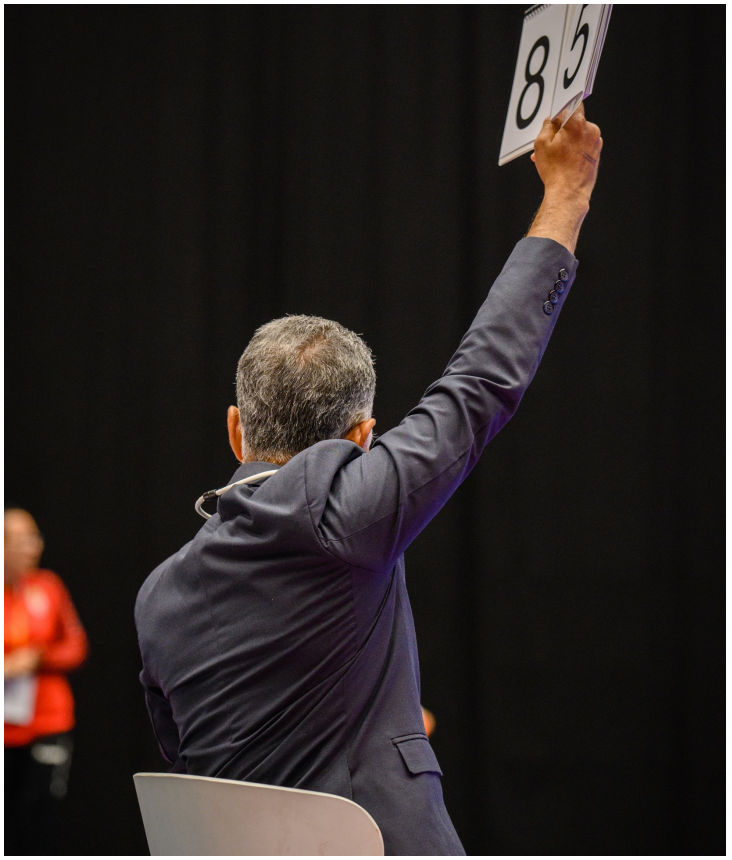




RÉUNION DES ARBITRES DE LA SKIF

11 ET 12 NOVEMBRE 2026
ANTALYA, TURQUIE

RÉUNIONS

Mercredi 11 novembre 2026

10 h 00 – 12 h 00 Réunion des arbitres (partie théorique)

Jeudi 12 novembre 2026

10 h 00 – 12 h 00 Réunion des arbitres (partie pratique)

12 h 00 – 13 h 00 : Réunion des entraîneurs

Les arbitres sont tenus de participer aux trois réunions.

PARTIE THÉORIQUE

Règles générales

Règles du kumité

Règles du yakusoku kumite

Règles du kata

Dispositions finales

Questions et réponses

RÈGLES GÉNÉRALES (1)

Les règles en vigueur sont celles du règlement de la SKIF, version juillet 2023.

Elles sont disponibles sur https://skif2026.org/general-information/skif-tournament-rules/.

Nous partons du principe que vous avez lu le règlement. Nous n'aborderons donc que les points les plus importants au cours de cette session.

Veuillez noter vos questions : vous aurez l'occasion de les poser à la fin de la partie théorique.

RÈGLES GÉNÉRALES (2)

Tous les arbitres sont tenus de respecter le code vestimentaire.

S’il y a suffisamment d’arbitres, le SHUSHIN et le FUKUSHIN doivent se retirer lorsqu’un concurrent de leur pays est en compétition. Dans le cas contraire, le SHUSHIN doit s’assurer qu’il y ait un arbitre par pays. Cette règle s’applique uniquement aux tours préliminaires. En finale, tous les arbitres restent en place.

Le SHUSHIN est chargé de vérifier les numéros des athlètes.

RÈGLES GÉNÉRALES (3)

Dans la mesure du possible, les arbitres vérifieront le respect du code vestimentaire et de l'équipement de protection avant que les athlètes n'entrent sur le tatami.

Les entraîneurs doivent porter leur tenue d'entraînement nationale (pas de short).

Un entraîneur par athlète et par combat.

Les entraîneurs qui se comportent de manière inconvenante ou qui enfreignent les règles de la compétition peuvent être exclus de la zone de compétition.

RÈGLES DU KUMITE (1)

Le WAZA-ARI est attribué pour les techniques portées à la tête, au visage, au cou, à la poitrine, à l'abdomen ou au dos, à condition qu'elles soient exécutées avec une bonne forme, une attitude correcte, une application vigoureuse, le zanshin, un bon timing et une distance correcte.

Le WAZA-ARI est une technique dont la valeur est légèrement inférieure à celle de l'IPPON ; cela ne signifie pas qu'il représente 50 % (%) d'un IPPON.

