

SAISON  
**23**  
**24**



FÉDÉRATION  
FRANÇAISE  
**KARATÉ**

# RÈGLEMENTATION SPORTIVE

KARATÉ MIX  
KARATÉ MIX LIGHT

KARATÉ MIX .....	4
1. Participation à la compétition.....	5
2. L'assaut de Karaté Mix.....	5
3. Tenues vestimentaires.....	6
4. Protections des compétiteurs.....	6
5. Les inscriptions.....	7
6. Les aires de compétition .....	8
7. Matériel par aire de compétition .....	9
8. Le coach.....	9
9. L'arbitrage.....	10
10. Le responsable de l'organisation.....	11
11. Les avertissements et pénalités .....	11
12. Assistance médicale.....	11
13. Déroulement de la compétition.....	12
14. Techniques et actes interdits communs à toutes les catégories.....	12
15. Echelle des sanctions.....	13
16. Techniques autorisées.....	14
17. Critères d'appréciation technique des compétiteurs .....	14
18. Les différentes possibilités de victoire.....	15
ANNEXE 1 .....	16
EQUIPEMENTS HOMOLOGUES.....	16
KARATÉ MIX LIGHT .....	17
1. Participation à la compétition.....	18
2. L'assaut de Karaté Mix Light.....	18
3. Tenues vestimentaires.....	19
4. Protections des compétiteurs.....	19
5. Les inscriptions.....	20
6. Les aires de compétition .....	21
7. Matériel par aire de compétition .....	22
8. Le coach.....	22
9. L'arbitrage.....	23
10. Le responsable de l'organisation.....	24
11. Les pénalités et avertissements .....	24
12. Assistance médicale.....	24
13. Déroulement de la compétition.....	25
14. Techniques et actes interdits propres à la catégorie Minime .....	25
15. Techniques et actes interdits propres aux catégories Cadet(te)s, Juniors, Seniors, Vétérans.....	26
16. Echelle des sanctions.....	27
17. Techniques autorisées par catégorie.....	28

18. Critères d'appréciation technique des compétiteurs .....	28
19. Les différentes possibilités de victoire.....	29
ANNEXE 2 .....	31
EQUIPEMENTS HOMOLOGUES.....	31



# KARATÉ MIX

Réglementation sportive

SAISON 2023-2024

# 1. PARTICIPATION A LA COMPETITION

La compétition de KARATE MIX est une compétition individuelle :

- Organisée par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ;
- Ouverte aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA ;
- Prenant en compte l'âge, le sexe et le poids du compétiteur ;
- Concernant les catégories : seniors et vétérans (hommes et femmes) ;
- Se déroulant sous forme d'assauts.

Types de compétitions :

- Coupe ou Open de France : Ouvert aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (en cas de catégorie inférieure à 4 participants, le système de poule sera appliqué).
- Championnat de France : Ouvert aux compétiteurs de nationalité française munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (en cas de catégorie inférieure à 4 participants, le système de poule sera appliqué).
- Les organes déconcentrés de la FFK sont en mesure d'organiser des compétitions départementales ou régionales en conformité avec la réglementation fédérale.

## 2. L'ASSAUT DE KARATE MIX

Le KARATE MIX est une discipline de combat de la FFK associant les percussions pieds-poings, le corps à corps, debout et au sol et pouvant se poursuivre jusqu'à la soumission. L'arbitre central est garant de la sécurité des compétiteurs dans l'action tout en veillant au dynamisme de l'assaut.

### **KARATE MIX ELITES**

- Les compétiteurs inscrits en catégories « KARATE MIX ELITES » sous la responsabilité de leur club combattront sans casque.
- Un compétiteur Elite ne pourra concourir en KARATE MIX ou KARATE MIX LIGHT durant toute la saison sportive.
- La catégorie « KARATE MIX ELITE » n'est ouverte qu'à l'échelon national.

Le compétiteur peut :

- Percuter son adversaire avec diverses techniques de pieds et de poings ou toute autre partie du corps autorisée pendant la station debout.
- Lutter au corps à corps debout.
- Saisir et projeter au sol par tous les moyens autorisés.
- Poursuivre le combat au sol au moyen de percussions, de techniques d'immobilisation, de lutte et de soumission autorisées.

Les assauts se déroulent en deux reprises, selon le temps officiel de la catégorie, avec un temps de repos entre les deux reprises :

- Seniors (18-39 ans) : 2 reprises de 3 minutes en combat continu (1 minute de repos entre les reprises) ; et 2 reprises de 4 minutes en combat continu pour les finales (1 minute de repos entre les reprises) ;
- Le temps de récupération entre deux combats est au minimum de 10 minutes dans les éliminatoires et de 15 minutes avant les finales. Ce temps peut être réduit à la demande des deux protagonistes.

## 3. TENUES VESTIMENTAIRES

### **Pour les officiels :**

Tous les représentants fédéraux à la compétition portent la tenue officielle de rigueur.

### **Pour les arbitres et les juges :**

La tenue de l'arbitre central et des juges est la suivante :

- Pantalon gris FFKDA ;
- Polo KARATE MIX officiel avec col ;
- Chaussons et chaussettes noires.
- Blazer bleu marine avec ou sans gilet d'arbitrage pour les juges

L'arbitre central ne porte ni bijou, ni aucun objet susceptible de porter atteinte à la sécurité des compétiteurs. Le port de gants fins hygiéniques est obligatoire.

### **Pour les compétiteurs :**

La tenue sportive du compétiteur doit être décente et propre et se compose de :

- Un short KARATE MIX type FFKDA devant couvrir les 2/3 de la cuisse sans recouvrir le genou;
- Un rashguard ajusté ou tee-shirt de compression KARATE MIX type FFKDA ;
- Les compétiteurs peuvent porter un legging long sous le short.

Chaque compétiteur peut personnaliser son équipement par un marquage ou un logo de son club et de ses sponsors uniquement. Toute autre personnalisation est interdite. Toute inscription portant atteinte à l'image du KARATE MIX et de la fédération fera l'objet d'une interdiction. Cette tenue doit être portée pour la remise des récompenses. Aucun accessoire n'est autorisé lors de cette remise.

