SKIF-Belgium

Règlement de compétition – Anglais / Français

V2

General Rules

Article 1 Competition Area

1. The competition area must be flat and devoid of any hazards.

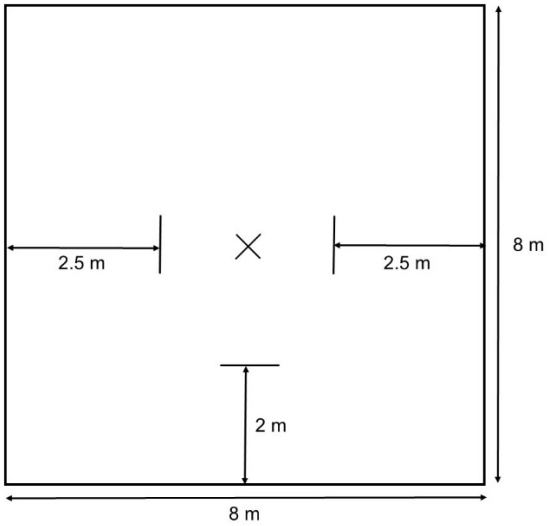
2. The competition area must be a square measuring eight by eight meters (measured from the outside) with at least an additional meter on each side as safety area. The area may be elevated to a maximum height of one meter above floor level. The elevated platform must measure at least twelve by twelve meters in order to include both the competition and the safety area.

3. There must be no advertisement boards, walls, pillars etc. within one meter of the safety area's outer perimeter.

4. Mats should have a non-slip bottom and a low friction coefficient surface. They must not be as thick as judo mats, as judo mats impede karate movement. The referee must ensure that the mat modules do not move apart during the competition, because gaps cause injuries and thus constitute a hazard.

5. The competition area must be marked as follows to denote the positions of the competitor / referee:

Kumite



Règles générales

Article 1 Zone de compétition

1. La zone de compétition doit être plate et dépourvue de tout danger ;

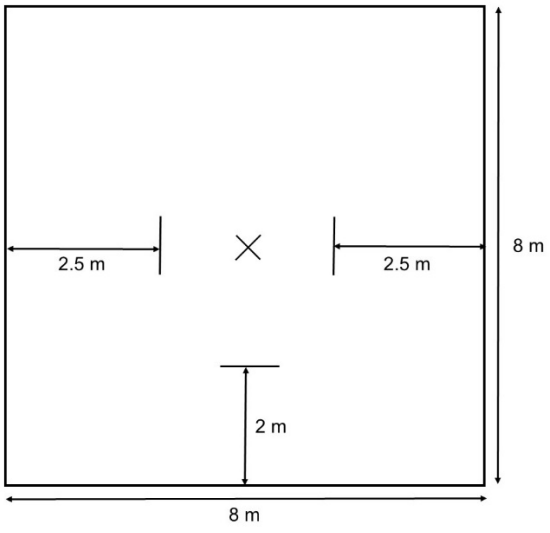
2. La zone de compétition doit être un carré de huit fois huit mètres (mesuré depuis l'extérieur) avec au moins un mètre supplémentaire de chaque côté comme zone de sécurité. La superficie peut être élevée à une hauteur maximale d'un mètre au-dessus du niveau du sol. La plate-forme sur-élevée doit mesurer au moins douze fois douze mètres afin d'inclure à la fois la zone de compétition et la zone de sécurité ;

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

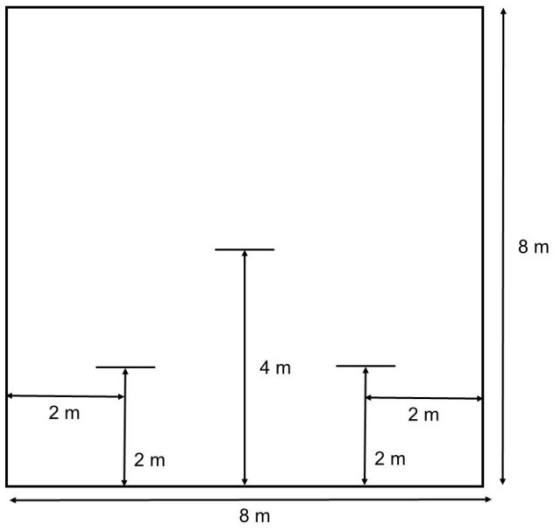
4. Les tapis devraient avoir un fond antidérapant et une surface avec un faible coefficient de friction. Ils ne doivent pas être aussi épais que les tapis de judo, car ils empêchent les mouvements de karaté. L'arbitre doit s'assurer que les tapis ne se déplaçent pas pendant la compétition, car les interstices entre les tapis causent des blessures et constituent donc un danger ;

5. La zone de compétition doit être marquée comme suit pour désigner les positions du compétiteur / arbitre :

Kumite



Kata



6. The judges will be seated in the safety area.

7. The arbitrator will be seated outside the safety area, behind and to the right of the referee.

8. The score supervisor will be seated at the official score table, between the scorekeeper and the timekeeper.

Article 2 Official Dress Code

1. Referees, contestants and their coaches must wear the official uniform as herein defined.

2. The referee committee may ban any official or competitor who does not comply with this regulation from the competition and the competition area.

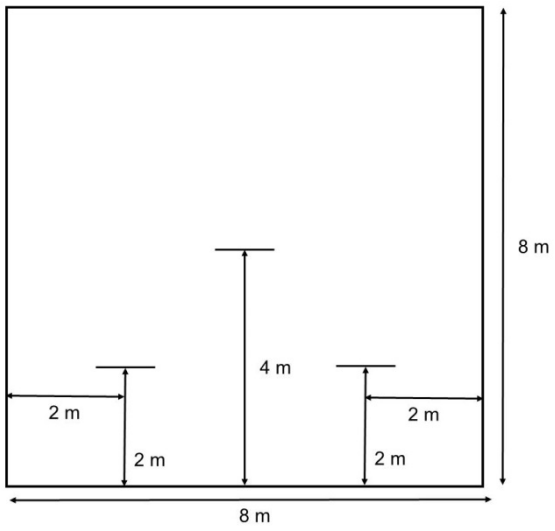
3. Dress code for referees:

a. Referees and judges must wear the official uniform prescribed by the referee committee. This uniform must be worn at all tournaments and referee courses.

b. The official uniform consists of:

- A navy blue blazer
- A white shirt with short or long sleeves (to be decided and communicated by the organizing committee of the tournament)

Kata



6. Les juges seront assis dans la zone de sécurité ;

7. Le médiateur sera assis à l'extérieur de la zone de sécurité, derrière et à droite de l'arbitre ;

8. Le superviseur de score sera assis au tableau de pointage officiel, entre le responsable des scores et le chronométreur.

Article 2 Code Vestimentaire officiel

1. Les arbitres, les participants et leurs entraîneurs doivent porter l'uniforme officiel tel que défini ici ;

2. Le comité d'arbitrage peut interdire à tout officiel ou compétiteur qui ne respecte pas ce règlement de participer à la compétition et de l'exclure de la zone de compétition ;

3. Code vestimentaire pour les arbitres:

a. Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme officiel prescrit par le comité d'arbitrage. Cet uniforme doit être porté à tous les tournois et cours d'arbitrage ;

b. L'uniforme officiel se compose de:

- Un blazer bleu marine ;
- Une chemise blanche à manches courtes ou longues (à décider et à communiquer par le comité organisateur du tournoi) ;

- An official tie worn without tiepin
- Plain gray trousers without cuffs
- Female referees and judges may wear a hairclip

4. Dress code for contestants

a. Any athlete wearing a karate-gi made from thin see-through fabric or that includes mesh will not be allowed to compete. The only karate-gi markings that are permitted, aside from one's personal name (which should be written vertically in the lower right-hand corner of the karate-gi jacket, above the manufacturer's label), are a SKIF logo patch (either the Shotokan tiger mark or the vertically written Chinese characters) and a national flag on the left breast of the jacket. If there is a SKIF logo or the Chinese characters on the left breast of the jacket, the national flag may be worn on the left sleeve. Also, the label of the manufacturer may be on the right-hand side of the hemline of the karate-gi jacket. If the logo of the manufacturer appears anywhere else (chest, shoulder, upper back, etc.), it must be smaller than 5 cm square and covered using white fabric sewn on with thread (covering the logo with tape is not permitted). Any karate-gi with a logo or any type of embroidery larger than 5 cm square will not be allowed.

b. The identifying number issued by the organizing committee of the tournament must be worn on the back, attached to the karate-gi or preferably the belt.

c. For KO-HAKU matches, one contestant must wear a red belt with his / her own belt.

d. The jacket worn with a belt must have a minimum length so that it covers the hips, but covers no more than three-quarters from hip to knees. Female competitors may wear a plain white t-shirt beneath the karate-gi jacket.

e. The jacket sleeves must be no longer than to the bend of the wrist and no shorter than halfway down the forearm. Jacket sleeves may not be rolled up (inside nor outside).

f. The trousers must not cover the ankles, but be long enough to cover at least two thirds of the shin and may not be rolled up (inside nor outside).

- Une cravate officielle portée sans épingle de cravate ;
- Pantalon gris clair sans ourlet ;
- Les arbitres et les juges féminins peuvent porter une pince à cheveux.

4. Code vestimentaire pour les candidats

a. Tout athlète portant un karaté-gi fabriqué à partir d'un tissu mince transparent ou qui comprend du maillage ne pourra pas participer à la compétition. Les seules marques de karaté-gi autorisées, en dehors du nom personnel (qui doivent être écrites verticalement dans le coin inférieur droit de la veste du karaté-gi, au-dessus de l'étiquette du fabricant) sont un patch logo SKIF (le tigre Shotokan ou les caractères chinois écrits verticalement) et un drapeau national sur la poitrine gauche de la veste. S'il y a un logo SKIF ou les caractères chinois sur la poitrine gauche de la veste, le drapeau national peut être porté sur la manche gauche. En outre, l'étiquette du fabricant peut être sur le côté droit de l'ourlet de la veste du karate-gi. Si le logo du fabricant apparaît ailleurs (poitrine, épaule, haut du dos, etc.), il doit être inférieur à 5 cm carrés et recouvert avec du tissu blanc cousu avec du fil (il n'est pas permis de couvrir le logo avec un ruban adhésif). Tout karate-gi avec un logo ou tout type de broderie de plus de 5 cm carré ne sera pas autorisé.

b. Le numéro d'identification délivré par le comité organisateur du tournoi doit être porté sur le dos, attaché au karaté-gi ou de préférence à la ceinture.

c. Pour les matchs KO-HAKU, un compétiteur doit porter une ceinture rouge en plus de sa propre ceinture.

d. La veste portée avec une ceinture doit avoir une longueur minimale pour couvrir les hanches, mais ne couvre pas plus de trois quarts de la hanche aux genoux. Les femmes compétiteures peuvent porter un t-shirt blanc simple sous la veste du karaté-gi.

e. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser la courbure du poignet et être plus long que la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent être enroulés (ni à l'intérieur ni à l'extérieur).

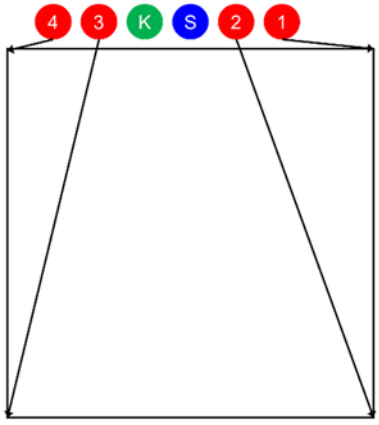
f. Le pantalon ne doit pas couvrir les chevilles, mais doit être assez long pour couvrir au moins les deux tiers du tibia et ne peut être enroulé (ni à l'intérieur ni à l'extérieur).

g. Contestants must keep their hair clean and cut to a length that does not hinder a smooth execution of the match. HACKIMAKI (headbands) are not allowed. Should the referee consider any contestant's hair too long and / or unclean, the referee committee may ban the contestant from the match.	g. Les compétiteurs doivent garder leurs cheveux propres et coupés sur une longueur qui n'empêche pas une exécution normale du match. Les HACKIMAKI (bandeaux) ne sont pas autorisés. Si l'arbitre considère que les cheveux d'un compétiteur sont trop longs et / ou sales, le comité d'arbitrage peut lui interdire la participation à la compétition.
h. In kumite matches hair slides are prohibited, as are metal hairclips. In kata, the wearing of discreet hair clips is permitted.	h. Dans les matchsde kumite, les barettes dans les cheveux sont interdites, tout comme les clips métalliques. En kata, le port d'une pince à cheveux discrète est autorisé
i. Contestants must have short fingernails and not wear any jewelry (watches, hair accessories, rings, bracelets, necklaces, etc.).	i. Les compétiteurs doivent avoir des ongles courts et ne pas porter de bijoux (montres, accessoires capillaires, anneaux, bracelets, colliers, etc.).
j. The wearing of metallic (teeth) braces is allowed. However, in kumite matches the contestant must be able to wear the gum shield over the braces. The contestant accepts full responsibility for any injury.	j. Le port d'appareils dentaires en metal est autorisé. Cependant, pour le kumite, le compétiteur doit pouvoir porter le dentier de protection au dessus de l'appareil. Le candidat accepte toute responsabilité en cas de blessure.
k. In kumite, the following protective equipment is compulsory: white mitts (gloves) and a white or transparent gum shield. Groin protectors are allowed, but not compulsory. Shin protectors are forbidden. Female competitors may in addition wear a chest protector under the karate-gi. All protective equipment must be approved by SKIF.	k. En kumite, les équipements de protection suivants sont obligatoires: gants blancs et dentier de protection(blanc ou transparent). Les protections pour l'aine sont autorisées, mais pas obligatoire. Les protectionspour les tibias sont interdites. Les compétitrices féminines peuvent en outre porter une protection pour la poitrine sous le karaté-gi. Tous les équipements de protection doivent être homologuées« SKIF ».
l. Wearing glasses is forbidden in kumite. Soft contact lenses can be worn at the contestant's own risk.	l. Porter des lunettes est interdit en kumite. Les lentilles de contact souples peuvent être portées sous la responsabilité du compétiteur.
m. Female athletes who must cover their hair for religious reasons will be permitted to use a black headscarf. However, the neck must always remain uncovered. Athletes will not be allowed to wear a turban or headband during competition. For athletes that intend to wear a headscarf during competition, approval must be obtained in advance from the referee committee during the referee meeting.	m. Les athlètes féminines qui doivent couvrir leurs cheveux pour des raisons religieuses seront autorisées à utiliser un foulard noir. Cependant, le cou doit toujours rester découvert. Les athlètes ne seront pas autorisés à porter un turban ou un bandeau pendant la compétition. Pour les athlètes qui ont l'intention de porter un foulard pendant la compétition, l'approbation doit être obtenue par avance auprès du comité d'arbitre lors de la réunion d'arbitrage.
n. The referee, taking into consideration the advice of the official doctor, must approve the use of bandages, padding or supports that have to be worn due to injury. However, competitors must be unharmed in the first round (no bandages).	n. L'arbitre, en tenant compte des conseils du médecin officiel, doit approuver l'utilisation de bandages, de rembourrage ou de soutien qui doivent être portés en raison d'une blessure. Cependant, les compétiteurs doivent être indemnes au premier tour (pas de bandages).