Lors de la détermination du vainqueur dans les combats par équipe, un HANSOKU l'emporte sur un IPPON, qui l'emporte lui-même sur deux WAZA-ARI.

RÈGLES DU KUMITE (2)

La fin du combat est signalée par l'arbitre qui crie « YAME » dès qu'il entend le gong. Cependant, comme mentionné dans les règles, aucun point ne peut être validé après le gong. Le KANSA, assis à côté de la table des chronométreurs, est chargé de vérifier scrupuleusement le respect des règles et d'intervenir si nécessaire.

- Une technique efficace exécutée au moment même où retentit le gong est considérée comme valable.

Des pénalités peuvent être infligées par le jury d'arbitrage jusqu'au moment où les combattants quittent l'aire de combat à l'issue du combat.

RÈGLES DU KUMITE (3)

Les comportements interdits comprennent

- Les contacts à la gorge, aux bras, aux jambes, à l'aine, aux articulations ou au cou-de-pied
- Les contacts excessifs (le « contact cutané » est autorisé)
- Les attaques avec les mains ouvertes, la tête, les genoux ou les coudes (un HAITO contrôlé peut rapporter des points)
- Les saisies ou projections sans véritable attaque de karaté-do
- Les accrochages, la lutte, les balayages ou les saisies sans technique de frappe
- Des corps à corps répétés ou des esquives « tête baissée » peuvent entraîner une pénalité MUBOBI
- Simuler ou exagérer une blessure
- Le non-respect des consignes du SHUSHIN
- Remplacer un membre de l'équipe par un autre

RÈGLES DU KUMITE (4)

Les projections ne sont autorisées que si l'adversaire peut être projeté en toute sécurité et si le point d'appui se situe en dessous du niveau des hanches.

Il existe trois catégories de pénalités :

- JOGAI
- MUBOBI
- KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU et SHIKKAKU

Une même pénalité ne peut être infligée deux fois.

Les pénalités JOGAI et MUBOBI suivent toujours les étapes suivantes :
IKKAI / NIKKAI / SANKAI

RÈGLES DU KUMITE (5)

La dernière catégorie de pénalité ne doit pas nécessairement respecter l'ordre KEIKOKU / HANSOKU CHUI / HANSOKU. La pénalité sera infligée en fonction de la gravité du comportement interdit.

Toutefois, dans certains cas rares, chaque combattant peut recevoir une pénalité lors de la même décision. Par exemple, AKA KEIKOKU et SHIRO KEIKOKU ou AKA MUBOBI IKKAI et SHIRO HANSOKU CHUI.

RÈGLES DU KUMITE (6)

Le SHUSHIN (arbitre) doit travailler en équipe avec les FUKUSHIN (juges).

Si deux FUKUSHIN ou plus ont un avis différent de celui du SHUSHIN, il est fortement recommandé de faire appel au FUKUSHIN SHUGO.

Lorsque trois FUKUSHIN donnent le même signal ou attribuent un point au même concurrent, le SHUSHIN doit crier « YAME ».

Le SHUSHIN doit toujours savoir quel FUKUSHIN occupait la meilleure position.

RÈGLES DU KUMITE (7)

Compétitions par équipe : si un concurrent ou l'entraîneur est sanctionné pour un comportement interdit entraînant un SHIKKAKU, l'équipe entière sera disqualifiée.

Dans les rencontres par équipes, tous les combats doivent se dérouler selon les règles des rounds 1st et 2nd. À partir du round 3rd, le combat peut être arrêté après 3 victoires (hommes) et 2 victoires (femmes).

Au premier tour, l'équipe doit être au complet :
- au moins 5 combattants (hommes)
- au moins 3 combattantes (femmes)

RÈGLES DU KUMITÉ (8)

Seuls les médecins officiels / secouristes sont autorisés à toucher un concurrent blessé.

Marquez la carte d'identité d'un concurrent qui gagne par HANSOKU / SHIKKAKU (coin manquant). S'il lui manque deux coins, l'athlète ne peut plus concourir dans les catégories de kumite (individuel / par équipe) du tournoi.

Lorsqu'un concurrent ne souhaite pas ou ne peut pas combattre (KIKEN), son adversaire remporte automatiquement la victoire.

Seul le chef de délégation ou l’entraîneur peut contester une décision auprès du KANSA.

Le geste de « poing levé » n’est pas autorisé au sein de la SKIF et entraînera l’annulation du point.

RÈGLES DU YAKUSOKU KUMITE

Les éléments à évaluer comprennent la position, la posture, les techniques de défense et d'attaque, la distance, le timing, le TENSHIN et le TAI-SABAKI.

Des points de pénalité sont attribués pour
- des techniques conformes au système SKIF mais inefficaces
- les écarts par rapport au système SKIF
- des techniques mauvaises ou incorrectes

Les éliminations se font par KIHON IPPON KUMITE selon le système KOHAKU (drapeau rouge-blanc).