### **Pour le coach :**

Le coach doit porter des chaussures de sport, un survêtement complet, pantalon et veste ou tee shirt selon la météo, neutre ou à l'effigie du club représenté.

## 4. PROTECTIONS DES COMPETITEURS

Les protections suivantes, homologuées par la FFKDA, sont obligatoires : (Cf annexes)

Pour toutes les catégories :

- Une paire de mitaines bleues et une paire de mitaines rouges, en parfait état, de type « doigts ouverts » homologués pour l'utilisation en compétition, de type sparring avec fermeture scratch.
- Un protège-dents personnel pour les femmes comme pour les hommes ;
- Une coquille personnelle pour les hommes.
- Une protection pubienne pour les femmes.
- Un protège poitrine pour les femmes.
- Un casque bleu et un casque rouge sans paumettes.
- Une paire de protège-tibias-pieds de type chaussette de couleur rouge, bleu ou noire.

Les bandages de mains souples ou les sous gants sont autorisés. L'emploi de bandage ou support supplémentaire sur toute partie du corps doit être autorisé par le médecin de la compétition.

En cas de détérioration d'un équipement de sécurité pendant l'assaut, celui-ci devra être remplacé à l'identique.

Les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non rigide de manière à ne pas gêner ou blesser

L'adversaire et le bon déroulement du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercings et colliers est formellement interdit pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives, optiques, les lunettes et les lentilles de contact dures sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Le port d'appareils dentaires est autorisé sous la responsabilité du compétiteur et ne doit pas présenter de risque de blessure.

## 5. LES INSCRIPTIONS

Chaque catégorie est définie et organisée par âge, sexe et poids. Les compétiteurs doivent s'inscrire, par l'intermédiaire de leur club, auprès du service compétition de la FFKDA selon les modalités mises en œuvre sur le site internet fédéral. Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux de compétition, un droit d'engagement non remboursable est à verser par le club.

La licence de la saison en cours est obligatoire (peut être prise en ligne 3 jours ouvrés avant la date limite des inscriptions, dans tout club affilié FFKDA).

Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du KARATE MIX en plein contact ou d'une discipline associée en compétition en plein contact datant de moins d'un an est obligatoire.

Le contrôle des documents obligatoires (pièce d'identité, licence, certificat médical) s'effectuera au moment de la pesée. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à la compétition.

La répartition des catégories est la suivante :

SENIORS	
18-39 ANS	
H	F
- 57 kg	- 53 kg
- 61 kg	- 58 kg
- 66 kg	- 63 kg
- 71 kg	- 68 kg
- 78 kg	+68 kg
- 85 kg	
- 92 kg	
+92kg	

2 x 3 mins (2 x 4 mins pour les finales)

La commission sportive de la FFKDA fixe les heures de début et de fin de la pesée, le jour de la compétition. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

Un compétiteur dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière. Les compétiteurs pourront être pesés en sous-vêtements.

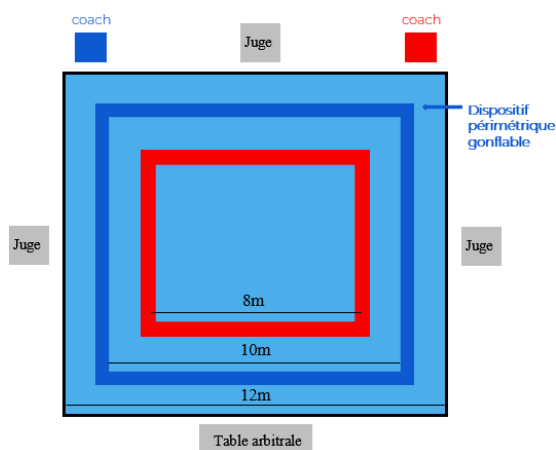
Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition en fonction du nombre d'inscrits dans chacune d'entre elles.



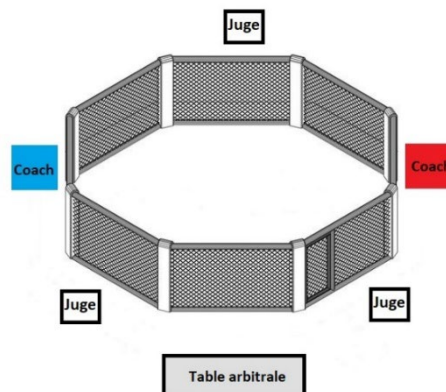
## 6. LES AIRES DE COMPETITION

Les assauts de KARATE MIX se déroulent sur une aire de compétition homologuée par la FFKDA. L'aire réglementaire doit être plane et ne doit présenter aucun danger apparent. La disposition des surfaces et accessoires peuvent être soumis à des variations de circonstances. Pour le KARATE MIX l'utilisation d'un octogone devra être privilégiée.

AIRE A PERIMETRE GONFLABLE



OCTOGONE DE COMBAT



Aire à périmètre gonflable :

L'aire de compétition totale (12mx12m) est constituée entièrement de tatamis sur lesquels est ajouté un dispositif périmétrique gonflable. L'aire de compétition doit être un carré de 12 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. La surface de combat est composée de tatamis de 4 centimètres d'épaisseur. L'espace de sécurité doit être clairement délimité et libre de passage. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc, à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité. Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

Octogone de combat :

L'aire de compétition est constituée entièrement de tatamis sur lesquels est ajouté un dispositif périmétrique rehaussé. L'aire de compétition peut être de forme circulaire, hexagonale ou octogonale. Le diamètre de la surface de combat ne peut être inférieure à 5 mètres (mesure intérieure prise de deux bords grillagés opposés). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. La surface de combat est composée de tatamis de 4 centimètres d'épaisseur. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc, à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité. Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

L'arbitre central doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints et propres pendant la compétition et que le dispositif périmétrique rehaussé soit convenablement fermé et sécurisé durant toute la durée du combat.