o. If a contestant enters the competition area inappropriately dressed, he or she will not be disqualified immediately, but will be given one minute to remedy the issue.	o. Si un compétiteur entre dans la zone de compétition mal habillé, il ne sera pas disqualifié immédiatement, mais il lui sera accordé une minute pour remédier au problème.
5. Dress code for coaches:	5. Code vestimentaire pour les entraîneurs:
a. Coaches must wear the official track suit of their country (jacket and pants).	a. Les entraîneurs doivent porter le costume officiel de leur pays (veste et pantalon).
b. Short pants are not allowed.	b. Les pantalons courts ne sont pas autorisés.
Article 3	**Article 3**
Organization of Competitions	Organisation des compétitions
1. A karate tournament may comprise of kumite competitions and / or kata competitions.	1. Un tournoi de karaté peut être composé de compétitions kumites et / ou de compétitions kata.
2. No contestant may be replaced by another in an individual match. If a contestant presents himself / herself instead of another member of the team, this contestant as well as the team member who should have presented himself / herself will be disqualified (SHIKKAKU).	2. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre lors d'un match individuel. Si un compétiteur se présente lui-même au lieu d'un autre membre de l'équipe, ce participant ainsi que le membre de l'équipe qui aurait dû se présenter seront disqualifiés (SHIKKAKU).
3. Individual contestants or teams who do not present themselves when called will receive KIKEN (renounce their right to compete) from that category.	3. Les compétiteurs ou les équipes individuelles qui ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés recevront KIKEN (renoncent à leur droit de compétition) de cette catégorie.
Article 4 The Referee Panel	**Article 4 Le groupe d'arbitre**
1. The referee panel for each category will consist of one referee (SHUSHIN), four judges (FUKUSHIN) and one arbitrator (KANSA). For kata finals, the panel may include an additional two judges.	1. Le panneau d'arbitrage pour chaque catégorie comprendra un arbitre (SHUSHIN), quatre juges (FUKUSHIN) et un médiateur (KANSA). Pour les finales kata, le panel peut inclure deux juges additionnels.
2. To facilitate the execution of the matches, several timekeepers, callers / announcers, record keepers and score supervisors will be appointed additionally.	2. Pour faciliter le déroulement des matchs, plusieurs chronométreurs, appelants / annonceurs, responsable des points et superviseurs de pointage seront nommés en plus.
3. At the start of a category, the referee stands on the outside edge of the competition area. The judges stand on the left and right side of the referee. On the left side are judges number one and two and on the right side the arbitrator and judges number three and four.	3. Au début d'une catégorie, l'arbitre se trouve sur le bord extérieur de la zone de compétition. Les juges se tiennent du côté gauche et droit de l'arbitre. Sur le côté gauche figurent les juges numéro un et deux et sur le côté droit, le médiateur et les juges numéro trois et quatre.

4. After the customary exchange of bows by the contestants and referee panel, the referee takes a step back, the judges and arbitrator turn inwards, and all bow together. Everybody then takes their positions.

5. When exchanging the entire referee panel, the departing officials take one step forward, turn around and face the incoming panel. They bow to each other on the command of the incoming referee and in one line (all facing in the same direction) leave the competition area. When individual judges are exchanged, the incoming judge goes to the departing judge, they bow to each other and change positions.



6. Any member of the referee committee as well as the match area controller (KOTO-CHO) may exchange all or individual members of the referee panel during a category.

7. During preliminary rounds, the referee and judges need to stand up and let another referee / judge take their position if a member of their own country competes.

8. During kata finals, the referee and judges remain even if a member of their own country competes.

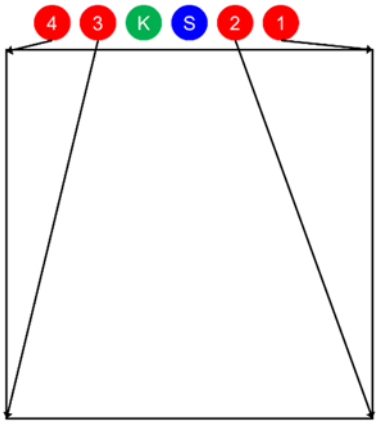
Article 5 Coaches

1. Coaches are allowed in the arena to look after their athletes. However, they are not allowed on the competition area at any time. Only a doctor may enter the competition area when called by the referee.

2. The number of coaches allowed per country will be previously set by the organizing committee together with the referee committee and

4. Après l'échange habituel du salut par les compétiteurs et les arbitres, l'arbitre recule, les juges et le médiateur se tournent vers l'intérieur, et tous se saluent. Tout le monde prend ensuite ses positions.

5. Lors de l'échange de l'ensemble des arbitres, les arbitres qui partent font un pas en avant, se retournent et font face auxarbitres entrants. Ils s'inclinent à l'instruction de l'arbitre entrant sur une seule ligne (tous tournés dans la même direction) et quittent la zone de compétition. Lorsque les juges individuels sont échangés, le juge entrant s'adresse au juge de départ, ils s'inclinent et changent de position.



6. Tout membre du comité d'arbitrage ainsi que l'arbitre de zone(KOTO-CHO) peuvent remplacerun ou tous les arbitres d'une catégorie.

7. Au cours des éliminatoires, l'arbitre et les juges doivent se lever et laisser un autre arbitre / juge prendre leur poste si un membre de leur propre pays est en compétition.

8. Au cours des finales kata, l'arbitre et les juges restent même si un membre de leur propre pays est en compétition.

Article 5 Entraîneurs

1. Les entraîneurs sont autorisés à s'occuper de leurs athlètesprès de la zone de compétition. Cependant, à aucun moment, ils ne sont autorisés sur la zone de compétition. Seul un médecin peut entrer dans la zone de compétition lorsqu'il est appelé par l'arbitre.

2. Le nombre d'entraîneurs autorisés par pays sera préalablement fixé par le comité organisateur avec le comité d'arbitrage et annoncé dans

announced in the official invitation. During the matches, only one coach per country is permitted next to the competition area.

3. Coaches who act in an unbecoming manner and / or violate the competition rules can be banned from the competition venue by the KOTO-CHO or any member of the referee committee (SHIKKAKU).

Kumite Rules

Article 6 Organization of Kumite Competitions

1. Kumite competitions may be divided into team matches (IPPON SHOBU) and individual matches (IPPON HAN SHOBU or IPPON SHOBU). The individual matches may further be divided into weight divisions and / or an open category.

2. In team matches, each team must have an odd number of contestants. Teams comprise of seven or four members with five or three competing in a round respectively. Teams must have a full team (five or three fighters respectively) at the start of the first round; they may continue in subsequent rounds with fewer members (if team members are no longer able to compete), as long as the team still has sufficient fighters to win the match.

3. Before each round, a team representative must hand in an official form defining the names and fighting order of the competing team members to the official table. The participants drawn from the full team of seven (or four members) as well as their fighting order can be changed for each round, provided the official table is notified of the new fighting order prior to the start of the round; the order cannot be changed until that round is completed. A team will be disqualified if any member or its coach changes the team's composition or fighting order without written notification prior to the start of the round.

l'invitation officielle. Pendant les matchs, un seul entraîneur par pays est autorisé à côté de la zone de compétition.

3. Les entraîneurs qui agissent de manière inconvenante et / ou violent les règles de la compétition peuvent être interdits par le KOTO-CHO ou un membre du comité d'arbitrage (SHIKKAKU).

Règles de Kumite

Article 6 Organisation des compétitions Kumite

1. Les compétitions de Kumite peuvent être divisées en matches d'équipe (IPPON SHOBU) et en matches individuels (IPPON HAN SHOBU ou IPPON SHOBU). Les matchs individuels peuvent être organiséspar poids et / ou en catégorie ouverte.

2. Dans les matches d'équipe, chaque équipe doit avoir un nombre impair de participants. Les équipes se composent de sept ou quatre membres avec cinq ou trois compétiteurs respectivement. Les équipes doivent avoir une équipe complète (cinq ou trois combattants respectivement) au début du premier tour; ils peuvent continuer dans les tours suivants avec moins de membres (si des membres de l'équipe ne sont plus en mesure de participer à la compétition), tant que l'équipe a encore suffisamment de combattants pour gagner le match.

3. Avant chaque tour, un représentant de l'équipe doit remettre un formulaire officiel définissant le nom et l'ordre de combat des membres de l'équipe compétiteure au tableau officiel. Les participants issus de l'équipe complète de sept (ou de quatre membres) ainsi que leur ordre de combat peuvent être modifiés pour chaque tour, à condition que le tableau officiel en soit informé avant le début du tour; l'ordre ne peut pas être modifiée tant que ce cycle n'est pas terminé. Une équipe sera disqualifiée si un membre ou son entraîneur modifie la composition ou l'ordre de combat de l'équipe sans notification écrite avant le début du tour.

Article 7 Duration of a Match

1. The duration of a kumite match is set at two minutes for categories age 16 & above male, female and masters kumite (both team and individual) and 90 seconds for juniors (age 15 & under) matches. However, the duration of the final match may be set at up to five minutes with SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) for the male individual kumite category and up to three minutes with IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) for the female individual kumite category.

2. The time of the match starts when the referee gives the signal to start and stops each time the referee calls YAME.

3. The timekeeper will give signals with a clearly audible gong or buzzer, indicating "30 seconds to go" (ATO SHIBARAKU) or "time is up" (marking the end of the match).

Article 8 Scoring

1. The following points may be awarded:

   a. IPPON (2 WAZA-ARI)

   b. WAZA-ARI

2. A AWAZA-ARI is awarded when a technique is performed to a scoring area according to the following criteria:

a. Good form based on the characteristics of the technique demonstrating probable effectiveness within the framework of traditional karate concepts.

b. Sporting attitude is a component of good form and refers to a visible non-malicious attitude of great concentration during the delivery of the scoring technique.

c. Vigorous application, the power and speed of the technique and the tangible will for it to succeed.

d. Awareness (ZANSHIN) is the criteria most often neglected, when a score is assessed. It is the state of continued commitment in which the contestant maintains total concentration, observation and

Article 7 Durée d'un match

1. La durée d'un match de kumite est fixée à deux minutes pour les catégories âgées de 16 ans et plus, masculines, féminines et MasterKumite (à la fois équipe et individuel) et 90 secondes pour les matchs juniors (15 ans et moins). Cependant, la durée de la finale peut être fixée à jusque cinq minutes avec SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) pour la catégorie kumite masculine individuelle et jusqu'à trois minutes avec IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) pour l'individuel féminin.

2. Le combat commence lorsque l'arbitre donne le signal pour démarrer et s'arrêter chaque fois que l'arbitre appelle YAME.

3. Le chronométreur donnera des signaux avec un gong ou un buzzer clairement audible, indiquant "30 secondes à parcourir" (ATO SHIBARAKU) ou "time is up" (marquant la fin de la correspondance).

Article 8 Score

1. Les points suivants peuvent être attribués:

   a. IPPON (2 WAZA-ARI)

   b. WAZA-ARI

2. Un WAZA-ARI est attribué lorsqu'une technique est effectuée dans une zone de notation selon les critères suivants:

   a. Bonne forme basée sur les caractéristiques de la technique démontrant l'efficacité probable dans le cadre des concepts traditionnels de karaté.

   b. L'attitude sportive est une composante de bonne forme et se réfère à une attitude visible et non malveillante de grande concentration lors de l'exécution de la technique.

   c. L'application vigoureuse, la puissance et la rapidité de la technique et la volonté tangible pour réussir.

   d. La pleine conscience (ZANSHIN) est le critère le plus souvent négligé, lorsqu'un score est évalué. C'est l'état d'engagement continu dans lequel le compétiteur maintient la concentration totale, l'observation et la prise de conscience de la

awareness of the opponent's potential counter attack. He / she does not turn the face away during delivery of the technique and remains facing the opponent afterwards.

e. Good timing, delivering a technique when it will have the greatest potential effect.

f. Correct distance, delivering a technique at the precise distance where it will have the greatest potential effect. Therefore, if the technique is delivered while the opponent is rapidly moving away, the potential effect of the technique is reduced.

g. Correct angle.

3. An IPPON can be awarded in the following instances, even if the technique is not executedto its fullest effectiveness:

a. A counter attack executed as a DE-AI to the opponent's attack (counter attack before the opponent can fully start his offensive attack).

b. A simultaneous attack executed after making the opponent lose his / her balance.

c. Efficiently executing combination techniques such as TSUKI and TSUKI, KERI and TSUKI, throwing technique (NAGE) and TSUKI or KERI etc.

d. An attack while the opponent has lost his / her fighting spirit (MUBOBI).

e. An attack where the opponent is not able to react.

4. Attacks are limited to the following areas:

- Head
- Face
- Neck
- Chest
- Abdomen
- Back

contre-attaque potentielle de l'adversaire. Il / elle ne tourne pas le visage pendant l'exécution de la technique et reste face à l'adversaire après.

e. Bon timing, fournissant une technique quand il aura le plus grand effet potentiel.

f. Distance correcte, fournissant une technique à la distance précise où il aura le plus grand effet potentiel. Par conséquent, si la technique est livrée pendant que l'adversaire s'éloigne rapidement, l'effet potentiel de la technique est réduit.

g. Angle correct.

3. Un IPPON peut être attribué dans les cas suivants, même si la technique n'est pas exécutée à sa pleine efficacité:

a. Une contre-attaque exécutée comme un DE-AI à l'attaque de l'adversaire (contre-attaque avant que l'adversaire ne puisse commencer complètement son attaque offensive).

b. Une attaque simultanée exécutée après avoir fait en sorte que l'adversaire perde son équilibre.

c. Exécution efficace de techniques de combinaison telles que TSUKI et TSUKI, KERI et TSUKI, technique de projection (NAGE) et TSUKI ou KERI, etc.

d. Une attaque alors que l'adversaire a perdu son esprit de combat (MUBOBI).

e. Une attaque où l'adversaire n'est pas capable de réagir.

