

- Les compétiteurs doivent être présents lors de l'appel de leur division, s'il y a un retard et que la division est débutée, le compétiteur est disqualifié.
- Le participant doit se présenter dans la division de son âge. L'âge utilisé est l'âge en date du jour de la compétition.
- Les combats sont de 2 minutes ou 5 points
- Aucun compétiteur ne sera placé dans une autre division que la sienne pour des raisons de sécurité.

1. Uniforme et équipements

En combat, le participant peut porter soit:

- L'uniforme complet
- Un uniforme sportif (de compétition)
- Le T-Shirt de l'école avec pantalon long d'arts martiaux

Les protections requises sont:

- Le casque
- Le protège dents
- Les protecteurs pour les mains fermés ou ouverts
- La coquille
- Les protecteurs pour les pieds ouverts **AUCUN PROTECTEUR DE TYPE SOULIER ACCEPTÉ**

2. Comment marquer un point

Les coups avec les mains donnent **1 point**

Les coups avec les pieds donnent **2 points**

Les points sont marqués seulement avec:

- La main fermée
- La main ouverte avec le dos ou le tranchant de la main
- Les pieds avec le dessus, le côté et le dessous

Les frappes peuvent se faire de la ceinture au sommet du crâne. Aucune frappe dans le dos. Les frappes derrière la tête sont permises. Bien que les coups directs au visage soient permis (avec contrôle) pour les plus de 18 ans, chez le participant d'âge mineur les directs au yeux, à la bouche et au nez avec contact sont interdits.

Un combattant ne peut pas marquer de point si:

- Il est en train de tomber au moment de la frappe
- S'il a un pied en dehors de la surface de combat
- S'il contrevient à un règlement

Le point sera bon si:

- L'adversaire est touché en tombant
- L'adversaire est touché quand il est en dehors de la surface de combat et que l'arbitre n'a pas encore demandé l'arrêt du combat

Les points sont indiqués à l'aide des doigts, l'arbitre pointe en direction du combattant le nombre de doigts équivalant au nombre de points au moment où l'arbitre central appelle la décision.

Les points sont donnés à la majorité, le point simple l'emportant sur le double.

Exemple: 2-1-1 donne 1 ou 2-2-1-0-1 donne 1 ou 2-2-2-1-1 donne 2

3. Avertissements et pénalités

L'arbitre central a le pouvoir de:

- Émettre seul et sans consulter les arbitres de coins des avertissements ou pénalités selon son jugement.
- Demander une décision aux arbitres de coins s'il juge la situation ambivalente.
- Émettre une pénalité sans avertissement ou disqualifier s'il est témoin d'un comportement antisportif.
- Avertir ou disqualifier pour coaching abusif (langage, obstruction).

Types d'infractions (il existe aussi d'autres types d'infractions non listés ici)

- Équipement inadéquat
- Sortie à l'extérieur du ring
- Frapper une fois le combat arrêté
- Frapper sur les zones interdites
- Frapper dans le but de blesser
- Langage grossier et comportement antisportif
- Toute action jugée mauvaise par l'arbitre central exécutée par le participant ou son coach

Progression dans la remise des avertissements ou pénalités

- 1er et 2e avertissement: aucune conséquence
- 3e et 4e avertissement: point à l'autre adversaire
- 5e avertissement disqualification
- La présence de sang n'entraîne pas un arrêt du combat automatique

4. Émettre une protestation

La protestation peut être émise par quiconque est témoin d'une erreur de jugement. Elle doit être formulée à l'arbitre central en premier lieu. S'il est impossible d'en venir à une entente, la protestation peut être placée à l'organisateur de la compétition. L'organisateur a toujours autorité finale et peut trancher un différend au niveau de la réglementation.

5. Responsabilités des arbitres

L'arbitre a le devoir d'être impartial, son premier souci doit être la sécurité des compétiteurs et des spectateurs. Un bon arbitre doit apaiser les conflits. L'arbitre sourit toujours car il est heureux de participer aux événements. Afin que la compétition soit un succès, l'arbitre reste concentré pour ne pas faire d'erreur (même si l'erreur est humaine) et veiller au déroulement rapide de la compétition. L'arbitre est ponctuel et arrive 1 heure avant le début de la compétition.

Les katas - formes

- Les compétiteurs doivent être présents lors de l'appel de leur division, s'il y a un retard, le compétiteur passe immédiatement.
- Le participant doit se présenter dans la division de son âge. L'âge utilisé est l'âge en date du jour de la compétition.
- Aucun compétiteur ne sera placé dans une autre division que la sienne.