## 7. MATERIEL PAR AIRE DE COMPETITION

En plus de l'aire de compétition, le matériel complémentaire suivant est nécessaire au bon déroulement de la compétition :

- 5 chaises pour l'aire de compétition (1 pour chacun des 3 juges et 1 pour le coach de chacun des 2 compétiteurs) ;
- 1 table et pupitre (marqueur et chronométreur) avec 2 chaises ;
- Matériel informatique : logiciel de gestion des combats, ordinateur, écran externe, souris ;
- 1 chronomètre ;
- 1 gong ;
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus ;
- 1 paquet de lingettes ;
- 1 boîte de gants en latex
- 1 petite poubelle
- Des tableaux de combat ;
- Le règlement de la compétition KARATE MIX.

## 8. LE COACH

Le compétiteur doit se faire accompagner par un coach. Celui-ci devra disposer de l'accréditation délivrée à l'enregistrement et porter sa carte d'accréditation. (Cf règlement dispositif de coaching KARATE MIX)

En arrivant à l'aire de combat, il salue le corps arbitral puis rejoint sa chaise à proximité de son compétiteur. Il reste assis pendant toute la durée de l'assaut.

Seul le coach peut s'adresser au compétiteur pendant la compétition, en veillant au respect de l'éthique sportive. Aucun autre compétiteur ou entraîneur ne doit s'adresser au combattant pendant l'assaut, sous peine de sanction ou de disqualification immédiate du compétiteur, à l'appréciation de l'arbitre central.

Le coach est responsable du comportement de son compétiteur mais doit, également, avoir une attitude correcte, un comportement exemplaire en toute circonstance, respecter l'adversaire, l'arbitre central, les juges et les membres de l'organisation de la compétition. Il ne peut ni filmer ni photographier depuis le coin.

Tout comportement contraire à l'éthique et le non-respect des règles devra être pris en compte par l'arbitre central au cours du combat et pourra entraîner des pénalités et la disqualification du compétiteur et/ou l'interdiction de coacher durant toute la compétition.

A la pause, le coach est autorisé à laisser sa place au compétiteur, à le conseiller et à l'hydrater. La présence de vaseline est autorisée sur certains points du visage, sans excès, à l'appréciation de l'arbitre central. Aucun produit chauffant, de nature glissante ou susceptible d'irriter l'adversaire, n'est toléré sur la peau du compétiteur.

Le coach doit avoir un kit d'urgence et de nettoyage à disposition. Il doit être en mesure de stopper un saignement et être en capacité de nettoyer les résidus de sangs laissés par son compétiteur sur l'aire de combat.

Si le coach juge que son compétiteur est dangereusement mis en difficulté, il peut arrêter l'assaut en jetant l'éponge. A la fin du combat, le coach salue le corps arbitral et quitte l'aire de combat.

Réclamation : Le coach a la possibilité de déposer une réclamation par écrit auprès du responsable de tableau dans la minute qui suit la décision qu'il conteste. La réclamation ne peut porter que sur l'application du règlement et ne peut en aucun remettre en cause le jugement des officiels.

## 9. L'ARBITRAGE

### **L'arbitre central de KARATE MIX est chargé de :**

- Vérifier avec l'aide des juges, la bonne fermeture de l'octogone de combat.
- Diriger les assauts y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat ;
- Veiller au bon respect des règles de compétition en vigueur et préserver l'intégrité physique des compétiteurs durant le déroulement des assauts ;
- Intervenir à tout moment, dès qu'il le juge nécessaire, durant l'assaut.
- Suspendre le combat dès qu'un compétiteur perd une de ses protections (sauf en cas de travail au sol)
- Relever les compétiteurs en cas d'inactivité de plus de cinq secondes
- Attribuer des pénalités ou avertissements.
- Demander les décisions des juges à la fin de chaque reprise.
- Annoncer le résultat en désignant le vainqueur à la fin du combat.

### **Les juges :**

L'arbitre central est assisté de trois juges qui sont assis à l'extérieur de la zone de combat à leurs places respectives permettant d'avoir la couverture visuelle la plus complète.

- Vérifier visuellement la tenue et l'équipement des compétiteurs avant le combat.  
Fermer et ouvrir l'octogone de combat en début et fin de reprise.
- Donner son jugement au signal de l'arbitre à la fin de chaque reprise.

Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et bleu de la couleur de chacun des compétiteurs afin d'exprimer leur jugement à la fin de chaque reprise sur ordre de l'arbitre central. Le rôle des juges consiste à mémoriser les actions décisives qui seront prises en compte dans leur jugement. En cas d'égalité, ils désignent le vainqueur, drapeau rouge ou bleu vers le haut.

L'équipe arbitrale est complétée par un chronométreur et un marqueur. Le chronométreur signale distinctement la fin de chaque reprise par un signal sonore, gong ou cloche.

### **Un responsable de l'arbitrage est chargé de :**

- Désigner les arbitres et les juges qui auront reçu une formation préalable d'arbitrage et de les répartir sur leurs aires respectives de la compétition ;
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres et juges ;
- Veiller sur les chronométreurs et les responsables de tapis pour le bon déroulement des assauts et de l'avancement du tableau (logiciel ou feuille de score) ;
- Prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des informations données par les responsables de tableau.
- Résoudre les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.
- Intervenir directement en cas de non-respect de la réglementation ;
- Prévoir une réunion explicative du règlement de la compétition pour les sportifs ou leurs représentants ;
- Rendre un rapport officiel final sur la compétition.

## 10. LE RESPONSABLE DE L'ORGANISATION

### Un responsable de l'organisation est chargé de :

- Assurer la bonne préparation de la compétition en concertation avec la commission sportive.
- Aménager les aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.
- Prévoir des espaces pour vérifier l'enregistrement des compétiteurs, pour l'assistance médicale et pour le contrôle relatif à la lutte contre le dopage.
- Déterminer et coordonner les rôles de chaque membre de la commission sportive.
- Veiller à la vérification des documents fédéraux des compétiteurs (documents médicaux réglementaires et licence) et contrôler la pesée.
- Superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité de tous dans le respect de la réglementation.
- Signaler toute anomalie au responsable de l'arbitrage ou de son représentant.