4. Les attaques sont limitées aux domaines suivants:

- Tête
- Visage
- Cou
- Poitrine
- Abdomen
- Dos

5. An effective technique delivered at the same time the end of the match is signaled by the referee (not by the gong or buzzer), is considered valid. A technique, even if effective, delivered after the command to suspend or stop the match, will not score and may result in a penalty for the offender.	5. Une technique efficace délivrée en même temps alors que la fin du match est signalée par l'arbitre (non par le gong ou le buzzer) est considérée comme valide. Une technique, même si efficace, livrée après l'instruction pour suspendre ou arrêter le match, ne comptera pas et peut entraîner une pénalité pour le contrevenant.
6. No technique, even if technically correct, will score, if it is delivered while the two contestants are outside the competition area. However, if one of the contestants delivers an effective technique while still inside the competition area and before the referee calls YAME, the technique is valid.	6. Aucune technique, même si elle est techniquement correcte, ne comptera, si elle est livrée alors que les deux compétiteurs sont en dehors de la zone de compétition. Cependant, si l'un des compétiteurs délivre une technique efficace tout en restant dans la zone de compétition et avant que l'arbitre n'utilise YAME, la technique est valide.
7. Effective scoring techniques delivered simultaneously by both contestants (AIUCHI) will not score. True AIUCHI are rare. Not only must the two techniques land simultaneously, but both must also be valid scoring techniques, each with good form etc. Two techniques may land simultaneously, but are rarely both effective scores (sometimes neither of them is). The referee cannot give AIUCHI when only one of the simultaneous techniques is an actual scoring technique.	7. Les techniques marquantes délivrées simultanément par les deux compétiteurs (AIUCHI) ne compteront pas. Les véritables AIUCHI sont rares. Non seulement les deux techniques doivent être exécutées simultanément, mais les deux doivent également être des techniques valides, chacune avec une bonne forme, etc. Deux techniques peuvent être exécutées simultanément, mais rarement à la fois gagnantes (parfois aucune d'entre elles). L'arbitre ne peut pas donner AIUCHI lorsque seule une des techniques simultanées est une technique marquante réelle.
8. Grabbing the opponent and throwing him / her may only be attempted, if a genuine attempt at a karate striking technique is first made or as a counter to an opponent who has attacked and attempted a throw or clinch.	8. Prendre l'adversaire et le projeter ne peut être tenté que si une véritable tentative de technique de frappe de karaté est faite en premier ou en contre-attaque pour un adversaire qui a attaqué et tenté une projection ou une attaque décisive.
9. For reasons of safety, throws where the opponent is thrown without being held or thrown safely, or where the pivot point is above hip level, are prohibited and a warning or penalty will be issued. Exceptions are conventional karate leg sweeping techniques, which do not require the opponent to be held while executing the sweep such as DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI etc. After a throw has been executed, the referee will allow the contestant two to three seconds to attempt a scoring technique.	9. Pour des raisons de sécurité, les projections où l'adversaire est jeté sans être retenu ou lancé en toute sécurité, ou lorsque le point de pivotement est au-dessus du niveau de la hanche, sont interdites et un avertissement ou une pénalité sera prononcé. Les exceptions sont les techniques conventionnelles de karaté de balayage des jambes, qui n'exigent pas que l'adversaire soit tenu lors de l'exécution du balayage tel que DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI, etc. Après l'exécution d'une projection, l'arbitre accordera au compétiteur deux à trois secondes pour marquer une technique.
10. Techniques which land below the belt may score, as long as they land above the pubic bone. The neck is a target area and so is the throat. Contact to the throat is not permitted, however a point may be awarded for a properly controlled technique, which does not touch.	10. Les techniques sous la ceinture peuvent marquer, aussi longtemps qu'elles touchent au-dessus de l'os pubien. Le cou est une zone cible, de même que la gorge. Le contact avec la gorge n'est pas autorisé, mais un point peut être attribué pour une technique correctement contrôlée, qui ne touche pas.

11. A technique which lands on the shoulder blades may score. The non-scoring part of the shoulder is the junction of the upper bone of the arm with the shoulder blades and collarbone.

12. Penalties can be imposed by the referee panel until the contestants leave the competition area after the end of the category. Penalties can also be imposed after that time, but only by the referee committee.

Article 9 Criteria for Decision

1. The result of a match is determined by a contestant obtaining IPPON HAN (two IPPON, one IPPON and one WAZA-ARI or three WAZA-ARI) or IPPON (one IPPON or two WAZA-ARI) for individual kumite or IPPON for team kumite. When the time is up and none of the competitors has reached IPPON HAN / IPPON, the winner may be determined by the highest number of points or by obtaining a decision from the referee panel (HANTEI).

2. An IPPON is stronger than two WAZA-ARI for the determination of the winner (this rule applies for SKIEF only).

3. In individual matches an extension not exceeding two minutes may be fought (ENCHOSEN) in case of a tie. ENCHOSEN is an extension of the match and all points, penalties and warnings issued in the initial match are carried over. There is no sudden death (the referee cannot declare the first competitor to obtain a point to be the winner).

4. At the end of the extension (ENCHOSEN), the winner may be determined by the highest number of points. Should there be a tie again, a completely new match not exceeding two minutes (SAI-SHIAI) will start. No points, penalties and warnings are carried over from the previous matches. If in SAI-SHIAI neither competitor is awarded a score or the score is tied, the winner will be determined by a final vote of the referee panel (HANTEI). A decision in favor of one or the other competitor is mandatory. The decision is based on the following:

11. Une technique qui touche les omoplates peut marquer. La partie non marquante de l'épaule est la jonction de l'os supérieur du bras avec les omoplates et la clavicule.

12. Les pénalités peuvent être imposées par l'arbitre jusqu'à ce que les compétiteurs quittent la zone de compétition après la fin de la catégorie. Des pénalités peuvent également être imposées après cette période, mais seulement par le comité d'arbitrage.

Article 9 Critères de décision

1. Le résultat d'un match est déterminé par un compétiteur obtenant IPPON HAN (deux IPPON, un IPPON et un WAZA-ARI ou trois WAZA-ARI) ou IPPON (un IPPON ou deux WAZA-ARI) pour kumite individuel ou IPPON pour l'équipe kumite. Lorsque le temps est écoulé et qu'aucun compétiteur n'a atteint IPPON HAN / IPPON, le gagnant peut être déterminé par le plus grand nombre de points ou en obtenant une décision de l'arbitre (HANTEI).

2. Un IPPON est plus fort que deux WAZA-ARI pour la détermination du gagnant (cette règle s'applique uniquement à SKIEF).

3. Dans les matches individuels, une prolongation n'excédant pas deux minutes peut être décidée (ENCHOSEN) en cas d'égalité. ENCHOSEN est une prolongationdu match et tous les points, les pénalités et les avertissements émis lors du match initial sont reportés. Il n'y a pas de mort subite (l'arbitre ne peut pas déclarer le premier compétiteur à obtenir un point comme étant gagnant).

4. À la fin de l'extension (ENCHOSEN), le gagnant peut être déterminé par le plus grand nombre de points. S'il y a encore une égalité, un match totalement nouveau ne dépassant pas deux minutes (SAI-SHIAI) commencera. Aucun point, ni pénalités ni avertissements ne sont reportés des matchs précédents. Si, dans SAI-SHIAI, aucun compétiteur ne reçoit un score ou le score est égal, le vainqueur sera déterminé par un vote final du jury d'arbitrage (HANTEI). Une décision en faveur de l'un ou de l'autre compétiteur est obligatoire. La décision est basée sur ce qui suit:

a. The attitude, fighting spirit and strength demonstrated by the contestants.

b. The superiority of tactics and techniques displayed.

c. Which of the contestants has initiated the majority of the action.

5. In the team competition, there will be no extension (ENCHOSEN) in the event of a tie in the matches.

6. The winning team is the one with the most victories (matches won). Should the two teams have the same number of victories,

a. The winning team will be the team with the most IPPON scored. An IPPON KACHI will be valued higher than KACHI with two WAZA-ARI. A win obtained by means of an opponent's HANSOKU MAKE or SHIKKAKU MAKE or KIKEN will be valued higher than IPPON KACHI. For example: Should the two teams have the same number of IPPON scored,

b. The winning team will be the team with the most WAZA-ARI scored, however only the WAZA-ARI of matches won are counted. (Matches lost will have no influence on the decision.)

c. If the score is still a tie, each team will select one fighter to fight again. The winning team will be decided by the outcome of this match.

d. If this match ends in a draw, it will continue with ENCHOSEN with all scores, penalties and warnings carried over as per individual rules.

7. When deciding the outcome of a match by vote (HANTEI), the referee will move to the edge of the competition area and call HANTEI, followed by two blows with the whistle. The judges will indicate their opinion using their flags. The referee will give a short blow with the whistle, return to his original position and announce the decision.

a. L'attitude, l'esprit de combat et la force démontrés par les compétiteurs.

b. La supériorité des tactiques et des techniques démontrées.

c. Lecompétiteur qui a lancé la majorité des actions.

5. En compétition par équipes, il n'y aura pas d'extension (ENCHOSEN) en cas d'égalité des matchs.

6. L'équipe gagnante est celle avec le plus de victoires (matchs gagnés). Dans le cas où les deux équipes devraient avoir le même nombre de victoires,

a. L'équipe gagnante sera l'équipe avec le plus d'IPPON marqués. Un IPPON KACHI sera évalué plus haut que KACHI avec deux WAZA-ARI. Une victoire obtenue au moyen d'HANSOKU MAKE d'un adversaire ou de SHIKKAKU MAKE ou KIKEN sera évaluée plus haut que IPPON KACHI. Par exemple: si les deux équipes avaient le même nombre d'IPPON,

b. L'équipe gagnante sera l'équipe avec le plus de WAZA-ARI marqués, mais seulement les WAZA-ARI des matchs remportés sont comptés. (Les matchs perdus n'auront aucune influence sur la décision.)

c. Si le score est encore une égalité, chaque équipe choisira un combattant pour combattre à nouveau. L'équipe gagnante sera décidée par le résultat de ce match.

d. Si ce match se termine par une égalité, il continuera avec ENCHOSEN avec tous les scores, pénalités et avertissements reportés selon les règles individuelles.

7. Lorsqu'il décide du résultat d'un match par vote (HANTEI), l'arbitre se dirige vers le bord de la zone de compétition et appelle HANTEI, suivi de deux coups de sifflet. Les juges indiqueront leur opinion en utilisant leurs drapeaux. L'arbitre donnera un petit coup de sifflet, reprendra sa position d'origine et annoncera la décision.

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	Ippon	Victory SHIRO
No points	No points	Draw
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Victory SHIRO

SHIRO Team wins

Article 10 Prohibited Behavior

1. Techniques with excessive contact; all techniques must be controlled.

2. Techniques with contact to the throat.

3. Attacks to the arms, legs, groin, joints or instep.

4. Attacks to the face with open hand techniques.

5. Dangerous or forbidden throwing techniques, which could cause injury.

6. Leaving the competition area repeatedly (JOGAI).

7. MUKI RYOKU - avoiding combat as a means of preventing the opponent from scoring (this will count as MUBOBI).

8. Grabbing and attempting to throw or take down the opponent, without first making a genuine attack, except when the opponent has attempted to grab or throw first, as well as throwing techniques where the pivotal point is above hip-level.

9. Unnecessary clinching, wrestling, pushing, sweeping (ASHI BARAI) or seizing, without attempting a striking technique.

10. Techniques, which by their very nature cannot be controlled for the safety of the opponent as well as dangerous and uncontrolled attacks, irrespective of them landing.

11. Attacks with the head, knees or elbows.

12. Feigning or exaggerating an injury.

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	Ippon	Victory SHIRO
No points	No points	Draw
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Victory SHIRO

SHIRO Team wins

Article 10 Comportement interdit

1. Techniques avec contact excessif; toutes les techniques doivent être contrôlées.

2. Techniques avec contact à la gorge.

3. Attaque aux bras, aux jambes, à l'aine, aux articulations ou le cou-de-pied.

4. Attaque au visage avec des techniques à main ouverte.

5. Techniques de projections dangereuses ou interdites, qui pourraient causer des blessures.

6. Quitter la zone de compétition à plusieurs reprises (JOGAI).

7. MUKI RYOKU - éviter le combat comme moyen d'empêcher l'adversaire de marquer (cela compte comme MUBOBI).

8. Agripper et essayer de projeter ou de renverser l'adversaire, sans faire d'abord une véritable attaque, sauf lorsque l'adversaire a tenté de saisir ou de lancer en premier, ainsi que des techniques de projection où le pivot est au-dessus du niveau de la hanche.

9. Remplacement inutile, lutte, poussée, balayage (ASHI BARAI) ou saisie, sans tentative de technique marquante.

10. Les techniques qui, par leur nature même, ne peuvent être contrôlées pour la sécurité de l'adversaire, ainsi que des attaques dangereuses et incontrôlées, qu'elles aient marqué ou pas.

11. Attaques avec la tête, les genoux ou les coudes.

12. Feindre ou exagérer une blessure.

13. Talking to or goading the opponent, failing to obey the commands of the referee, discourteous behavior towards the refereeing officials or other breaches of etiquette.

14. For team matches: if one contestant or the coach is cited for any of the above behavior which results in SHIKKAKU, the entire team will be disqualified.

Article 11 Penalties

1. The following penalties may be given:

a. KEIKOKU: This is for minor infractions, which do not merit HANSOKU CHUI or HANSOKU.

b. HANSOKU CHUI: This is usually imposed for infractions for which a KEIKOKU has previously been given in the same match, although it may be imposed directly for serious infringements, which do not merit HANSOKU.

c. HANSOKU: This is imposed following a very serious infraction or when HANSOKU CHUI has already been given. It results in the disqualification of the contestant. The injured competitor will receive an additional IPPON KACHI.

d. SHIKKAKU: This is a disqualification from the entire tournament. In order to define the limit of SHIKKAKU, the referee committee must be consulted. SHIKKAKU may be invoked when a contestant fails to obey the orders of the referee, acts maliciously or commits an act which harms the prestige and honor of karate-do, or when other actions are considered to violate the rules and spirit of the tournament. Should a team member receive SHIKKAKU, the opponent will receive an additional IPPON KACHI. SHIKKAKU can be directly imposed, without any warning. If the referee believes that a contestant has acted maliciously, regardless of whether or not there is an actual physical injury, SHIKKAKU and not HANSOKU, is the appropriate penalty. Even if the contestant has done nothing to merit it, it is sufficient if the coach or other members of the contestant's delegation behave in such a way that harms the prestige and honor of karate-do. A public announcement of SHIKKAKU must be made. SHIKKAKU can also be given for malicious and harmful behavior outside the competition area.

13. Parler à l'adversaire ou le provoquer, ne pas obéir aux ordres de l'arbitre, les comportements discourtois vis-à-vis des arbitres, ou d'autres violations de l'étiquette.

