMES Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Combats pour les 3èmes places et Finales : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute (Sauf seniors semi-contact)

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

VETERANS HOMMES ET FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

COUPES DE FRANCE ZONES NORD / SUD INDIVIDUELLES

KARATE FULL CONTACT SENIORS

KARATE LIGHT CONTACT DE PUPILLES A VETERANS

COUPES DE FRANCE KARATE LIGHT CONTACT DE PUPILLES A VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés ayant au moins une licence dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès du service compétition de la fédération.

Les inscriptions sont illimitées.

Un droit d'engagement non remboursable de 6 euros par participant est à régler par le Club.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère est autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Pantalon de Karaté Full Contact/Tee Shirt ou débardeur/ Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Chaussons de Karaté Full Contact/ Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines. Les protèges tibias sans armatures sont obligatoires pour le Karaté Light Contact, ils sont tolérés pour le Karaté Full Contact.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé (es) en sous-vêtements.

Catégories de poids de pupilles à vétérans

Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 - 39 ans	Vétérans 40 ans et +
		Féminines	Féminines	Féminines	Féminines	Féminines
-25kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-48 Kg	-50 Kg	-50kg
-30kg	-35 kg	-40 kg	-45 Kg	-53 Kg	-54 Kg	-58kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 Kg	-58 Kg	-58 Kg	-68kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 Kg	-63 Kg	-63 Kg	68kg et +
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 Kg	-68 Kg	-68 Kg	
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60Kg et +	68 Kg et +	68 kg et +	
		Masculins	Masculins	Masculins	Masculins	Masculins
-25	-30	-35 kg	-45 kg	-55 Kg	-56 Kg	-60kg
-30	-35	-40 kg	-50 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-68kg
-35	-40	-45 kg	-55 Kg	-65 Kg	-64 Kg	-76kg
-40	-45	-50 Kg	-60 Kg	-70 Kg	-68 Kg	-85kg
-45	-50	-55 Kg	-65 Kg	-75kg	-72 Kg	85kg et +
-50	-55	-60 Kg	-70kg	-80kg	-76 Kg	
50 et +	55 et +	60 kg et +	-75kg	80kg et +	-80 kg	
			75kg et +		-85 kg	
					-90 kg	
					90Kg et +	

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

PUPILLES - BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

MINIMES - CADETS : 2 rounds de 1 minute 30 secondes - temps de repos : 1 minute.

JUNIORS : Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

SENIORS HOMMES Eliminatoires : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Finales : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories après 3 combats éliminatoires et 3 reprises de 2 minutes pour les autres (sauf seniors Light-contact)

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

VETERANS HOMMES ET FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

QUALIFICATIONS

Les participants de chaque catégorie d'âge et de poids, de nationalité française uniquement, sont qualifiés pour le Championnat de France.

CHAMPIONNAT NATIONAL INDIVIDUEL

KARATE FULL CONTACT SENIORS

ELITES / HONNEURS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de nationalité française ayant au moins une licence dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès du service compétition de la fédération.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Pantalon de Karaté Full Contact/Tee Shirt ou débardeur/ Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Chaussons de Karaté Full Contact/ Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines. Les protèges tibias sans armatures sont tolérés.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé(e)s en sous-vêtements.

Catégories de poids seniors	
MASCULINS	FEMININES
-56 kg	-50 kg
-60 kg	-54 kg
-64 kg	-58 kg
-68 kg	-63 kg
-72 kg	-68 kg
-76 kg	+68 kg
-80 kg	
-85 kg	
-90 kg	
90 kg et +	

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

SENIORS HOMMES HONNEURS Eliminatoires et repêchages : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Finales : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute (Sauf pour les compétiteurs ayant effectué 3 combats éliminatoires ou + alors finale en 2 rounds de 2 minutes)

SENIORS FEMMES HONNEURS : Eliminatoires et finales 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

SENIORS HOMMES ELITES Eliminatoires et repêchages : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

Finales : 5 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute (Sauf pour les compétiteurs ayant effectué 3 combats éliminatoires ou + alors finale en 3 rounds de 2 minutes)

SENIORS FEMMES ELITES : 3 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.
Identique pour les finales. La décision est prise aux drapeaux.

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL

KARATE LIGHT CONTACT DE PUPILLES A VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de nationalité française ayant au moins une licence dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès du service compétition de la fédération.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

SURCLASSEMENT

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Pantalon de Karaté Full Contact/Tee Shirt ou débardeur/ Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents / Chaussons de Karaté Full Contact/ Coquille pour les masculins / Protège poitrine pour les féminines / Protège-tibias sans armatures.

PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée. Les compétiteurs (trices) pourront être pesé(e)s en sous-vêtements.

Catégories de poids de pupilles à vétérans

Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 - 39 ans	Vétérans 40 ans et +
		Féminines	Féminines	Féminines	Féminines	Féminines
-25kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-48 Kg	-50 Kg	-50kg
-30kg	-35 kg	-40 kg	-45 Kg	-53 Kg	-54 Kg	-58kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 Kg	-58 Kg	-58 Kg	-68kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 Kg	-63 Kg	-63 Kg	68kg et +
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 Kg	-68 Kg	-68 Kg	
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60Kg et +	68 Kg et +	68 kg et +	
		Masculins	Masculins	Masculins	Masculins	Masculins
-25	-30	-35 kg	-45 kg	-55 Kg	-56 Kg	-60kg
-30	-35	-40 kg	-50 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-68kg
-35	-40	-45 kg	-55 Kg	-65 Kg	-64 Kg	-76kg
-40	-45	-50 Kg	-60 Kg	-70 Kg	-68 Kg	-85kg
-45	-50	-55 Kg	-65 Kg	-75kg	-72 Kg	85kg et +
-50	-55	-60 Kg	-70kg	-80kg	-76 Kg	
50 et +	55 et +	60 kg et +	-75kg	80kg et +	-80 kg	
			75kg et +		-85 kg	
					-90 kg	
					90Kg et +	

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

PUPILLES - BENJAMINS : 2 rounds de 1 minute et 15 secondes - temps de repos : 1 minute.

MINIMES - CADETS : 2 rounds de 1 minute 30 secondes - temps de repos : 1 minute.

JUNIORS : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

SENIORS HOMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos : 1 minute.

SENIORS FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.

VETERANS HOMMES ET FEMMES : 2 rounds de 2 minutes - temps de repos de 1 minute.

La décision est prise aux drapeaux.