## 11. LES AVERTISSEMENTS ET PENALITES

L'arbitre central peut décider des avertissements, des pénalités, des disqualifications et des « hors combat ». Des avertissements pour coups et techniques interdites peuvent être prononcés par l'arbitre central avec ou sans interruption du combat.

La répétition de coups et techniques interdites au cours du même round entraînera une disqualification du compétiteur concerné et donc la perte du combat.

Un compétiteur exécutant une technique interdite peut être disqualifié d'office par l'arbitre central.

Au cours d'un combat, si les compétiteurs sortent de l'aire réglementaire, l'arbitre central interrompt le combat et les fait reprendre en position debout face à face à un mètre de la sortie de l'aire de combat.

Dans le cas d'un octogone de combat, tout accrochage au grillage est interdit.

La sortie est définie comme une situation où un compétiteur a le corps complètement en dehors des limites de l'aire de combat. Les sorties volontaires seront sanctionnées verbalement et leur répétition peuvent entraîner la perte du combat sur décision de l'arbitre central.

Toute action débutée sur l'aire de combat peut se poursuivre en dehors sauf en cas de danger à l'appréciation de l'arbitre central.

## 12. ASSISTANCE MEDICALE

Un service médical doit obligatoirement être assuré pour démarrer la compétition de KARATE MIX. Il est dirigé par le médecin désigné par l'instance fédérale. Il doit être présent tout au long de la manifestation, près des aires de compétition. La présence supplémentaire d'une équipe de sécurité civile est nécessaire si la compétition prévoit d'accueillir un minimum de 1500 personnes.

Le médecin est chargé d'intervenir, en cas de nécessité et à la demande de l'arbitre central sur les différentes aires de combat ou pendant les pauses entre les reprises et d'autoriser ou non le compétiteur concerné à poursuivre l'assaut.

Il doit examiner, s'il l'estime nécessaire, tout sportif mis hors de combat à la suite d'un coup porté, d'un étranglement, d'une soumission ou d'un « jet de l'éponge ». Après une mise hors de combat avec perte de connaissance, toute reprise de la compétition en cours doit être précédée d'un avis médical favorable et circonscrit.

Le dopage est interdit. Le médecin a le devoir de prévenir le responsable de l'organisation s'il remarque un compétiteur sous l'emprise de l'alcool, d'un produit stupéfiant ou de tout autre produit prohibé.

Toutes les dispositions nécessaires devront être prises pour permettre les soins ou l'évacuation des blessés vers un centre hospitalier compétent.

A la fin de la compétition, le médecin établira un rapport médical pour le médecin fédéral.

## 13. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

L'arbitre central et les juges se positionnent avant le début de l'assaut. Les compétiteurs sont différenciés par un équipement rouge pour le premier appelé et un équipement bleu pour le second appelé. L'équipement des compétiteurs (tenues, bandages et protections) doit être vérifié par les juges avant chaque combat.

L'arbitre central est la première personne à monter sur l'aire de combat pour contrôler celle-ci, il invite, ensuite, les deux compétiteurs à se placer au centre de l'aire de compétition, face à face, à trois mètres l'un de l'autre. Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'arbitre et les deux compétiteurs.

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

La présentation des combattants commence par le salut. Il est obligatoire envers l'arbitre central et l'adversaire, avant et après le combat. Le salut est libre mais doit être respectueux.

Les commandements de l'arbitre central sont : « Combattants prêts, en garde ! », « Combattez ! » et « Stop », « Chrono ! ».

Un assaut commence quand l'arbitre central donne le signal de début : « Combattez ! ». Le chronomètre est arrêté, en cours de combat, à chaque fois que l'arbitre central dit « Stop, Chrono ! » à la table et repart dès qu'il relance l'assaut.

Dès lors que l'un des sportifs perd l'une de ses protections pendant le combat (sauf pour le casque en cas de travail au sol), l'arbitre central doit suspendre l'assaut et veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise de combat debout. Le combattant opposé attend dans un coin neutre désigné par l'arbitre.

## 14. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS COMMUNS A TOUTES LES CATEGORIES

### 14.1 TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES POUVANT ENTRAINER LA DISQUALIFICATION :

- Toutes frappes au visage au sol ;
- Les coups de coude au visage ;
- Les coups de têtes ;
- Les coups visant les parties génitales ;
- Les coups visant la colonne vertébrale, la nuque et le derrière de la tête ;
- Les percussions avec les membres inférieurs d'un combattant en station debout sur un combattant au sol.
- Les coups de genou à la tête de l'adversaire ;
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil ;
- Les torsions de nuque non contrôlées ;

- Les clés de colonne vertébrale ;
- Les projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête.

## 14.2 ACTES INTERDITS POUVANT ENTRAINER LA DISQUALIFICATION :

- Saisir la trachée artère avec les doigts.
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, l'oreille, la bouche ou une plaie de son adversaire.
- Griffes ou pincer intentionnellement.
- Attraper ou tirer les cheveux.
- Saisir les vêtements de l'adversaire.
- Chatouiller son adversaire ;
- Mordre son adversaire ;
- Cracher au visage de l'adversaire ou l'insulter.
- Retirer volontairement ses protections, cracher son protège dent.

L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite. En général, tout comportement contraire à la morale et à l'esprit sportif de la pratique du KARATE MIX entraîne l'interdiction, momentanée ou définitive pour le compétiteur, de participer à toute compétition de KARATE MIX sur le territoire national.

## 15. ECHELLE DES SANCTIONS

Il n'existe qu'une seule catégorie de pénalités regroupant l'ensemble des infractions au règlement. Toutefois une 2ème catégorie qui ne compte que les sorties sera ajoutée en cas de compétition sur tatamis. Cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre dans l'Octogone de combat et les avertissements infligés dans chacune des catégories ne seront pas cumulable d'une catégorie à l'autre.