14. Pour les matches d'équipe: si un compétiteur ou l'entraîneur est cité pour l'un des comportements ci-dessus qui aboutit à SHIKKAKU, toute l'équipe sera disqualifiée.

Article 11 Pénalités

1. Les pénalités suivantes peuvent être accordées:

a. KEIKOKU: Il s'agit d'infractions mineures, qui ne méritent pas HANSOKU CHUI ou HANSOKU.

b. HANSOKU CHUI: Ceci est généralement imposé pour les infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné dans le même match, bien qu'il puisse être imposé directement pour des infractions graves, qui ne méritent pas HANSOKU.

c. HANSOKU: Ceci est imposé suite à une infraction très grave ou lorsque HANSOKU CHUI a déjà été donné. Il en résulte la disqualification du compétiteur. Le compétiteur blessé recevra un IPPON KACHI supplémentaire.

d. SHIKKAKU: Ceci est une disqualification de tout le tournoi. Afin de définir la limite de SHIKKAKU, le comité d'arbitrage doit être consulté. SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur omet d'obéir aux ordres de l'arbitre, agit malicieusement ou commet un acte qui nuit au prestige et à l'honneur du karaté-do, ou lorsque d'autres actions sont considérées comme violant les règles et l'esprit du tournoi. Si un membre de l'équipe reçoit SHIKKAKU, l'adversaire recevra un IPPON KACHI supplémentaire. SHIKKAKU peut être directement imposé, sans aucun avertissement. Si l'arbitre estime qu'un compétiteur a agi de manière malveillante, qu'il y ait ou non une blessure physique réelle, SHIKKAKU et non HANSOKU, est la pénalité appropriée. Même si le compétiteur n'a rien fait pour le mériter, il suffit que l'entraîneur ou les autres membres de la délégation du participant se comportent de manière à nuire au prestige et à l'honneur du karaté-do. Une annonce publique de SHIKKAKU doit être faite. SHIKKAKU peut également être donné pour des comportements malveillants et nuisibles en dehors de la zone de compétition.

2. A penalty can be directly imposed for an infraction of the rules, but once given, repeated infractions in the same category of penalties must result in an increase in severity of penalty imposed. For example, it is not possible to give a warning or penalty for excessive contact and then give the same warning for a second instance of excessive contact.

An overview of all penalties can be found in appendix I.

Article 12 Injuries and Accidents in Competition

1. KIKEN or forfeiting the fight is the decision given, when

   a. contestants fail to present themselves when called,
   b. are unable to continue, discontinue the match or
   c. are withdrawn on the order of the referee and / or the official doctor.

2. The grounds for discontinuation may include injury not contributable to the opponent's actions. When the official doctor declares a contestant unfit, the appropriate entry must be made on the contestant's identification card. The extent of unfitness must be made clear to the other referee panels.

3. If two contestants injure each other or are suffering from the effects of previous injuries, and are declared unfit to continue by the official doctor, the match is awarded to the contestant who has received the most points. If they have the same number of points, then a vote (HANTEI) will decide the outcome of the match.

4. An injured contestant who has been declared unfit to fight by the official doctor cannot fight again in that tournament.

5. An injured contestant who wins a match through disqualification due to injury is not allowed to fight again in the tournament without permission from the official doctor. If the injured contestant wins a second match through disqualification of the opponent, he / she is immediately banned from further kumite competitions in that tournament.

2. Une sanction peut être directement imposée pour une infraction aux règles, mais une fois donnée, des infractions répétées dans la même catégorie de pénalités doivent entraîner une augmentation de la gravité de la peine imposée. Par exemple, il n'est pas possible de donner un avertissement ou une pénalité pour un contact excessif, puis donner le même avertissement pour une deuxième instance de contact excessif.

Un aperçu de toutes les pénalités se trouve à l'annexe I.

Article 12 Blessures et accidents en compétition

1. KIKEN ou la perte du le combat est la décision donnée, quand

   a. les compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés,

   b. sont incapables de continuer, interrompent le match ou

   c. sont retirés sur l'ordre de l'arbitre et / ou du médecin officiel.

2. Les motifs d'interruption peuvent inclure une blessure non atribuable aux actions de l'adversaire. Lorsque le médecin officiel déclare un candidat inapte, l'inscription appropriée doit être faite sur la carte d'identité du participant. L'étendue de l'inaptitude doit être précisée aux autres arbitres.

3. Si deux compétiteurs se blessent ou souffrent des effets de blessures antérieures et sont déclarés inaptes à continuer par le médecin officiel, le match est attribué au compétiteur qui a reçu le plus de points. S'ils ont le même nombre de points, un vote (HANTEI) décidera du résultat du match.

4. Un candidat blessé qui a été déclaré inapte à se battre par le médecin officiel ne peut pas combattre à nouveau dans ce tournoi.

5. Un compétiteur blessé qui gagne un match par la disqualification en raison d'une blessure n'est pas autorisé à continuer la compétition sans l'autorisation du médecin officiel. Si le candidat blessé gagne un deuxième match par la disqualification de l'adversaire, il / elle est immédiatement exclu d'autres compétitions kumites dans ce tournoi.

6. When a contestant is injured, the referee must immediately halt the match and call the official doctor. Only the official doctor is authorized to diagnose and treat injuries. The referee should only call the official doctor when a contestant is injured and needs medical attention, the referee is not allowed to touch an injured competitor.

7. In team matches, if a team member receives KIKEN, the opponent will receive an additional IPPON KACHI.

Article 13 Official Protest

1. No one may contest a decision taken by the referee panel to the members of the referee panel directly.

2. If a procedure / decision by the referee panel appears to be against the rules, the chief of delegation or the official representative of a contestant or team is the only person allowed to protest to the arbitrator. The category must be suspended immediately until the issue is resolved. The appeals jury comprising of the organizing committee and referee committee will review the circumstances leading to the protested decision. Video evidence is not taken into consideration.

Article 14 Powers and Duties

1. The powers and duties of the SKIEF referee committee will be as follows:

   a. To ensure the correct preparation for each tournament, in collaboration with the organizing committee, with regard to competition area arrangements, the provision and employment of all equipment and necessary facilities, match operation and supervision, safety precautions, etc.

   b. To appoint and deploy the match area controllers (KOTO-CHO) to the respective areas, and to act upon and take corresponding actions based on the reports of the match area controllers.

   c. To supervise and co-ordinate the overall performance of the refereeing officials.

   d. To nominate substitute officials where required.

6. Lorsqu'un participant est blessé, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match et appeler le médecin officiel. Seul le médecin officiel est autorisé à diagnostiquer et à traiter les blessures. L'arbitre doit seulement appeler le médecin officiel lorsqu'un participant est blessé et a besoin de soins médicaux, l'arbitre ne peut toucher un compétiteur blessé.

7. Dans les matches d'équipe, si un membre de l'équipe reçoit KIKEN, l'adversaire recevra un IPPON KACHI supplémentaire.

Article 13 Protestation officielle

1. Personne ne peut contester une décision prise par le comité d'arbitrage directement auprès des membres du comité d'arbitrage.

2. Si une procédure ou une décision de l'arbitre semble être contraire aux règles, le chef de délégation ou le représentant officiel d'un compétiteur ou d'une équipe est la seule personne autorisée à protester auprès du médiateur. La catégorie doit être suspendue immédiatement jusqu'à ce que la situation soit résolue. Le jury d'appel composé du comité organisateur et du comité d'arbitrage examinera les circonstances qui ont mené à la décision protestée. Les preuves vidéo ne sont pas prises en considération.

Article 14 Pouvoirs et devoirs

1. Les pouvoirs et les devoirs du comité d'arbitrage SKIEF seront les suivants:

a. Assurer la préparation correcte pour chaque tournoi, en collaboration avec le comité organisateur, en ce qui concerne les arrangements de zone de compétition, la fourniture et l'emploi de tout l'équipement et les installations nécessaires, correspondant à l'exploitation, à la supervision, aux mesures de sécurité, etc.

b. Nommer et déployer les contrôleurs de zone (KOTO-CHO) dans les zones respectives, et pour agir et prendre les actions correspondantes en fonction des rapports des contrôleurs de zone de correspondance.

c. Superviser et coordonner les prestations globales des arbitres.

d. Nommer les officiels suppléants s'il y a lieu.

e. To pass the final judgment on technical matters which may arise during any given match and for which there are no stipulations in the rules.	e. Prendre position par rapport aux questions techniques qui peuvent survenir au cours d'une compétition pour laquelle il n'y a pas de règles définies.
2. The powers and duties of the match area controllers (KOTO-CHO) will be as follows: a. To delegate, appoint and supervise the referees and judges, for all matches in the area under their control. b. To oversee the performance of the referees and judges in their area, and to ensure that the officials appointed are capable of the tasks allocated to them. c. To order the referee to halt the match when the arbitrator signals a breach of the competition rules.	2. Les pouvoirs et les devoirs des contrôleurs de zone (KOTO-CHO) seront les suivants: a. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour tous les matches dans la zone sous leur contrôle. b. Superviser la performance des arbitres et des juges dans leur zone, et veiller à ce que les officiels nommés soient en mesure d'exécuter les tâches qui leur sont assignées. c. Ordonner à l'arbitre d'arrêter le match lorsque le médiateur signale une violation des règles de la compétition.
3. The powers of the referee (SHUSHIN) will be as follows: a. The referee (SHUSHIN) will have the power to conduct matches including announcing the start, suspension and end of the match and to award points. b. To explain to the match area controller, referee committee or appeals jury, if necessary, the basis for a decision taken. c. To impose penalties and to issue warnings, before, during or after a match. d. To obtain and act upon the opinion(s) of the judges. In principle, the judges have advisory capacity; however, if two or more judges have a different opinion than the referee, FUKUSHIN SHUGO is mandatory. e. To announce extensions. f. To conduct voting of the referee panel (HANTEI) and announce the result. g. To announce the winner.	3. Les pouvoirs de l'arbitre (SHUSHIN) seront les suivants: a. L'arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de gérerles matches, notamment en annonçant le début, la suspension et la fin du match et en attribuant les points. b. Expliquer au contrôleur de zone, au comité d'arbitrage ou au jury d'appel, le cas échéant, la base d'une décision prise. c. Appliquer des pénalités et émettre des avertissements avant, pendant ou après un match. d. Obtenir et donner suite aux avis des juges. En principe, les juges ont une capacité consultative; cependant, si deux ou plusieurs juges ont une opinion différente de celle de l'arbitre, FUKUSHIN SHUGO est obligatoire. e. Annoncer des prolongations. f. Mener le vote du panneau d'arbitrage (HANTEI) et annoncer le résultat. g. Déclarer le gagnant.

h. The authority of the referee is not confined solely to the competition area but also to its entire immediate perimeter.

i. The referee shall give all commands and make all announcements.

4. The powers of the judges (FUKUSHIN) will be as follows:

a. To assist the referee by giving flag and whistle signals.

b. To exercise the right to vote on a decision to be taken.

c. The judges will carefully observe the actions of the contestants and signal to the referee an opinion in the following cases:

- When a score is observed,
- When a contestant has committed a prohibited act and / or technique,
- When an injury or illness of a contestant is noticed,
- When one or both of the contestants have moved out of the competition area (JOGAI),

In other cases, when it is deemed necessary to call the attention of the referee.

d. The judges must only score what they actually see. If they are not sure that a technique really reached a scoring area, they should signal that they did not see (MIENAI).

5. The arbitrator (KANSA) will assist the match area controller and referee by overseeing the match in progress. Should decisions of the referee and / or judges, not be in accordance with the competition rules, the arbitrator will instruct the referee to halt the match and correct the irregularity. Records of the match will become official records subject to the approval of the arbitrator. In case of FUKUSHIN SHUGO, the arbitrator shall only join when invited to do so by the referee.

6. The score supervisor will keep a separate record of the scores awarded by the referee and at the same time oversee the actions of the appointed timekeepers and scorekeepers.

h. L'autorité de l'arbitre ne se limite pas seulement à la zone de compétition, mais aussi à tout son périmètre immédiat.

I. L'arbitre donnera toutes les instructions et fera toutes les annonces.

4. Les pouvoirs des juges (FUKUSHIN) seront les suivants:

a. Assister l'arbitre en communiquant via le drapeau et le sifflet.

b. Exercer le droit de vote sur une décision à prendre.

c. Les juges observeront attentivement les actions des compétiteurs et signaleront à l'arbitre une opinion dans les cas suivants:

- Lorsqu'un score est constaté,
- Lorsqu'un participant a commis un acte et / ou une technique interdits,
- Lorsqu'une blessure ou une maladie d'un compétiteur est remarqué,
- Lorsqu'un ou les deux compétiteurs sont sortis de la zone de compétition (JOGAI), -

Dans d'autres cas, lorsqu'il est jugé nécessaire d'appeler l'attention de l'arbitre.

d. Les juges ne doivent que marquer ce qu'ils voient réellement. S'ils ne sont pas sûrs qu'une technique atteigne vraiment une zone de notation, ils devraient signaler qu'ils ne l'ont pas vue (MIENAI).

5. Le médiateur (KANSA) aidera le contrôleur de zone de correspondance et l'arbitre en surveillant le match en cours. Si les décisions de l'arbitre et / ou des juges ne sont pas conformes aux règles de la compétition, le médiateur (Fukushin) demandera à l'arbitre (Suchin) d'arrêter le match et de corriger l'irrégularité. Les points du match deviendront des points officiels sous réserve de l'approbation du médiateur. Dans le cas de FUKUSHIN SHUGO, le médiateur ne peut y participer que s'il est invité à le faire par l'arbitre.

6. Le superviseur des points conservera un relevé distinct des points décernés par l'arbitre et surveillera en même temps les actions des chronométreurs et des responsables des points désignés.