Les 4 équipes finalistes s'affrontent en JIYU IPPON KUMITE et seront jugées selon un système de points (comme pour la finale de kata)

RÈGLES DU KATA (1)

Le kata doit être exécuté avec compétence et dans le respect des principes traditionnels du karaté-do de la SKIF.

Évaluer le bon timing, le rythme, la vitesse, l'équilibre et le KIME.

La forme doit être correcte selon les normes du karaté-do SKIF.

Disqualification des concurrents
- Arrêt pendant le kata
- Exécution d’un kata différent de celui annoncé
- Perte de sa ceinture

RÈGLES DU KATA (2)

Les pénalités comprennent, sans s'y limiter

- Des mouvements incorrects au début ou à la fin
- Sortie de l'aire de compétition (kata individuel uniquement)
- Fin de l'exercice à un endroit différent (EMBUSEN), une certaine tolérance étant toutefois admise
- Respiration excessive et changements de rythme
- Les hésitations / pertes d'équilibre
- Erreurs / erreurs répétées

En cas d'erreur technique, le SHUSHIN doit appeler le FUKUSHIN SHUGO. Lorsqu'un FUKUSHIN signale une erreur technique, le SHUSHIN doit l'appeler afin d'évaluer la validité de cette remarque et de déterminer s'il convient de la partager avec l'ensemble de l'équipe d'arbitrage ou non.

RÈGLES DU KATA (3)

Le HIKIWAKE n’est pas autorisé.

En SAI-SHIAI, les concurrents doivent exécuter un kata différent.

Le kata par équipe doit commencer en triangle, face au SHUSHIN.

Le rythme et le tempo ne doivent pas être modifiés pour synchroniser le kata d’équipe ; de même, aucun signe extérieur (respiration, etc.) ne doit être utilisé.

Le fait de lever le poing en signe de victoire entraînera la disqualification.

DISPOSITIONS FINALES

Le collège d'arbitres de chaque terrain sera composé d'un KOTO-CHO, d'un KOTO-CHO adjoint, d'un SHUSHIN, d'un FUKUSHIN et d'un KANSA. Les arbitres et les juges seront désignés par le KOTO-CHO pour chaque catégorie.

Les arbitres et les juges pour les demi-finales et la finale seront choisis parmi l'ensemble des arbitres.

Lorsque vous participez à une compétition, veuillez vous changer et vous présenter sur votre terrain dès que votre catégorie est terminée.

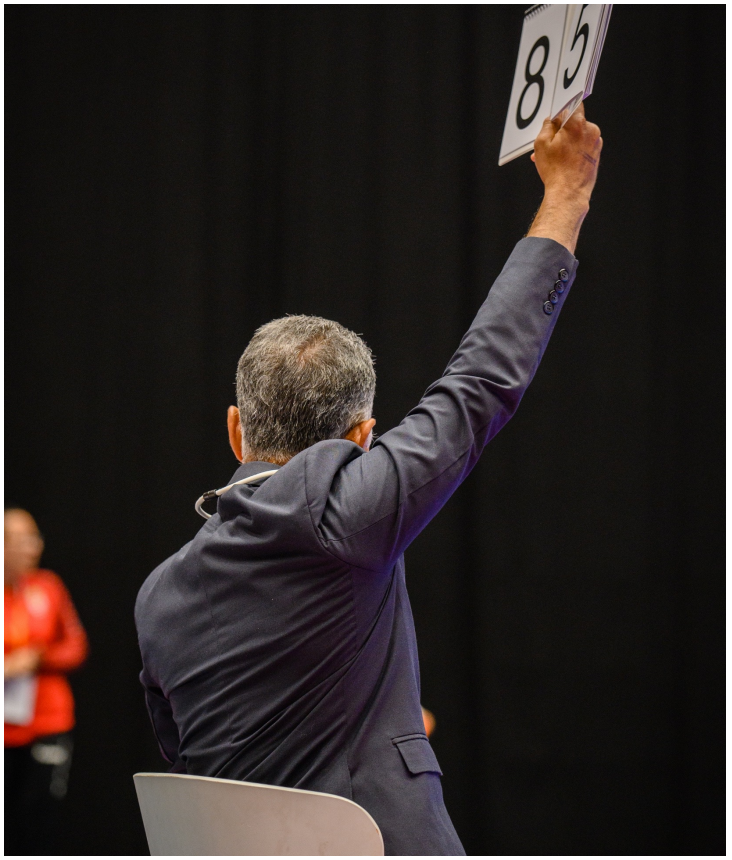
Soyez ponctuels et ne quittez pas votre terrain sans en avoir informé le KOTO-CHO.

QUESTIONS ET RÉPONSES









MERCI DE VOTRE ATTENTION !