### **Les avertissements :**

Pour toute faute n'ayant pas d'incidence sur le potentiel de victoire de l'adversaire, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidences sur le résultat.

### **Les pénalités :**

La première pénalité entraîne le retrait d'un point à l'issue de la reprise

La deuxième pénalité entraîne le retrait d'un second point à l'issue de la reprise

La troisième entraîne la perte du round par 6 à 0

Il n'y a pas de report de pénalités d'une reprise à l'autre

L'arbitre n'est pas tenu de respecter la hiérarchie des pénalités, il peut donc attribuer une, deux ou trois pénalités simultanément.

### **La disqualification :**

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

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

Annonce ou demande de sanction par l'arbitre :

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

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

Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné. Il annonce la sanction à haute voix et par geste la faute.

### Le hors combat :

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

## 16. TECHNIQUES AUTORISEES

CATEGORIES SENIORS FEM/MASC	
Debout :	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et visage.</li><li>- Coups de genou et coups de coude au corps. Saisies, lutte et projections.</li><li>- Puissance autorisée (KO).</li></ul>
Sol :	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saisies, lutte, immobilisations</li><li>- Techniques de soumission (clés, compressions, étranglements...)</li><li>- Percussions au corps</li></ul>
AUCUNE TECHNIQUE DE PERCUSSION AU VISAGE ET A LA TÊTE N'EST AUTORISEE AU SOL	

## 17. CRITERES D'APPRECIATION TECHNIQUE DES COMPETITEURS

Chaque compétiteur est évalué par les juges sur les trois rubriques suivantes :

- Techniques de percussion effectives ;
- Techniques de projection et de corps à corps abouties ;
- Techniques et enchaînements au sol réalisés.

Pour chacune de ces trois rubriques, les juges doivent prendre systématiquement en compte :

- Le nombre et la qualité des techniques réalisées par le compétiteur au cours de la reprise.
- L'éventail technique réalisé par le compétiteur
- La combativité du compétiteur.
- L'opportunisme du compétiteur.

Les juges désignent alors celui des deux compétiteurs qui réunit le plus de critères dans les trois rubriques de notation.

La décision des juges, est souveraine et sans appel.

### ECHELLE DE NOTATION

Points attribués	Critères d'attribution
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

## 18. LES DIFFERENTES POSSIBILITES DE VICTOIRE

En KARATE MIX, il existe différentes modalités de victoire.

### 18.1. VICTOIRE A L'ISSUE DU TEMPS REGLEMENTAIRE DE COMBAT :

Le vainqueur est celui qui a cumuler le plus de points sur l'ensemble des deux reprises. En cas d'égalité, les juges sont tenus de prendre une décision en prenant en compte l'intégralité du combat.

### 18.2. VICTOIRE PAR FORFAIT :

Elle est obtenue en cas de non présentation, de désistement de dernière minute ou de non-conformité du compétiteur avec les exigences administratives de la compétition.

Un compétiteur qui se présente seul sur l'aire de combat est déclaré vainqueur par forfait une minute après le dernier appel de son adversaire.

### 18.3. VICTOIRE PAR DISQUALIFICATION :

Elle est prononcée lorsque :

- L'utilisation de techniques interdites se produit ou se poursuit malgré l'avertissement et les pénalités préalable de l'arbitre central.
- L'acte ou le comportement d'un compétiteur mettant en danger la sécurité de l'autre compétiteur, nuire au bon déroulement de la rencontre et à la promotion ou à l'image du KARATE MIX et de l'organisation en général
- Un compétiteur fuit devant les assauts ou enchaîne des sorties volontaires de l'aire de combat ;
- Le comportement du compétiteur ou du coach est irrespectueux ou anti-sportif.
- Le compétiteur ne respecte pas les commandements de l'arbitre central.

### 18.4. VICTOIRE PAR ARRET DU MEDECIN :

Elle survient lorsque le médecin décide, après avoir été appelé par l'arbitre central sur l'aire de combat, que le compétiteur examiné n'est plus physiquement ou psychologiquement apte à continuer le combat suite à une blessure conséquente.

La décision d'arrêt du combat est annoncée par l'arbitre sans appel et est précisée dans l'annonce du résultat.

### 18.5. VICTOIRE PAR ARRET DE L'ARBITRE CENTRAL :

Elle survient lorsque le niveau d'un compétiteur est manifestement inférieur à celui de son adversaire et la poursuite du combat risque de mettre en danger son intégrité physique.

L'arbitre se réserve le droit d'arrêter le combat et de donner la victoire à son adversaire, si le compétiteur est en situation de danger évident.

La santé et la sécurité de tous les pratiquants sont les critères premiers d'appréciation de l'arbitre central et des officiels de la compétition.

### 18.6. VICTOIRE PAR KO OU SOUMISSION :

Elle est obtenue lorsque l'adversaire n'est plus en capacité de poursuivre le combat suite à une technique autorisée. C'est l'arbitre central qui constate la mise hors combat. La soumission intervient lorsque l'adversaire manifeste un signe d'abandon (verbal ou tape de la main, du bras ou du pied sur le sol ou sur l'adversaire) pendant le combat.



# ANNEXE 1

## EQUIPEMENTS HOMOLOGUES

Types de Casques (sauf Elites):



Mitaines de type sparring :



Types de Protège tibias :



Tenue officielle KARATE MIX FFKARATE :



(Tout autre marque et modèle respectant les caractéristiques inhérentes aux exemples ci-dessus sont acceptés)

# KARATÉ MIX LIGHT

Réglementation sportive

SAISON 2023-2024

# 1. PARTICIPATION A LA COMPETITION

La compétition de KARATE MIX LIGHT est une compétition individuelle :

- Organisée par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées ;
- Ouverte aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA ;
- Prenant en compte l'âge, le sexe et le poids du compétiteur ;
- Concernant les catégories : minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans (hommes et femmes) ;
- Se déroulant sous forme d'assauts.