7. For HANTEI the referee and judges have one vote each. The referee and judges shall raise their flags at the same time. HIKIWAKE (draw) is not allowed.	7. Pour HANTEI, l'arbitre et les juges ont un vote chacun. L'arbitre et les juges doivent élever leurs drapeaux en même temps. HIKIWAKE (égalité) n'est pas autorisé.
Article 15 Starting, Suspending and Ending of Matches	**Article 15 Démarrage, suspension et fin des matches**
1. The terms and gestures to be used by the referee and judges during a match are specified in appendix II.	1. Les termes et les gestes à utiliser par l'arbitre et les juges lors d'un match sont indiqués à l'annexe II.
2. The referee and judges will take their prescribed positions after an exchange of bows between the contestants; the referee will announce SHOBU HAJIME! and the match will start. If a contestant enters the area prematurely, he / she must be motioned off. The contestants must bow properly to each other - a quick nod is both discourteous and insufficient.	2. L'arbitre et les juges prendront leurs postes prescrits après un salut entre les compétiteurs. L'arbitre annoncera SHOBU HAJIME! et le match commencera. Si un compétiteur pénètre dans la région prématurément, il doit être signalé. Les compétiteurs doivent s'incliner convenablement les uns aux autres - un simple signe de tête est à la fois discourtois et insuffisant.
3. The referee will stop the match by announcing YAME. If necessary, the referee will order the contestants to go to their original positions (MOTO NO ICHI).	3. L'arbitre arrêtera le match en annonçant YAME. Si nécessaire, l'arbitre ordonnera aux compétiteurs de retourner à leurs positions d'origine (MOTO NO ICHI).
4. The referee returns to his position and the judges indicate their opinion using the appropriate signal. If a score is awarded, the referee identifies the contestant (AKA or SHIRO), the area attacked (CHUDAN or JODAN), the scoring technique (TSUKI, UCHI or KERI) and then awards the corresponding score using the correct gesture. The referee then restarts the match by calling TSUZUKETE HAJIME.	4. L'arbitre revient à son poste et les juges indiquent leur opinion en utilisant le signal approprié. Si un point est décerné, l'arbitre identifie le compétiteur (AKA ou SHIRO), la zone attaquée (CHUDAN ou JODAN), la technique de notation (TSUKI, UCHI ou KERI) puis octroit le point correspondant en utilisant le bon geste. L'arbitre redémarre le match en appelant TSUZUKETE HAJIME.
5. When restarting a match, the referee should check that both contestants are behind their lines and properly composed. Contestants jumping up and down or otherwise fidgeting must be stilled before the match can restart. The referee must restart the match with a minimum of delay.	5. Lors du redémarrage d'un match, l'arbitre doit vérifier que les deux compétiteurs sont derrière leurs lignes et correctement composés. Les compétiteurs qui sautent de haut en bas ou qui s'agitent doivent être calmés avant que le match ne puisse recommencer. L'arbitre doit redémarrer le match avec un minimum de délai.
6. When a contestant has reached IPPON (in a team or individual match) or IPPON HAN (in an individual match) during a match, the referee calls YAME and orders the contestants back to their starting lines as he returns to his. The winner is then declared and indicated by the referee raising a hand on the side of the winner and declaring SHIRO (AKA) NO KACHI. The match ends at this point.	6. Lorsqu'un compétiteur a atteint IPPON (en individuel ou en équipe) ou IPPON HAN (en individuel) lors d'un match, l'arbitre appelle YAME et ordonne aux compétiteurs de revenir à leurs lignes de départ alors qu'il retourne à sa position. Le gagnant est ensuite déclaré et indiqué par l'arbitre en levant la main vers le gagnant et en déclarant SHIRO (AKA) NO KACHI. Le match se termine à ce moment.

7. When the time is up and the contestants have reached IPPON (in team or individual matches) or IPPON HAN (in individual matches), the score is tied or no scores have been awarded, the referee calls YAME! and returns to his position. Moving to the edge of the competition area, the referee will announce a decision. In the event of a draw, the referee will announce HIKIWAKE and the start of ENCHOSEN where applicable.	7. Lorsque le temps est écoulé et que les compétiteurs ont atteint IPPON (en équipe ou individuel) ou IPPON HAN (en individuel), le score est à égalité ou aucun score n'a été attribué, l'arbitre appelle YAME! et retourne à son poste. En remontant au bord de la zone de compétition, l'arbitre annoncera une décision. En cas d'égalité, l'arbitre annoncera HIKIWAKE et le début d'ENCHOSEN, le cas échéant.
8. When faced with one of the following situations, the referee will call YAME! and halt the match temporarily:	8. Face à l'une des situations suivantes, l'arbitre appellera YAME! et arrêtera temporairement le match:
a. When one or both contestants are outside the competition area.	a. Lorsqu'un compétiteur ou les deux sont en dehors de la zone de compétition.
b. When the referee orders a contestant to adjust the karate-gi or protective equipment.	b. Lorsque l'arbitre ordonne à un compétiteur d'ajuster le karaté-gi ou l'équipement de protection.
c. When a contestant has broken the rules.	c. Quand un compétiteur a enfreint les règles.
d. When the referee considers that one or both of the contestants cannot continue the match due to injuries, illness or other causes. Heeding the opinion of the official doctor, the referee will decide whether the match should be continued.	d. Lorsque l'arbitre considère qu'un ou les deux compétiteurs ne peuvent pas continuer leur match en raison de blessures, de maladies ou d'autres causes. En tenant compte de l'avis du médecin officiel, l'arbitre décidera si le match doit se poursuivre.
e. When a contestant seizes the opponent and does not perform an immediate technique or throw.	e. Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire et n'effectue pas une technique ou une projection immédiatement.
f. When one or both contestants fall or are thrown and no effective techniques are executed instantly.	F. Lorsqu'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et qu'aucune technique efficace n'est exécutée instantanément.
g. When both contestants are off their feet following a fall or attempted throw and begin to wrestle.	g. Lorsque les deux compétiteurs sont à terre après une chute ou une tentative de projection et commencent à lutter.
h. When two judges give the same signal, or indicate a score for the same competitor.	h. Lorsque deux juges donnent le même signal ou indiquent un score pour le même compétiteur.
Further judging rules for kumite can be found in appendix III.	D'autres règles d'évaluation pour kumite se trouvent à l'annexe III.
Yakusoku Kumite Competitions **Article 16 Organization of Yakusoku Kumite**	**Règles de Yakusoku Kumite** **Article 16 Organisation des compétitions de Yakusoku Kumite**
1. Yakusoku kumite competitions consist of KIHON IPPON kumite and JIYU IPPON kumite. Also GOHON kumite and SANBON kumite can be	1. Les compétitions de Yakusoku kumite se composent de KIHON IPPON kumite et JIYU IPPON kumite. GOHON kumite et SANBON kumite peuvent aussi être effectués pour les éliminatoires.

performed for the elimination matches.

2. Yakusoku kumite competitions may comprise of KO-HAKU matches and point system matches.

3. Prior to the competition, the referee committee must announce the types of attacks (TSUKI, KERI etc.) and the number of attacks per contestant (one time, two times, etc.) required from the contestants.

4. The defending side can use any defending technique (UKE). However, since SKIF has a numbered training syllabus for YAKUSOKU KUMITE, those who use techniques from the SKIF number system accurately and powerfully will be given more points.

5. The referee panel should evaluate both the attacking and defending techniques of the contestants.

Article 17 KIHON IPPON Kumite

1. KIHON IPPON kumite consists of a competition between two teams of AKA and SHIRO with two members each.

2. At the start of the competition, two teams, one wearing a red belt in addition to their belts (AKA), and the other (SHIRO) will come up to area simultaneously and a bow to the referee.

3. After bowing to each other, both teams face the front and the contestants on the right side will start to perform various attacking techniques as previously decided by the referee committee. After both teams have completed their first round of attacks, the contestants on the left side will in turn perform the attacking techniques. However, this time, the defending side must use different defending techniques that have not been used previously in this match by his / her partner.

4. After each member of both teams has attacked and defended, the contestants will line up at the edge of the competition area facing the referee.

5. The referee will call for a decision (HANTEI) and announce the result, applying the exact same procedures of KO-HAKU rules as in kata competitions.

2. Les compétitions de Yakusoku kumite peuvent être constituées de matchs KO-HAKU et de matches par points.

3. Avant la compétition, le comité d'arbitrage doit annoncer les types d'attaques (TSUKI, KERI, etc.) et le nombre d'attaques par candidat (une fois, deux fois, etc.) exigé des compétiteurs.

4. Le côté défendeur peut utiliser toute technique de défense (UKE). Cependant, puisque la SKIF dispose d'un programme de formation numéroté pour YAKUSOKU KUMITE, ceux qui utilisent des techniques du système de numéro SKIF avec précision et puissance recevront plus de points.

5. L'arbitre devrait évaluer les techniques d'attaque et de défense des compétiteurs.

Article 17 KIHON IPPON Kumite

1. KIHON IPPON kumite consiste en une compétition entre deux équipes d'AKA et SHIRO avec deux membres chacun.

2. Au début de la compétition, deux équipes, une portant une ceinture rouge en plus de leur ceinture (AKA), et l'autre (SHIRO) apparaissent simultanément sur la surface de compétition et saluent l'arbitre.

3. Après s'être inclinés, les deux équipes font face à l'avant et les compétiteurs du côté droit commenceront à effectuer diverses techniques d'attaque comme précédemment décidé par le comité d'arbitrage. Après que les deux équipes aient terminé leur premier tour d'attaques, les compétiteurs du côté gauche effectueront à leur tour les techniques d'attaque. Cependant, cette fois, le côté défendeur doit utiliser différentes techniques de défense qui n'ont pas été utilisées précédemment dans ce match par son / sa partenaire.

4. Après que chaque membre des deux équipes ait attaqué et défendu, les compétiteurs s'aligneront au bord de la zone de compétition face à l'arbitre.

5. L'arbitre demande une décision (HANTEI) et annonce le résultat, en appliquant exactement les mêmes procédures aux règles KO-HAKU que dans les compétitions kata.

6. The contestants will bow to each other, then to the referee and leave the competition area.	6. Les compétiteurs s'inclinent face à face, puis en direction de l'arbitre et quittent la zone de compétition.
Article 18 JIYU IPPON Kumite	**Article 18 JIYU IPPON Kumite**
1. JIYU IPPON kumite consists of a competition between two teams of AKA and SHIRO with two members each.	1. JIYU IPPON kumite consiste en une compétition entre deux équipes d'AKA et SHIRO avec deux membres chacun.
2. At the start of each match, both AKA and SHIRO teams will line up at the edge of the competition area, facing the referee. Following a bow to the referee panel, SHIRO will then step away from the competition area.	2. Au début de chaque match, les équipes AKA et SHIRO s'aligneront au bord de la zone de compétition, face à l'arbitre. À la suite d'un salut vers l'arbitrage, SHIRO se retirera alors de la zone de compétition.
3. The AKA team will first come to the middle of the competition area, after bowing to each other the contestant on the right side will start to perform various attacking techniques as previously decided by the referee committee. After the right side has completed the attacks, the contestant on the left side will in turn perform the attacking techniques. However, the defending side must this time use different techniques than previously used by his / her partner in this match. After the AKA team has completed their demonstration and have left the competition area, SHIRO team will come in and perform their demonstration.	3. L'équipe AKA commence en premier au milieu de la zone de compétition, après s'être incliné, le compétiteur du côté droit commencera à effectuer diverses techniques d'attaque comme précédemment décidé par le comité d'arbitrage. Une fois que le côté droit a terminé les attaques, le compétiteur du côté gauche effectuera à son tour les techniques d'attaque. Cependant, le côté défendeur doit utiliser des différentes techniques que celles précédemment utilisées par son / sa partenaire dans ce match. Une fois que l'équipe AKA a terminé sa partie et a quitté la zone de compétition, l'équipe SHIRO entrera et fera sa démonstration.
4. After SHIRO team has completed their demonstration, both the AKA and SHIRO team will line up at the edge of the competition area facing the referee.	4. Après que l'équipe de SHIRO ait terminé, l'équipe AKA et SHIRO s'aligneront au bord de la zone de compétition face à l'arbitre.
5. The referee will call for a decision (HANTEI) and announce the result, applying the exact same procedures of KO-HAKU rules as in kata competitions.	5. L'arbitre demande une décision (HANTEI) et annonce le résultat, en appliquant exactement les mêmes procédures aux règles KO-HAKU que dans les compétitions kata.
6. The contestants will bow to each other, then the referee and leave the competition area.	6. Les participants se saluent face à face, puis saluent l'arbitre et quitteront la zone de compétition.
Further judging rules for YAKUSOKU kumite can be found in appendix IV.	D'autres règles d'évaluation pour YAKUSOKU kumite se trouvent à l'annexe IV.
IV. Kata Rules Article 19 Organization of Kata Competitions	**IV. Règles de Kata Article 19 Organisation des compétitions de Kata**
1. Kata competitions may consist of team and / or individual matches. Kata teams consist of three persons. Each team is all male or all female, there may also be mixed teams if approved by the organizing committee. An individual kata match	1. Les compétitions de Kata peuvent consister en matches d'équipe et / ou individuels. Une équipes Kata se compose de trois personnes. Chaque équipe est masculine ou féminine, il peut y avoir des équipes mixtes si elles sont approuvées par le comité organisateur. Un matche individuel de kata se compose de performances individuelles dans des

consists of individual performances in separate male and female divisions, but there may also be mixed categories, if approved by the organizing committee.

2. A kata competition may consist of KO-HAKU matches and / or applying the point system. Eight or sixteen contestants will be selected for the final. Elimination matches may be performed requiring compulsory kata applying the KO-HAKU system.

3. The contestants will be expected to perform both compulsory (SHITEI) and free selection (TOKUI) kata during the competition. The kata must be in accordance with the kata defined by SKIF (appendix V).

Article 20 Criteria for Decision

1. The kata must be performed with competence and must demonstrate a clear understanding of the traditional principles it contains. In assessing the performance of a contestant or team, the judges will look for:

   a. A realistic demonstration of the meaning of the kata.

   b. Understanding of the techniques in the kata (BUNKAI).

   c. Good timing, rhythm, speed, balance and focus of power (KIME).

   d. Correct and proper use of breathing as an aid to KIME.

   e. Correct focus of attention (CHAKUGAN) and concentration.

   f. Correct stances with proper tension in the legs and the feet flat on the ground.

   g. Proper tension in the abdomen (HARA) and the hips, not bobbing up and down when moving.

   h. Correct form (KIHON) of Shotokan Karate-do being demonstrated.

   i. The performance should also be evaluated with a view to discerning other points.

   j. An added factor in team kata is synchronization without external cues.

divisions distinctes masculines et féminines, mais il peut aussi y avoir des catégories mixtes, si elles sont approuvées par le comité organisateur.

2. Une compétition kata peut consister en des matches KO-HAKU et / ou en appliquant le système de points. Huit ou seize candidats seront sélectionnés pour la finale. Les matches d'élimination peuvent être effectués nécessitant un kata obligatoire appliquant le système KO-HAKU.

3. Les participants devront effectuer des kata obligatoires (SHITEI) et de sélection libre (TOKUI) pendant la compétition. Le kata doit être conforme au kata défini par SKIF (annexe V).

Article 20 Critères de décision

1. Le kata doit être exécuté avec compétence et doit démontrer une compréhension claire des principes traditionnels qu'il contient. En évaluant la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les juges chercheront:

a. Une démonstration réaliste de la signification du kata.

b. Compréhension des techniques dans le kata (BUNKAI).

c. Bon timing, rythme, vitesse, équilibre et concentration de la puissance (KIME).

d. Utilisation correcte et adéquate de la respiration comme aide pour KIME.

e. Attention (CHAKUGAN) et concentration. correctes ;

f. positions correcte avec une tension adéquate dans les jambes et les pieds à plat sur le sol.

g. Une tension adéquate dans l'abdomen (HARA) et les hanches, ne pas basculer vers le haut et vers le bas lors du déplacement.

h. Une forme correcte (KIHON) de Shotokan Karate-do est démontrée.