1. Types de katas

Traditionnel à mains nues avec et sans arme

- Pour être considéré comme traditionnel ou d'origine, le kata doit être enseigné de façon officielle dans un style donné
- Les katas inventés construits avec des mouvements traditionnels ne sont pas acceptés
- Les formes traditionnelles sont faites de préférence avec le bon uniforme exemple: uniforme de karaté blanc pour les katas japonais, uniforme de Kung Fu pour les formes chinoises, etc.
- La sobriété est de mise dans la présentation, le nombre d'écussions et le nombre de kiaï
- Les particularités du point précédent peuvent varier d'un style martial à l'autre, l'arbitre doit savoir s'adapter

Open à mains nues avec et sans arme, avec ou sans musique - kata artistique

- Le kata open c'est une chorégraphie spectaculaire contenant différents mouvements d'arts martiaux
- Le kata open peut contenir des mouvements de gymnastique et être fait sur fond musical
- Si le kata est fait sur fond musical et qu'il suit la musique, des points supplémentaires peuvent être accordés
- Il n'y a aucune particularité concernant l'habillement, cependant le bon goût est de mise
- Les musiques peuvent contenir des paroles mais ces dernières doivent être de bon goût

Les katas doivent avoir une durée maximale de 3 minutes incluant la présentation.

2. Comment juger

La manière de bouger change énormément d'un style martial à l'autre. Il en est de même pour les katas. Le même kata peut s'exécuter de plusieurs façons et comporter plusieurs différences notables d'une école à l'autre. Il est important que l'arbitre juge sans préjugé et avec un esprit ouvert.

Tout en gardant à l'esprit l'image globale du kata, l'arbitre surveille:

- La précision des mouvements
- L'efficacité des mouvements
- La compréhension du geste
- La force de frappe
- La qualité des positions
- L'expression émotionnelle

En plus des points mentionnés ci-haut pour le kata open (artistique)

- La démonstration doit être spectaculaire
- L'originalité donne des points supplémentaires

Pour les katas armés

- Les points mentionnés plus haut
- Le contrôle de l'arme
- Le degré de difficulté apporté par le type d'arme utilisé
- La capacité à gérer l'espace, le participant ne doit pas frapper trop près des juges ou spectateurs
- L'arme peut toucher au sol
- Si l'arme est échappée complètement, le participant est disqualifié

3. Reprise

Si un participant désire recommencer, il le peut mais perd 5 points au total.

Exemple: 84, 86, 84, 88, 87 / reste 86, 84, 87 / total: 257 - 5 = 252

Chez les ceintures noires, aucune reprise n'est permise.

4. Égalité

Si une note égale est obtenue

- 1- Ajouter la plus basse note et la plus haute
- 2- Vérifier qui est gagnant juge par juge (sur les papiers)
- 3- Faire pointer les arbitres

5. Comment attribuer les points

- En débutant une nouvelle catégorie, faire passer les trois premiers compétiteurs avant de remettre les points
- Un kata de bas niveau donne une note de 80
- Un kata moyen donne une note de 85
- Un kata fort donne une note de 89
- Une note supérieure à 89 peut être donnée si nécessaire
- Le barème varie selon la division, exemple ceinture noire 18 ans et plus, juger entre 90 et 99

Points fighting

- The competitors must be present during the call of their division, if there is a delay and if the division has begun, the competitor is disqualified.
- The participant has to participate in the division of his age. The applicable age is the age on the day of the competition.
- The fights are of 2 minutes or 5 points
- No competitor will be placed in another division than registered for safety reasons.

1. Uniform and equipments

In fight, the participant can wear:

- The complete uniform
- A sports uniform (of competition)
- The T-shirt of the school with long martial arts pants

The required protections are:

- The helmet
- Mouth piece
- Safety punch (fighting gloves)
- Jock or Jill (groin protection)
- Safety kick (foot equipment) NO SHOE PROTECTOR ACCEPTED

2. How to mark a point

Hits with hands give **1 point**

Hits with feet give **2 points**

Points are only marked with:

- The closed hand
- The hand opened with the back or the sharp edge of the hand
- Feet with the top, the side and the bottom

The strikings can be made of the belt at the top of the head. No hits in the back. The strikings behind the head are allowed. Although the direct hits to the face are allowed (with control) for 18 years and over, at the participant of minor age, direct hit in eyes, the mouth and the nose with contact are forbidden.

A point will not count if:

- if strike happens by striker, at time of falling
- If one foot is outside of the fighting surface
- If regulation is violated

The point will be good if:

- The opponent is touched during its fall
- The opponent is touched when he is outside the surface of fight and the referee has not asked for the stop of the fight yet.