Types de compétitions :

- Coupe ou Open de France : Ouvert aux compétiteurs de nationalité française ou étrangère munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (en cas de catégorie inférieure à 4 participants, le système de poule sera appliqué).
- Championnat de France : Ouvert aux compétiteurs de nationalité française munis d'une licence fédérale de la saison en cours prise dans un club affilié à la FFKDA. La compétition se déroule par tableaux éliminatoires avec repêchage (en cas de catégorie inférieure à 4 participants, le système de poule sera appliqué). Le titre de Champion de France ne peut être décerné que si le compétiteur a au moins fait un combat.
- Les organes déconcentrés de la FFK sont en mesure d'organiser des compétitions départementales ou régionales en conformité avec la réglementation fédérale.

# 2. L'ASSAUT DE KARATE MIX LIGHT

Le KARATE MIX LIGHT est une discipline de combat de karaté associant les percussions pieds-poings, le corps à corps debout et au sol et pouvant se poursuivre jusqu'à la soumission au sol. La notion de « LIGHT » positionne la pratique dans une dynamique éducative et sécuritaire dont l'arbitre central est le garant.

Dans un assaut de KARATE MIX LIGHT, aucun coup n'est autorisé par ou sur un compétiteur dit « au sol » pour les catégories minimes et cadets.

En fonction de sa catégorie, Le compétiteur peut :

- Percuter son adversaire avec diverses techniques de pieds et de poings ou toute autre partie du corps autorisée pendant la station debout ;
- Percuter son adversaire au corps avec diverses techniques de pieds ou de poings ou toute autre partie du corps au sol
- Lutter au corps à corps debout, saisir et projeter au sol par tous les moyens autorisés ;
- Poursuivre le combat au sol au moyen des techniques d'immobilisation, de lutte et de soumission autorisées.

Les assauts se déroulent en deux reprises, selon le temps officiel de la catégorie, avec un temps de repos entre les deux reprises :

- Minimes (12-13 ans) : 2 reprises de 1 minute 30 secondes en combat continu (1 minute de repos entre les reprises) ;
- Cadets (14-15 ans) : 2 reprises de 2 minutes en combat continu (1 minute de repos entre les reprises) ;
- Juniors (16-17 ans) : 2 reprises de 2 minutes 30 en combat continu (1 minute de repos entre les reprises) ;
- Seniors (18-39 ans) : 2 reprises de 2 minutes 30 en combat continu (1 minute de repos entre les reprises) ;
- Vétérans (40 ans et +) : 2 reprises de 2 minutes en combat continu (1 minute de repos entre les reprises).

Le chronométrage des assauts masculins et féminins s'effectue en respectant le temps réel prévu pour la compétition de KARATE MIX avec un temps plein de chaque reprise.

Le temps de récupération entre deux combats est au minimum de 10 minutes dans les éliminatoires et de 15 minutes avant les finales. Ce temps peut être réduit à la demande des deux protagonistes.

### 3. TENUES VESTIMENTAIRES

Pour les officiels :

Tous les représentants fédéraux à la compétition portent la tenue officielle de rigueur.

Pour les arbitres et les juges :

La tenue de l'arbitre central et des juges est la suivante :

- Pantalon gris FFKDA ;
- Polo KARATE MIX officiel avec col ;
- Chaussons et chaussettes noires.
- Blazer bleu marine avec ou sans gilet d'arbitrage pour les juges

L'arbitre central ne porte ni bijou, ni aucun objet susceptible de porter atteinte à la sécurité des compétiteurs. Le port de gants fins hygiéniques est obligatoire.

Pour les compétiteurs :

La tenue sportive du compétiteur doit être décente et propre et se compose de :

- Un short KARATE MIX type FFKDA devant couvrir les 2/3 de la cuisse sans recouvrir le genou;
- Un rashguard ajusté ou tee-shirt de compression KARATE MIX type FFKDA ;
- Les compétiteurs peuvent porter un legging long sous le short.

Chaque compétiteur peut personnaliser son équipement par un marquage ou un logo de son club et de ses sponsors uniquement. Toute autre personnalisation est interdite. Toute inscription portant atteinte à l'image du KARATE MIX et de la fédération fera l'objet d'une interdiction.

Cette tenue doit être portée pour la remise des récompenses. Aucun accessoire n'est autorisé lors de cette remise.

Pour le coach :

Le coach doit porter des chaussures de sport, un survêtement complet, pantalon et veste ou tee shirt selon la météo, neutre ou à l'effigie du club représenté.

### 4. PROTECTIONS DES COMPETITEURS

Les protections suivantes, homologuées par la FFKDA, sont obligatoires : (Cf annexes) Pour toutes les catégories :

- Une paire de mitaines bleues et une paire de mitaines rouges, en parfait état, de type « doigts ouverts » homologuées pour l'utilisation en compétition, de type sparring avec fermeture scratch.
- Un protège-dents personnel simple.
- Une coquille personnelle pour les hommes.
- Une protection pubienne pour les femmes.
- Un protège poitrine de type souple, pour les femmes.
- Un casque bleu et un casque rouge.
- Une paire de protège-tibias-pieds de type chaussette de couleur rouge, bleu ou noire.

Les bandages de mains souples ou les sous gants sont autorisés. L'emploi de bandage ou support supplémentaire sur toute partie du corps doit être autorisé par le médecin de la compétition.

En cas de détérioration d'un équipement de sécurité pendant l'assaut, celui-ci devra être remplacé.

Les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non rigide de manière à ne pas gêner ou blesser l'adversaire et le bon déroulement du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercings et colliers est formellement interdit pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives, optiques, les lunettes et les lentilles de contact dures sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Le port d'appareils dentaires est autorisé sous la responsabilité du compétiteur et ne doit pas présenter de risque de blessure.