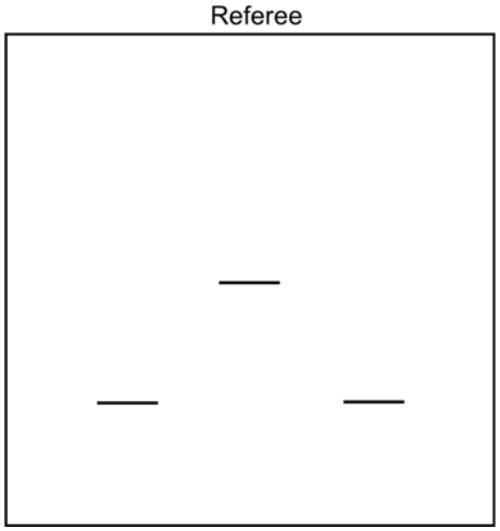
i. La performance devrait également être évaluée en vue de discerner d'autres points.

j. Un facteur supplémentaire dans l'équipe kata est la synchronisation sans indication externe.

2. Kata is not a dance or theatrical performance. It must adhere to the traditional values and principles. It must be realistic in fighting terms and display concentration, power and potential impact in its techniques. It must demonstrate strength, power and speed - as well as grace, rhythm and balance.

3. A contestant who deviates from the kata, who stops during the performance of the kata or who performs a kata other than the one announced will, be disqualified.

4. In team kata, all three team members must start the kata facing in the same direction and towards the referee, in a triangle as shown:



4. The members of the team must demonstrate competence in all aspects of the kata performance, as well as synchronization.

5. Commands to start and stop the performance, stamping the feet, slapping the chest, arms or karate-gi, and inappropriate breathing are all examples of external cues and should be taken into account by the judges when taking a decision.

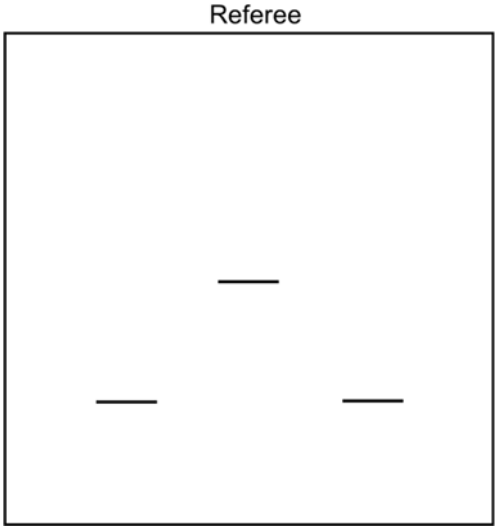
Article 21 KO-HAKU Matches

1. At the start of each match the two contestants, one wearing a red belt, will line up at the edge of the competition area facing the referee. The referee will select a compulsory kata, announce the name of the kata to the contestants and give the signal to start with one blow of the whistle.

2. Un Kata n'est pas une danse ou une représentation théâtrale. Il doit respecter les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en termes de combat et afficher la concentration, la puissance et l'impact potentiel dans ses techniques. Il doit démontrer la force, la puissance et la vitesse - ainsi que la grâce, le rythme et l'équilibre.

3. Un compétiteur qui s'écarte du kata, qui s'arrête pendant la présentation du kata ou qui effectue un kata autre que celui annoncé, sera disqualifié.

4. Dans les katas par équipe, les trois membres de l'équipe doivent commencer le kata dans la même direction et vers l'arbitre, dans un triangle comme indiqué:



4. Les membres de l'équipe doivent démontrer leur compétence dans tous les aspects de la performance kata, ainsi que de la synchronisation.

5. Les commandes pour démarrer et arrêter la présentation, taper des pieds, frapper la poitrine, les bras ou le karaté-gi, et la respiration inappropriée sont autant d'indices externes qui devraient être pris en compte par les juges lorsqu'ils prennent une décision.

Article 21 KO-HAKU Matches

1. Au début de chaque match, les deux compétiteurs, l'un portant une ceinture rouge, s'aligneront au bord de la zone de compétition face à l'arbitre. L'arbitre sélectionnera un kata obligatoire, annoncera le nom du kata aux compétiteurs et donnera le signal pour commencer par un coup de sifflet.

2. After completion of the performance of the compulsory kata by both contestants, the referee will call for a decision (HANTEI), give two blows with the whistle and all judges will raise their flags at the same time showing their decision. The referee and judges are not allowed to give HIKIWAKE.	2. Après l'achèvement de l'exécution du kata obligatoire par les deux compétiteurs, l'arbitre appelle à une décision (HANTEI), donne deux coups au sifflet et tous les juges lèveront leurs drapeaux en même temps indiquant leur décision. L'arbitre et les juges ne sont pas autorisés à donner HIKIWAKE.
3. The referee will blow the whistle once, whereupon the flags shall be lowered.	3. L'arbitre sifflera une fois, après quoi les drapeaux seront abaissés.
4. The referee will make the decision on the basis that the referee and judges all have one vote each. The referee will then stand up, take one step forward and show the decision by raising the corresponding flag.	4. L'arbitre prend la décision sur la base d'un vote par personne. L'arbitre se lève alors, avance d'un pas et montre la décision en élevant le drapeau correspondant.
5. The referee signals the judges when a contestant deviates from the kata, stops during the performance of the kata or performs a kata other than the one announced. Contestants may be disqualified or the judges can propose this to the referee.	5. L'arbitre signale aux juges lorsqu'un compétiteur dévie du kata, s'arrête pendant la réalisation du kata ou exécute un kata autre que celui annoncé. Les compétiteurs peuvent être disqualifiés ou les juges peuvent le proposer à l'arbitre.
Article 22 Point System	**Article 22 Système de points**
1. The order of the finalists shall always correspond to the order of their place on the original tableau, and not to the points received in the semifinals.	1. L'ordre des finalistes correspond toujours à l'ordre de leur place sur le tableau original, et non aux points reçus en demi-finale.
2. The contestant who is called, enters the competition area and announces the name of the kata to be performed. The referee repeats the name of the kata. The contestant then starts to perform his / her kata. After completion of the kata, the contestant goes back go to the starting point and waits for the decision of the referee panel.	2. Le compétiteur appelé, entre dans la zone de compétition et annonce le nom du kata à exécuter. L'arbitre répète le nom du kata. Le compétiteur commence alors à exécuter son kata. Après l'achèvement du kata, le compétiteur retourne au point de départ et attend la décision du jury d'arbitrage.
3. The referee will call for a decision (HANTEI), blow the whistle twice and all judges will raise their point cards with their right hand showing their points to the scoring desk.	3. L'arbitre appelle à une décision (HANTEI), siffle deux fois et tous les juges montrent leur tableau de points avec la main droite en direction du bureau de notation.
4. After the points are recorded, a member of the scoring desk will call out all points. The referee will blow the whistle once, whereupon the point cards will be lowered.	4. Une fois les points enregistrés, un membre du bureau de pointage appellera tous les points. L'arbitre sifflera une fois, après quoi les cartes seront abaissées.
5. After hearing the total score from the scoring desk, the referee will announce the final score to the contestant.	5. Après avoir entendu le score total du bureau de notation, l'arbitre annoncera le score final au compétiteur.
6. The referee can signal the judges, when he notices that a contestant deviates significantly during the	6. Lorsqu'il remarque qu'un concurrent s'écarte de façon significative pendant la réalisation du kata ou que le

performance of the kata or the contestant does not perform the kata announced, this will lead to disqualification. A judge can also signal the referee when he notices the same things.

7. The highest and the lowest scores given by the five (or seven) referee and judges are eliminated, while the remaining three (or five) scores are added up resulting in the total score for the contestant.

8. In case two contestants have the same score, first check and find the lowest score from the remaining three (or five) scores for each contestant, the contestant with the higher lowest score will win. If their lowest scores are the same, check the highest score of the two contestants, the contestant with the highest higher score will win. In the case of these highest scores are the same, there will be a rematch.

9. For a rematch (SAI-SHIAI) the contestants are required to perform a different kata from the kata performed in this round.

10. All kata being performed must be started inside of the competition area.

Further judging rules for kata can be found in appendix VI.

Referee Training and Licensing System Article 23 SKIEF Referee Licenses

1. Referee licenses will be given out for three levels

- A (SHUSHIN / KOTO-CHO)
- B (SHUSHIN)
- C(FUKUSHIN)

2. Referee licenses are valid for three years and will have to be renewed. Levelling up before that time is possible, but the applicant has to pay the fee.

3. The SKIEF Referee register is kept by the secretary of the SKIEF referee committee and periodically published on the webpage of SKIEF.

candidat n'effectue pas le kata annoncé, l'arbitre peut le signaler aux juges, cela entraînera une disqualification. Un juge peut également le signaler à l'arbitre lorsqu'il remarque les mêmes choses.

7. Les scores les plus élevés et les plus bas donnés par les cinq (ou sept) arbitres et les juges sont éliminés, tandis que les trois (ou cinq) derniers scores sont additionnés, ce qui donne le score total pour le compétiteur.

8. Dans le cas où deux compétiteurs ont le même score, vérifiez d'abord et trouvez le score le plus bas parmi les trois (ou cinq) scores restants pour chaque candidat, le joueur ayant le score le plus haut gagnera. Si leurs scores les plus bas sont les mêmes, vérifiez le score le plus élevé des deux concurrents, le concurrent avec le score le plus élevé gagnera. Dans le cas de ces scores les plus élevés sont les mêmes, il y aura une revanche.

9. Pour une revanche (SAI-SHIAI), les concurrents doivent effectuer un kata différent du kata effectué dans ce tour.

10. Tous les kata exécutés doivent être démarrés dans la zone de compétition.

D'autres règles d'évaluation pour kata se trouvent à l'annexe VI.

Formation des arbitres et système de licence Article 23 SKIEF Referee Licenses d'arbitre

1. Les licences d'arbitre seront délivrées pour trois niveaux

- A (SHUSHIN / KOTO-CHO)
- B (SHUSHIN)
- C(FUKUSHIN)

2. Les licences d'arbitrage sont valables pour trois ans et devront être renouvelées. La régularisation avant ce moment est possible, mais le demandeur doit payer les frais.

3. Le registre des arbitres SKIEF est conservé par le secrétaire du comité d'arbitrage SKIEF et publié périodiquement sur le site Web de SKIEF.

4. The dan grade of a referee does not give him / her automatic access to a certain license level.

5. It is possible to hold a different license for kata and kumite, e.g. a person can have a C license for kumite and a B license for kata. However, a referee has to level both licenses before being able to obtain the next level; in case of the aforementioned example, this person would have to pass the B license in kumite before being able to attempt an A license in kata.

6. The KOTO-CHO must have an A license.

7. SKIEF referee licenses are recognized by SKIF General Headquarters (GHQ) and SKIEF referees will be invited to referee at international competitions outside of Europe according to their SKIEF referee license status.

8. SKIEF members are not permitted to apply for referee licenses from SKIF HQ directly.

Article 24 Organization of Referee Training

1. The SKIEF referee committee will conduct one centrally organized referee training and examination per year, every year in a different location.

2. The price for the referee training including examination fee, license and certificate is EUR 70 per exam.

3. Any SKIEF member organization wanting to organize referee training in their own country, e.g. as part of a national training camp, need to invite minimum two members of the referee committee, all expenses paid.

4. All referees are expected to read / review the SKIEF competition rules prior to the training and be ready to ask questions if something is not clear.

5. Participation in the referee training organized prior to a European championship is mandatory for all referees wishing to referee at the championships. Excuses / exceptions will not be accepted.

4. Le nombre de dan d'un arbitre ne lui permet pas d'accéder automatiquement à un certain niveau de licence.

5. Il est possible de détenir une licence différente pour kata et kumite, par exemple une personne peut avoir une licence C pour kumite et une licence B pour kata. Cependant, un arbitre doit régulariser les deux licences avant d'obtenir le niveau suivant; Dans le cas de l'exemple susmentionné, cette personne devrait passer la licence B en kumite avant de pouvoir tenter une licence A en kata.

6. Le KOTO-CHO doit posséder une licence A.

7. Les licences d'arbitre SKIEF sont reconnues par le siège général de SKIF (GHQ) et les arbitres de SKIEF seront invités à arbitrer lors de compétitions internationales en dehors de l'Europe selon leur statut d'autorisation d'arbitre SKIEF.

8. Les membres de SKIEF ne sont pas autorisés à postuler à des licences d'arbitrage auprès de SKIF HQ directement.

Article 24 Organisation de la formation des arbitres

1. Le comité d'arbitrage SKIEF effectuera une formation et un examen d'arbitrage par an, chaque année dans un lieu différent.

2. Le prix de la formation de l'arbitre, y compris les frais d'examen, la licence et le certificat, est de 70 EUR par examen.

3. Toute organisation membre de SKIEF souhaitant organiser une formation d'arbitrage dans leur propre pays, par exemple dans le cadre d'un stage d'entraînement national, doit inviter au minimum deux membres du comité d'arbitrage en prenant en charge toutes les dépenses.

4. Tous les arbitres devraient lire / examiner les règles de compétition de SKIEF avant la formation et être prêts à poser des questions si quelque chose n'est pas clair.

5. La participation à la formation de l'arbitre organisée avant un championnat d'Europe est obligatoire pour tous les arbitres désireux d'arbitrer aux championnats. Les excuses / exceptions ne seront pas acceptées.

Article 25 Referee License Exams

1. The minimum requirements to register for a SKIEF referee license exam are:

- A (SHUSHIN / KOTO-CHO): minimum SKIF Yondan and have experience as an international competitor and referee
- B (SHUSHIN): minimum SKIF Sandan and have experience as a competitor
- C (FUKUSHIN): minimum SKIF Nidan

2. Exams for a referee license A are only possible with an invitation from the referee committee.

3. To conduct referee examinations, at least three of the six committee members must be present. To pass a referee exam, a candidate needs the majority of the votes of the committee members present.

4. Referees who have passed a referee exam will receive a certificate as well as their license.

Article 26 Disciplinary Action

1. The referee committee has the right to take disciplinary actions against referees who
- Do not practice and thus lose some of their refereeing skills
- Violate competition and karate-do rules
- Act in a way not becoming a SKIEF referee

2. Disciplinary actions can include

- Loss of right to referee or judge at international competitions
- Demotion (referee license level)
- Withdrawal of the referee license

3. Affected referees have the right to petition the SKIEF Board of Directors.

Final Provisions Article 27 Validity

These present SKIEF competition rules are valid from March 6, 2017 and replace all previous rules. They apply to all tournaments organized on behalf and / or under the patronage of Shotokan Karate-do International European Federation (SKIEF).