Points are indicated by means of fingers, the referees points in the direction of the fighter the number of fingers amounting among points when the central referee calls the decision.

Points are given to the majority, the simple point taking it on the double.

Example: 2-1-1 give 1 or 2-2-1-0-1 give 1 or 2-2-2-1-1 give 2

3. Warnings and penalties

The central referee has the power of:

- Emit without consulting the arbitrators of corners warnings or penalties according to his judgment.
- He can ask for a decision to the arbitrators of corners places if he judges the ambivalent situation.
- Emit penalty or disqualify if he witnesses destructive antisport behavior.
- Warn or disqualify for excessive coaching (language, obstruction).

Types of malpractices (there are also other types of malpractices not listed here)

- Inadequate Equipment
- Going outside of the fight surface
- Strike after the fight stopping call
- Knock on the restricted zones
- Knock with the aim of hurting(damaging)
- inappropriate language and destructive antisports behavior
- Any action considered bad by the central referee executed by the participant or his coach

Progress in the delivery of warnings or penalties

- 1st and 2nd warning: no consequence
- 3rd and 4th warning: to the other opponent
- 5th warning disqualification
- The presence of blood does not automatically stop the fight

4. Emit a protest

The protest can be emitted by whoever witnesses an error of judgment. She must be formulated to the central referee first of all. If it is impossible to come to an agreement there, the protest can be placed to the organizer of the competition. The organizer always has final authority and can cut a various at the level of the regulations.

5. Responsibilities of the arbitrators

The referee has the duty to be impartial, his first one concerns has to be the safety of the competitors and the spectators. A good a referee has to calm the conflicts. The referee must communicate positively and promote happiness and smiles to participants of events. So that the competition is a success, the referee remains focused with full concentration, not to make of error(even if to error is human) and watch the fast progress of the competition. The referee is punctual and arrives minimum 1 hour before the beginning of the competition.

Katas - formes

- The competitors must be present during the call of their division, if there is a delay, the competitor passes at once.
- The participant has to appear in the division of age. The qualifying age is the age on the day of the competition.
- No competitor will be placed in another division than qualified for.

1. Types of katas

Traditional with bare hands with or without weapon

- To be considered as traditional or of origin, the kata must be taught in an official way in a given style
- The invented katas built with traditional movements are not accepted
- The traditional forms are rather made with the good uniform example: white karate uniform for the Japanese katas, Kung fu uniform for the Chinese forms, etc.
- The sobriety is recommended in the presentation and for the number of badges and the number of kiai
- The particularities of the previous point can vary from a martial style to the other one, the referee must know how to adapt himself

Open with bare hands with or without weapon, with or without music - kata artistic

- The kata open is a spectacular form containing various movements of martial arts
- The kata open can contain movements of gymnastics and be performed with background music
- If the kata is made on background music and if it follows the music, additional points can be granted
- There is no particularity concerning the clothing, however the good taste is acceptable
- The music can contain words but must be of good taste

The maximum duration of the kata allowed is 3 minutes including the presentation(display).

2. How to judge

The way of moving changes a lot between different martial arts styles. It's the same for katas. The same kata can run in several ways and contain several considerable differences from one school to a other. It is important that the referee judges without prejudice and with an open mind.

While keeping the global image of the kata, the referee watches:

- The precision of the movements
- The efficiency of the movements
- The understanding of the movement
- The strike force
- The quality of the positions
- The emotional expression

Besides points mentioned above for the (artistic) kata open

- The demonstration must be spectacular
- The originality gives additional points

For the armed katas

- The mentioned points higher
- The control of the weapon
- The degree of difficulty brought by the used type of weapon
- The capacity to manage the space, the participant manages the performing space well and does not crowd judges or the spectators
- The weapon can touch the ground
- If the weapon is completely escaped, the participant is disqualified

3. Resumption

If a participant wishes to begin again, he can, but loses 5 points all in all.

Example: 84, 86, 84, 88, 87 / rest 86, 84, 87 / total: 257 - 5 = 252

For the black belts, no resumption is allowed

4. Equality

If an equal note is obtained

- 1- Add the lowest note and the highest
- 2- Verify who is winning, judge by judge (on papers)
- 3- Make the arbitrators point

5. How to attribute points

- By beginning a new category, make the first three competitors pass before handing points
- A kata of low level gives a note of 80
- An average kata gives a note of 85
- A strong kata gives a note of 89
- A note superior to 89 can be given if need be
- The table varies according to the division, example encircles black of 18 years or older, to judge between 90 and 99