## 5. LES INSCRIPTIONS

Chaque catégorie est définie et organisée par âge, sexe et poids. Les compétiteurs doivent s'inscrire, par l'intermédiaire de leur club, auprès du service compétition de la FFKDA selon les modalités mises en œuvre sur le site internet fédéral. Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux de compétition, un droit d'engagement non remboursable est à verser par le club.

La licence de la saison en cours est obligatoire (peut être prise en ligne 3 jours ouvrés avant la date limite des inscriptions, dans tout club affilié FFKDA).

Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du karaté en plein contact ou d'une discipline associée en compétition en plein contact datant de moins d'un an est obligatoire.

Les mineurs doivent également présenter une autorisation parentale téléchargeable sur le site fédéral de la FFKDA.

Le contrôle des documents obligatoires (pièce d'identité, licence, autorisation parentale, certificat médical) s'effectuera au moment de la pesée. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à la compétition.

La répartition des catégories est la suivante :

MINIMES		CADETS		JUNIORS		SENIORS		VETERANS	
12-13 ans		14-15 ans		16-17 ans		18-39 ans		40 ans et +	
H	F	H	F	H	F	H	F	H	F
- 40 kg	- 35 kg	- 50 kg	- 40 kg	- 55 kg	- 48 kg	- 57kg	- 53 kg	- 57kg	- 53 kg
- 45 kg	- 40 kg	- 55 kg	- 45 kg	- 60 kg	- 52 kg	- 61 kg	- 58 kg	- 61 kg	- 58 kg
- 50 kg	- 45 kg	- 60 kg	- 50 kg	- 65 kg	- 56 kg	- 66 kg	- 63 kg	- 66 kg	- 63 kg
- 55 kg	- 50 kg	- 65 kg	- 55 kg	- 70 kg	- 60 kg	- 71 kg	- 68 kg	- 71 kg	- 68 kg
- 60 kg	- 55 kg	- 70 kg	- 60 kg	- 75 kg	- 65 kg	- 78 kg	+ 68 kg	- 78 kg	+ 68 kg
+ 60 kg	+ 55 kg	+ 70 kg	+ 60 kg	- 80 kg	+ 65 kg	- 85 kg		- 85 kg	
				+ 80 kg		- 92 kg		- 92 kg	
						+ 92 kg		+ 92 kg	
2 x 1 min 30		2 x 2 mins		2 x 2 mins 30		2 x 2 mins 30		2 x 2 mins	

La commission sportive de la FFKDA fixe les heures de début et de fin de la pesée, le jour de la compétition. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

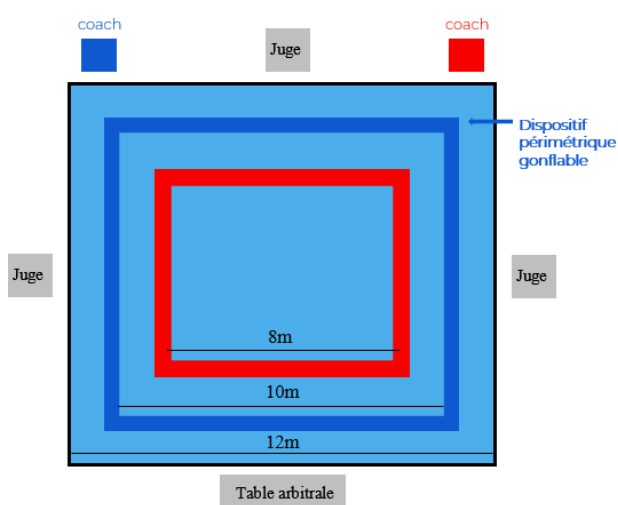
Un compétiteur dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière. Les compétiteurs pourront être pesés en sous-vêtements.

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

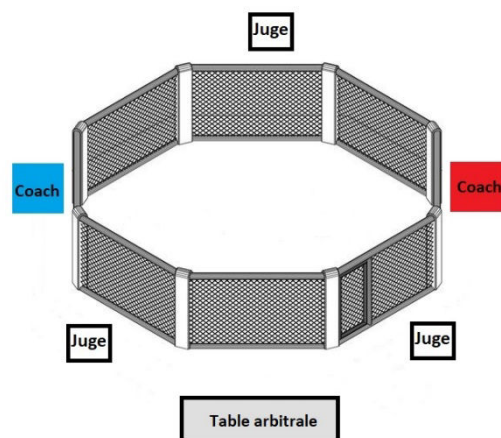
## 6. LES AIRES DE COMPETITION

Les assauts de KARATE MIX LIGHT se déroulent sur une aire de compétition homologuée par la FFKDA. L'aire réglementaire doit être plane et ne doit présenter aucun danger apparent. La disposition des surfaces et accessoires peuvent être soumis à des variations de circonstances.

### AIRE A PERIMETRE GONFLABLE



### OCTOGONE DE COMBAT



#### Aire à périmètre de protection gonflable :

L'aire de compétition totale (12mx12m) est constituée entièrement de tatamis sur lesquels est ajouté un dispositif périmétrique gonflable. L'aire de compétition doit être un carré de 12 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. La surface de combat est composée de tatamis de 4 centimètres d'épaisseur. L'espace de sécurité doit être clairement délimité et libre de passage. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc, à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité. Les tapis utilisés doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

#### Octogone de combat :

L'aire de compétition est constituée entièrement de tatamis sur lesquels est ajouté un dispositif périmétrique rehaussé. L'aire de compétition peut être de forme circulaire, hexagonale ou octogonale. Le diamètre de la surface de combat ne peut être inférieure à 5 mètres (mesure intérieure prise de deux bords grillagés opposés). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. La surface de combat est composée de tatamis de 4 centimètres d'épaisseur. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc, à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité. Les tapis utilisés doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

L'arbitre central doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints et propres pendant la compétition et que le dispositif périmétrique rehaussé soit convenablement fermé et sécurisé durant toute la durée du combat.