Article 25 Examens de la licence d'arbitre

1. Les exigences minimales pour s'inscrire à un examen de licence d'arbitre SKIEF sont les suivantes:

- A (SHUSHIN / KOTO-CHO): minimum SKIF Yondan et de l'expérience en tant que compétiteur et arbitre international
- B (SHUSHIN): minimum SKIF Sandan et de l'expérience en tant que compétiteur
- C (FUKUSHIN): minimum SKIF Nidan

2. Les examens pour une licence d'arbitre A ne sont possibles qu'avec une invitation du comité d'arbitrage.

3. Pour effectuer des examens arbitres, au moins trois des six membres du comité doivent être présents. Pour réussir un examen d'arbitre, un candidat a besoin de la majorité des votes des membres du comité présents.

4. Les personnes qui ont réussi un examen d'arbitre recevront un certificat ainsi que leur licence.

Article 26 Actions disciplinaires

1. Le comité d'arbitrage a le droit de prendre des mesures disciplinaires contre les arbitres qui
- Ne pratiquent pas et perdre ainsi certaines de leurs compétences d'arbitrage
- Violent les règles de compétition et du karaté-do
- Agissent de manière inconvenante par rapport à un arbitre SKIEF

2. Les actions disciplinaires peuvent inclure
- la perte du droit d'arbitre ou de juge lors des compétitions internationales
- Rétrogradation (niveau de licence d'arbitre)
- Retrait de la licence d'arbitrage

3. Les arbitres concernés peuvent introduire un recours auprès du conseil d'administration de SKIEF.

Dispositions finales Article 27 Validité

Les présentes règles de concurrence SKIEF sont valables à partir du 6 mars 2017 et remplacent toutes les règles précédentes. Ils s'appliquent à tous les tournois organisés au nom de et / ou sous le patronage de Shotokan Karate-do International European Federation

Countries are allowed to translate the competition rules into their local language, but must mention that in doubt the original English version will always have the precedence.

Article 28 Modifications

Only the SKIEF referee committee can alter or modify the SKIEF competition rules.

Date: March 6, 2017 The SKIEF referee committee:

Grosselle Giampietro:

Landgraf Eugen:

Racca Antonio:

Payne Ray:

Castrique Stéphane:

Holck Nielsen Milan:

Appendix I Hansoku, Jogai, Mubobi

Hansoku		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku
Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

(SKIEF).

Les pays sont autorisés à traduire les règles de concurrence dans leur langue locale, mais doivent mentionner que, dans le doute, la version anglaise originale aura toujours la priorité.

Article 28 Modifications

Seul le comité d'arbitrage de SKIEF peut transformer ou modifier les règles de compétition de SKIEF.

Date: 6 mars 2017

Le comité d'arbitrage SKIEF

Grosselle Giampietro:

Landgraf Eugen:

Racca Antonio:

Payne Ray:

Castrique Stéphane:

Holck Nielsen Milan:

Appendix I Hansoku, Jogai, Mubobi

Hansoku		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku	First time Aka (shiro) keikoku
Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) hansoku chui Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) hansoku Shiro (aka) no kachi

Jogai		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai
Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi
Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon shobu	**Ippon-han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai
Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Meaning in Japanese: I
kkai = first time,
Nikai = second time a
nd Sankai = third time

Jogai		
Ippon shobu	**Ippon han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai	First time Aka (shiro) jogai ikkai
Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) jogai nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) jogai sankai Shiro (aka) no kachi
Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon shobu	**Ippon-han shobu**	**Sanbon shobu**
First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai	First time Aka (shiro) mubobi ikkai
Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari	Second time Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (aka) waza-ari
Third time Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankei Shiro (aka) no kachi	Third time Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi

Signification en japonais:
Ikkai = première fois,
Nikai = deuxième fois
et Sankai = troisième fois

Appendix II Terminology and Gestures Shobu hajime – Start the match	**Annexe II Terminologie et gestes Shobu**
After the announcement, the referee takes a step back.	hajime - Commencer le match Après l'annonce, l'arbitre recule.
Ato shibaraku – A little more time left An audible signal will be given by the timekeeper 30 seconds before the actual end of the match and the referee will announce ATO SHIBARAKU.	Ato shibaraku –Il reste peu de temps. Un signal sonore sera donné par le chronométreur 30 secondes avant la fin du match et l'arbitre annoncera ATOSHIBARAKU.
Yame – Stop Interruption or end of the match. As he makes the announcement, the referee makes a downward chopping motion with his hand.	Yame – Stop, Interruption ou la fin du match. Lorsqu'il fait l'annonce, l'arbitre fait un mouvement de hachage vers le bas avec sa main.
Moto no ichi – Original position Contestants and the referee return to their starting positions.	Moto no ichi - Position d'origine Les compétiteurs et l'arbitre reviennent à leurs positions de départ.
Tsuzukete – Continue fighting Resume fighting ordered after an unauthorized interruption occurs.	Tsuzukete - Continuer le combat ordonné après une interruption non autorisée.
Tsuzukete hajime – Resume fighting – Begin The referee stands in a forward stance (step back). As he says TSUZUKETE he extends his arms, palms inwards. As he says HAJIME he brings the palms rapidly towards one another, at the same time shifting back.	Tsuzukete hajime - reprise du combat - L'arbitre se positionne vers l'avant (un pas en arrière). Quand il dit TSUZUKETE, il tend ses bras, les paumes vers l'intérieur. Quand il dit HAJIME, il rejoint ses mains et en même temps se déplace vers l'arrière.
Shugo – Call the judges The referee calls the judges for discussion, qualification, at the end of the match or to recommend SHIKKAKU.	Shugo - Appel aux juges. L'arbitre appelle les juges pour la discussion, la qualification, à la fin du match ou pour recommander SHIKKAKU.
Hantei – Decision Referee calls for a decision. After two short blows of the whistle, the judges indicate their decision using the flags, while the referee indicates his own decision at the same time, using his arm(s).	Hantei - Appelle à une décision. Après deux courts coups de sifflet, les juges indiquent leur décision à l'aide des drapeaux, tandis que l'arbitre indique sa propre décision en même temps, en utilisant son ou ses bras.
Hiki wake – Draw In case of a tie at HANTEI, the referee crosses his arms, and then extends them with the palms showing upwards.	Hiki wake –Egalité. En cas d'une égalité à HANTEI, l'arbitre croise les bras, puis les étend avec les paumes vers le haut.
Torimasen – Unacceptable as a scoring technique The referee crosses his arms then makes a cutting motion, palms downward.	Torimasen - Inacceptable comme technique de notation L'arbitre croise les bras puis fait un mouvement de coupe, les mains vers le bas.
Encho-sen – Extension of the match The referee re-opens the match with the command SHOBU HAJIME.	Encho-sen - Extension du match L'arbitre re-ouvre le match avec la commande SHOBU HAJIME.
Aiuchi – Simultaneous scoring techniques No point is awarded to either contestant. The referee brings his fists together in front of his chest.	Aiuchi - Techniques simultanées de notation Aucun point n'est attribué à l'un ou l'autre compétiteur. L'arbitre se joint les poings devant sa poitrine.
Aka (Shiro) no kachi – Red (white) wins The referee raises his arm on the side of the winner accordingly.	Aka (Shiro) no kachi - Rouge (blanc) gagne L'arbitre soulève son bras du côté du vainqueur.

Aka (Shiro) Ippon – Red (white) scores one point The referee raises his arm up at 45 degrees on the side of the contestant who scored.	Aka (Shiro) Ippon - Rouge (blanc) marque un point L'arbitre soulève son bras à 45 degrés du côté du compétiteur qui a marqué.
Waza-ari – Red (white) score a half point, which is not quite IPPON The referee extends his arm downward at 45 degrees on the side of the contestant who scored.	Waza-ari - Rouge (blanc) marque un demi-point, ce qui n'est pas tout à fait IPPON L'arbitre étend son bras vers le bas à 45 degrés sur le côté du compétiteur qui a marqué.
Keikoku – Warning with or without penalty The referee points with his index finger downwards at 45 degrees in the direction of the offender.	Keikoku - Avertissement avec ou sans pénalité L'arbitre pointe avec son index vers le bas à 45 degrés dans la direction du contrevenant.
Hansoku-chui – Warning with penalty The referee points with his index finger horizontally in the direction of the offender and awards WAZA-ARI to the opponent.	Hansoku-chui - Avertissement avec pénalité L'arbitre pointe avec son doigt horizontalement dans la direction du contrevenant et octroi WAZA-ARI à l'adversaire.
Hansoku – Foul The referee points with his index finger upwards at 45 degrees in the direction of the offender and announces a win for the opponent.	Hansoku - L'arbitre pointe avec son index vers le haut à 45 degrés dans la direction du contrevenant et annonce une victoire pour l'adversaire.
Jogai – Exit from the competition area The referee points his index finger on the side of the offender to indicate to the judges that the contestant has moved out of the area.	Jogai - Sortie de la zone de compétition L'arbitre pointe son doigt du côté du délinquant pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de la zone.
Shikkaku – Disqualification - "leave the area" The referee points first upwards at 45 degrees in the direction of the offender, then motions out and behind with the announcement AKA (SHIRO) SHIKKAKU. He then announces a win for the opponent.	Shikkaku - Disqualification - "quitter la zone" L'arbitre pointe d'abord vers le haut à 45 degrés dans la direction du contrevenant, puis effectue un mouvement dehors et derrière avec l'annonce AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Il annonce alors une victoire pour l'adversaire.
Kiken – Renunciation The referee points downwards at 45 degrees in the direction of the contestant's starting line.	Kiken - Renonciation L'arbitre pointe vers le bas à 45 degrés en direction de la ligne de départ du compétiteur.
Mubobi – Self endangerment Not ready to fight.	Mubobi - Auto-mise en danger. Pas prêt à combattre.
Muki Ryoku – Escaping No will to fight.	Muki Ryoku – Échapper. Pas de volonté de se battre.
Appendix III Judging Rules for Kumite IPPON Definition: Powerful and accurate techniques of TSUKI, UCHI and KERI (punch, strike and kick) executed towards JODAN (head) and CHUDAN (stomach, side and back) parts of the body with all of the following criteria being met:	**Annexe III Règles de jugement pour Kumite IPPON** Définition: Techniques puissantes et précises de TSUKI, UCHI et KERI (coup de poing, frappe ou coup de pied) exécutées vers les parties de JODAN (tête) et CHUDAN (estomac, côté et dos) avec tous les critères suivants:
1. Correct posture and attitude	1. Posture et attitude correctes
2. Abundant spirit and ZANSHIN	2. Esprit abondant et ZANSHIN
3. Good distance and timing	3. Bonne distance et bon timing
	4. Un bon angle vers la cible (idéalement un angle de 90

4. Good angle towards the target (ideally a 90-degree angle towards the target)	degrés vers la cible)
The actual power of the executed technique has more priority than the complexity of the technique itself.	La puissance réelle de la technique exécutée a plus de priorité que la complexité de la technique elle-même.
In the following circumstances, IPPON can be given:	Dans les circonstances suivantes, IPPON peut être donné:
1. When the attack was executed at DE-AI (counter attack before the opponent can fully start his offensive attack), e.g. the opponent runs into the attack	1. Lorsque l'attaque a été exécutée à DE-AI (contre-attaque avant que l'adversaire ne puisse commencer complètement son attaque offensive), par ex. l'adversaire court dans l'attaque
2. If the opponent was MUBOBI (no defense)	2. Si l'adversaire était MUBOBI (aucune défense)
3. If the opponent has lost his / her balance or after being thrown	3. Si l'adversaire a perdu son équilibre ou après avoir été jeté
4. After an effective RENZOKU-WAZA (continuous technique) e.g. double punch, kick-punch and kick-strike etc.	4. Après une RENZOKU-WAZA efficace (technique continue), par exemple Double coup de poing, coup de pied – coup de poign et coup de pied - frappe, etc.
WAZA-ARI	**WAZA-ARI**
WAZA-ARI is a technique that is just a little less than IPPON. It does not mean 50 percent (%) of IPPON.	WAZA-ARI est une technique qui est juste un peu inférieure à celle d'IPPON. Cela ne signifie pas 50 pour cent (%) d'IPPON.
Considerations	Considérations
No IPPON may be given for a JODAN kick without power or for techniques executed at an angle other than 90 degrees to the target. But WAZA-ARI may be given in these cases.	Aucun IPPON ne peut être donné pour un coup de pied JODAN sans puissance ou pour des techniques exécutées à un angle autre que 90 degrés de la cible. Mais WAZA-ARI peut être donné dans ces cas.
No score maybe given for a shin-kick to the back or when the kicking leg is grabbed by the defender (this signifies no ZANSHIN).	Aucun score ne peut être donné pour un coup de pied du tibia vers le dos ou lorsque le pied donnant le coup est saisi par le défenseur (cela signifie pas de ZANSHIN).
Remarks	Remarques
1. *YAME (stop)* The end of the match is signaled by the referee.	1. YAME (arrêt) La fin du match est signalée par l'arbitre.
2. *BASSOKU (penalty)* The referee has the right to give penalties until the competitor leaves the competition area. The penalty can also be given to the competitor after the event, but exclusively by the members of the referee committee.	2. BASSOKU (pénalité) L'arbitre a le droit de donner des pénalités jusqu'à ce que le compétiteur quitte la zone de compétition. La pénalité peut également être accordée au compétiteur après l'événement, mais exclusivement par les membres du comité d'arbitrage.
3. *JOGAI (outside of the competition area)* If both competitors are outside of the competition area	3. JOGAI (en dehors de zone de compétition) Si les deux compétiteurs sont en dehors de la zone de compétition

(JOGAI), no point can be scored. If one is inside and one is outside, and the scoring point was executed by the competitor inside the competition area and before YAME!, a point is awarded and a penalty (JOGAI) given to the person outside the competition area.

4. *AIUCHI (both executing effective attacks simultaneously)* No score is awarded for AIUCHI. However, if one competitor executes an effective technique while the other executes a forbidden action (HANSOKU), the score is awarded to the former and a penalty to the latter.

5. *HANSOKU (forbidden action)* When a forbidden action (HANSOKU) is executed after scoring a point, the competitor loses the point and a penalty is given regardless of the interval between the score and HANSOKU (but within the same action).

6. *ZANSHIN (awareness)* If the competitor turns his back to the opponent after a scoring technique, it is considered no ZANSHIN. No score is awarded and a MUBOBI (no defense) penalty given.

7. No points are given for the following techniques

· *Techniques executed stepping backwards while being attacked, which shows lack of central balance and ZANSHIN.*

· *OKIZUKI (static punch) and OKIUCHI (static strike), which may have good timing, but no speed and power.*

8. *Contact with no defense* Contact is in principle forbidden and a penalty awarded. However, if the opponent has made no defense against the contact, the referee can award a MUBOBI penalty to the attacked person.

9. *Contact causing bleeding* No matter how good an attack is, if the defender is bleeding due to the contact, the attacker will receive a penalty (warning for violation of the rules).

10. Injury

The referee must observe the injured competitor. E.g. it is the responsibility of the referee to know, if the bleeding was caused by the current or a previous match.

(JOGAI), aucun point ne peut être marqué. Si l'un est à l'intérieur et l'autre à l'extérieur, et que le point de notation a été exécuté par le compétiteur à l'intérieur de la zone de compétition et avant YAME !, un point est attribué et une pénalité (JOGAI) donnée à la personne en dehors de la zone de compétition.

4. AIUCHI (tous deux exécutant des attaques efficaces simultanément) Aucun score n'est attribué pour AIUCHI. Cependant, si un compétiteur exécute une technique efficace tandis que l'autre exécute une action interdite (HANSOKU), le score est attribué au premier et une pénalité pour ce dernier.

5. HANSOKU (action interdite) Lorsqu'une action interdite (HANSOKU) est exécutée après avoir marqué un point, le compétiteur perd le point et une pénalité est donnée indépendamment de l'intervalle entre le score et HANSOKU (mais dans la même action).

6. ZANSHIN (conscience) Si le compétiteur tourne le dos à l'adversaire après une technique de notation, il n'y a pas de ZANSHIN. Aucun score n'est attribué et une pénalité de MUBOBI (sans défense) est donnée.

7. Aucun point n'est donné pour les techniques suivantes

· Techniques exécutées en retrait en cas d'attaque, ce qui montre un manque d'équilibre central et ZANSHIN.

· OKIZUKI (coup de poign statique) et OKIUCHI (frappe statique), qui peut avoir un bon timing, mais pas de vitesse et de puissance.

8. Contact sans défense Le contact est en principe interdit et une pénalité accordée. Cependant, si l'adversaire n'a pas fait de défense contre le contact, l'arbitre peut accorder une peine MUBOBI à la personne attaquée.

9. Contact causant des saignements Peu importe à quel point l'attaque est bonne, si le défenseur saigne en raison du contact, l'attaquant recevra une pénalité (avertissement pour violation des règles).

10. Blessures

L'arbitre doit observer le compétiteur blessé. Par exemple. il est de la responsabilité de l'arbitre de savoir si le saignement a été causé par le match actuel ou un match précédent.

11. *Uncontrolled technique* Uncontrolled techniques, with / without making contact, receive CHUKOKU (warning) or other penalties.	11. Technique incontrôlée Les techniques incontrôlées, avec / sans contact, reçoivent CHUKOKU (avertissement) ou d'autres pénalités.
12. Mark the competitor who had a victory / defeat due to HANSOKU on his / her identification card.	12. Marquez le compétiteur qui a eu une victoire / défaite en raison de HANSOKU sur sa carte d'identité.
13. Competitors must be unharmed in the first round (no bandaging or taping). Afterwards, bandaging or taping is allowed with the prior approval of the official doctor.	13. Les compétiteurs doivent être indemnes au premier tour (pas de bandage ou de taping). Ensuite, le bandage ou le « tape » est autorisé avec l'approbation préalable du médecin officiel.
14. Strictly forbidden actions are	14. Les actions strictement interdites sont:
a. throwing techniques which do not permit safe landing.	a. techniques de projection qui ne permettent pas un atterrissage en toute sécurité.
b. Techniques that endanger the opponent.	b. Techniques qui mettent en danger l'adversaire.
c. Rude provocative actions and behaviors. If a competitor, coach or other team member speaks / acts inappropriately, the competitor and / or the entire / partial team will be disqualified.	c. Des actions et comportements provocateurs ou grossiers. Si un compétiteur, un entraîneur ou un autre membre de l'équipe parle / agit de manière inappropriée, le compétiteur et / ou l'équipe entière / partielle seront disqualifiés.
15. The judges must indicate only what they have actually witnessed. The decision cannot be taken solely based on timing, but without the actual view of the scoring fist / foot. FUJYUBUN (not enough) is an opinion based on what you have seen. MIENAI (could not see) is not an opinion but a fact.	15. Les juges doivent indiquer uniquement ce dont ils ont été témoins. La décision ne peut pas être prise uniquement en fonction du timing, mais sans la vue réelle du poing / pied de notation. FUJYUBUN (pas assez) est une opinion basée sur ce que vous avez vu. MIENAI (ne pouvait pas voir) n'est pas une opinion mais un fait.
16. It is very important that the competitors bow at the beginning and end of each match. If this is not done, the referee must require the competitors to come back and bow correctly.	16. Il est très important que les compétiteurs s'inclinent au début et à la fin de chaque match. Si cela n'est pas fait, l'arbitre doit obliger les compétiteurs à revenir et à s'incliner correctement.
17. If a competitor shows off after scoring (e.g. fist pumps, raised hands, etc.) the referee can cancel or take away the point as a penalty.	17. Si un compétiteur se vante après la notation (par exemple, les pouces vers le haut, les mains levées, etc.), l'arbitre peut annuler ou supprimer le point en tant que pénalité.
Appendix IV Judging Rules for Yakusoku Kumite	**Annexe IV Règles de jugement pour Yakusoku Kumite**
The competitors should in principle follow the number system of the SKIF syllabus, applying other techniques will be given lower points. YAKUSOKU kumite (appointment sparing) has to be performed accurately like kata, however the judges need to observe	Les compétiteurs devraient en principe suivre le système de numéros du syllabus SKIF, appliquer d'autres techniques recevront des points plus bas. Le kumite de YAKUSOKU (scrutant) doit être exécuté avec précision comme pour les katas, mais les juges doivent observer

1. Fighting Spirit 2. Vigor 3. Concentration The coordination (movements, power, spirit and breathing) of the pair is an important judging criterion. KIHAKU (fighting spirit), ZANSHIN and behavior must also be considered.	1. Esprit de combat 2. Vigueur 3. Concentration La coordination (mouvements, puissance, esprit et respiration) de la paire est un critère de jugement important. KIHAKU (esprit de combat), ZANSHIN et le comportement doivent également être considérés.
SANBON and GOHON Kumite The attacking order is set in the competition rules. SANBON and GOHON kumite both require basic accuracy and strength of TSUKI (punch), KERI (kick), UKE (block), stance and posture.	**SANBON et GOHON Kumite** L'ordre d'attaque est défini dans les règles de la compétition. SANBON et GOHON kumite nécessitent tous deux une précision et une force de base de TSUKI (coup de poing), KERI (coup de pied), UKE (bloquage), position et posture.
KIHON IPPON Kumite Additionally, requires correct 1. Position 2. Stance 3. Defense and offense techniques	KIHON IPPON Kumite En outre, nécessite une / des bonne(s) 1. Position 2. Position 3. Techniques de défense et d'attaques
JIYU IPPON Kumite Must meet all of the above plus 1. Correct MAAI (distance) 2. Good timing 3. TENSHIN (correct body rotation) 4. TAI-SABAKI (repositioning)	**JIYU IPPON Kumite** doit satisfaire tous les éléments ci-dessus plus 1. MAAI correcte (distance) 2. Bon timing 3. TENSHIN (rotation correcte du corps) 4. TAI-SABAKI (repositionnement)
The Penalty Points 1. Correct number system, but ineffective techniques (-0.1) 2. Good techniques, but slightly different from the number system (-0.1) 3. Effective techniques, but different from the number system (-0.1) 4. Bad and wrong techniques (-0.2)	**Les points de pénalité** 1. Système de numérotation correcte, mais techniques inefficaces (-0.1) 2. Bonnes techniques, mais légèrement différentes du système de numérotation (-0.1) 3. Techniques efficaces, mais différentes du système de numérotation (-0.1) 4. Techniques mauvaises et fausses (-0.2)

Appendix V Compulsory Kata

Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yondan Heian Godan Tekki Shodan

Shitei Kata

Bassai dai Kanku dai Enpi Jion

Other Kata

Tekki Nidan Bassai sho Jitte Ji'in Meikyo Gankaku Nijushiho Gojushiho dai Seienchi Gankaku sho

Kata

Tekki Sandan Kanku sho Chinte Unsu Hangetsu Sochin Wankan Gojushiho sho Seipai Nijuhachi

Appendix VI Judging Rules for Kata

In the assessment of the kata performance, the judges must refer to Soke Kanazawa's publication "Karate – the complete Kata". The evaluation of kata must be based on overall performance, however, the details of every technique should also be considered. The following points in the performance must be observed:

1. Correctness
2. Speed
3. Power (KIME)
4. Spirit

Average Deductions (may be more or less)

1. No bowing at the beginning / end of kata (-0.1)
2. Unkempt appearance (-0.1)
3. Wrong foot movements at the start / end (-0.1)
4. Stepping outside the competition area (with the exception of two contestants starting at the given lines of the competition area and team competitions) (-0.1)
5. Ending at a different place from the starting position (-0.1)

Annexe V Kata Obligatoire

Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yondan Heian Godan Tekki Shodan

Shitei Kata

Bassai dai Kanku Dai EnpiJion

Autres Kata

Tekki Nidan Bassai sho JitteJi'in Meikyo Gankaku Nijushiho Gojushiho dai Seienchi Gankaku sho

Kata

Tekki Sandan Kanku sho Chinte Unsu Hangetsu Sochin Wankan Gojushiho sho Seipai Nijuhachi

Annexe VI Règles de jugement pour Kata

Dans l'évaluation de la performance kata, les juges doivent se référer à la publication de Soke Kanazawa "Karate - the complete Kata ". L'évaluation de kata doit être basée sur la performance globale, mais les détails de chaque technique devraient également être pris en considération. Les points suivants de la performance doivent être observés:

1. Performance correcte
2. Vitesse
3. Puissance (KIME)
4. Esprit

Déductions moyennes de l'esprit (peut être plus ou moins)

1. Pas d'inclinaison au début / fin du kata (-0,1)
2 Apparence négligée (-0.1)
3. Mauvais mouvement des pieds au début / fin (-0.1)
4. Passage à l'extérieur de la zone de compétition (à l'exception de deux compétiteurs partant des lignes données de la zone de compétition et des compétitions d'équipe) (- 0.1)
5. Terminer à un endroit différent de la position de départ (-0.1)

6. No KIAI (-0.1)	6. Pas de KIAI (-0.1)
7. Exaggerated breathing noises and HIKITE (pulling hand back) sounds (-0.1)	7. Des bruits de respiration et des sons de HIKITE (tirant vers la main) exagérés (-0.1)
8. Excessive accentuation of actions (-0.1)	8. Accentuation excessive des actions (- 0.1)
9. Excessive change of rhythm (-0.1)	9. Changement excessif de rythme (-0.1)
10. Slight hesitation of movement during the performance (-0.1)	10. Légère hésitation de mouvement pendant la performance (-0.1)
11. Clear stop of movement during the performance (-0.2)	11. Arrêt clair du mouvement pendant la performance (-0.2)
12. Slight loss of balance, yet with immediate recovery (-0.1 ~ -0.3)	12. Légère perte d'équilibre, mais avec récupération immédiate (-0,1 ~ -0,3)
13. Clear loss of balance, yet with immediate recovery (-0.2 ~ -0.4)	13. perte claire d'équilibre, mais avec une récupération immédiate (-0,2 ~ -0,4)
14. Total loss of balance without recovery (-0.3 ~ -0.5)	14. perte totale d'équilibre sans récupération (-0,3 ~ -0,5)
15. Made a mistake, but continued immediately with correction (-0.2)	15. Erreur commise, mais a continué immédiatement avec correction (-0,2)
16. Completed kata, but with wrong order of movements (-0.5)	16. Kata terminé, mais avec un mauvais ordre de mouvements (-0,5)
17. Made a number of clear errors (-1.0)	17. Une nombre d'erreurs claires (-1.0)
18. Stopping kata before completion (no points)	18. Arrêt du kata avant l'achèvement (pas de points)
19. Judges order to stop kata (no points)	19. Les juges ordonnent d'arrêter le kata (pas de points)
20. Performing a different kata as the one announced (no points)	20. Exécuter un kata différent de celui annoncé (pas de points)
21. Loss of belt before HANTEI (no points)	21. Perte de la ceinture avant HANTEI (pas de points)
22. Mistakes in KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0.1) (not following the SKIF way) When there are more than two technical mistakes (e.g. errors in MANJI as well as KAKIWAKE), the deduction will be doubled (-0.2)	22. Erreurs dans KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0.1) (ne suit pas le mode SKIF) Lorsqu'il y a plus de deux erreurs techniques (p. Ex. erreurs dans MANJI ainsi que KAKIWAKE), la déduction sera doublée (-0.2)
In case of technical mistakes, the referee must call the judges together to check the penalty points.	En cas de fautes techniques, l'arbitre doit appeler les juges ensemble pour vérifier les points de pénalité.

Credit Points Where difficult techniques, such as those listed below, are performed excellently, +0.1 ~ +0.3 additional points shall be given to the contestant. 1. Kanku-dai: double kick 2. Kanku-sho: jump 3. Unsu: jump and turning MAWASHI-GERI 4. Gankaku: turning KOSHI-GAMAE 5. Others of similar difficulty **Team Kata** The following points in the performance must be observed: 1. All the rules for individual kata apply to team kata. 2. Rhythm and timing must not be changed in order to synchronize the movements. 3. Contestants must not use external signals for synchronization (e.g. excessive breathing sounds). 4. Between -0.1 and -0.2 points will be deducted for unsynchronized movements.	**Points de crédit** Lorsque des techniques difficiles, telles que celles énumérées ci-dessous, sont effectuées de manière excellente, +0,1 ~ +0,3 points supplémentaires seront attribués au compétiteur. 1. Kanku-dai: double coup 2. Kanku-sho: saut 3. Unsu: saute et tourne MAWASHI-GERI 4. Gankaku: tournant KOSHI-GAMAE 5. Autres de difficulté similaire **Team Kata** Les points suivants de la performance doivent être observés : 1. Toutes les règles applicables aux kata individuels s'appliquent à l'équipe kata. 2. Le rythme et le timing ne doivent pas être modifiés pour synchroniser les mouvements. 3. Les compétiteurs ne doivent pas utiliser de signaux externes pour la synchronisation (par exemple, des sons respiratoires excessifs). 4. Entre -0.1 et -0.2 points seront déduits pour les mouvements non synchronisés.