## 7. MATERIEL PAR AIRE DE COMPETITION

En plus de l'aire de compétition, le matériel complémentaire suivant est nécessaire au bon déroulement de la compétition :

- 5 chaises pour l'aire de compétition (1 pour chacun des 3 juges et 1 pour le coach de chacun des 2 compétiteurs) ;
- 1 table et pupitre (marqueur et chronométreur) avec 2 chaises ;
- Matériel informatique : logiciel de gestion des combats, ordinateur, écran externe, souris ;
- 1 chronomètre ;
- 1 gong ;
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus ;
- 1 paquet de lingettes ;
- 1 boîte de gants hygiéniques ;
- 1 petite poubelle ;
- Des tableaux de combat ;
- Le règlement de la compétition KARATE MIX LIGHT.

## 8. LE COACH

Le compétiteur doit se faire accompagner par un coach. Celui-ci devra disposer de l'accréditation délivrée à l'enregistrement et porter sa carte d'accréditation. (Cf règlement dispositif de coaching KARATE MIX). En arrivant à l'aire de combat, il salue le corps arbitral puis rejoint sa chaise à proximité de son compétiteur. Il reste assis pendant toute la durée de l'assaut.

Seul le coach peut s'adresser au compétiteur pendant la compétition, en veillant au respect de l'éthique sportive. Aucun autre compétiteur ou entraîneur ne doit s'adresser au combattant pendant l'assaut, sous peine de sanction ou de disqualification immédiate du compétiteur, à l'appréciation de l'arbitre central.

Le coach est responsable du comportement de son compétiteur mais doit, également, avoir une attitude correcte, un comportement exemplaire en toute circonstance, respecter l'adversaire, l'arbitre central, les juges et les membres de l'organisation de la compétition. Il ne peut ni filmer ni photographier depuis le coin.

Tout comportement contraire à l'éthique et le non-respect des règles devra être pris en compte par l'arbitre central au cours du combat et pourra entraîner des pénalités, la disqualification du compétiteur, ou/et l'interdiction de coacher durant toute la compétition.

A la pause, le coach est autorisé à laisser sa place au compétiteur, à le conseiller et à l'hydrater. La présence de vaseline est autorisée sur certains points du visage, sans excès, à l'appréciation de l'arbitre central. Aucun produit chauffant, de nature glissante ou susceptible d'irriter l'adversaire, n'est toléré sur la peau du compétiteur.

Le coach doit avoir un kit d'urgence et de nettoyage à disposition. Il doit être en mesure de stopper un saignement et être en capacité de nettoyer les résidus de sangs laissés par son compétiteur sur l'aire de combat.

Si le coach juge que son compétiteur est dangereusement mis en difficulté, il peut arrêter l'assaut en jetant l'éponge. A la fin du combat, le coach salue le corps arbitral et quitte l'aire de combat.

Réclamation : Le coach a la possibilité de déposer une réclamation par écrit auprès du responsable de tableau dans la minute qui suit la décision qu'il conteste. La réclamation ne peut porter que sur l'application du règlement et ne peut en aucun cas remettre en cause le jugement des officiels.

## 9. L'ARBITRAGE

### **L'arbitre central de KARATE MIX LIGHT est chargé de :**

- Vérifier avec l'aide des juges, la bonne fermeture de l'octogone de combat.
- Diriger les assauts y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat ;
- Veiller au bon respect des règles de compétition en vigueur et préserver l'intégrité physique des compétiteurs durant le déroulement des assauts ;
- Intervenir à tout moment, dès qu'il le juge nécessaire, durant l'assaut.
- Suspendre le combat dès qu'un compétiteur perd une de ses protections (sauf en cas de travail au sol)
- Relever les compétiteurs en cas d'inactivité de plus de cinq secondes
- Attribuer des pénalités ou avertissements.
- Demander les décisions des juges à la fin de chaque reprise.
- Annoncer le résultat en désignant le vainqueur à la fin du combat.

### **Les juges :**

L'arbitre central est assisté de trois juges qui sont assis à l'extérieur de la zone de combat à leurs places respectives permettant d'avoir la couverture visuelle la plus complète.

- Vérifier visuellement la tenue et l'équipement des compétiteurs avant le combat.
- Fermer et ouvrir l'octogone de combat en début et fin de reprise.
- Donner son jugement au signal de l'arbitre à la fin de chaque reprise.

Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et bleu de la couleur de chacun des compétiteurs afin d'exprimer leur jugement à la fin de chaque reprise sur ordre de l'arbitre central. Le rôle des juges consiste à mémoriser les actions décisives qui seront prises en compte dans leur jugement. En cas d'égalité, ils désignent le vainqueur, drapeau rouge ou bleu vers le haut.

L'équipe arbitrale est complétée par un chronométreur et un marqueur. Le chronométreur signale distinctement la fin de chaque reprise par un signal sonore, gong ou cloche.

### **Un responsable de l'arbitrage est chargé de :**

- Désigner les arbitres et les juges qui auront reçu une formation préalable d'arbitrage et de les répartir sur leurs aires respectives de la compétition ;
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres et juges ;
- Veiller sur les chronométreurs et les responsables de tapis pour le bon déroulement des assauts et de l'avancement du tableau (logiciel ou feuille de score) ;
- Prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des informations données par les responsables de tableau.
- Résoudre les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.
- Intervenir directement en cas de non-respect de la réglementation ;
- Prévoir une réunion explicative du règlement de la compétition pour les sportifs ou leurs représentants ;
- Rendre un rapport officiel final sur la compétition.



## 10. LE RESPONSABLE DE L'ORGANISATION

### Un responsable de l'organisation est chargé de :

- Assurer la bonne préparation de la compétition en concertation avec la commission sportive.
- Aménager les aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.
- Prévoir des espaces pour vérifier l'enregistrement des compétiteurs, pour l'assistance médicale et pour le contrôle relatif à la lutte contre le dopage.
- Déterminer et coordonner les rôles de chaque membre de la commission sportive.
- Veiller à la vérification des documents fédéraux des compétiteurs (documents médicaux réglementaires et licence) et contrôler la pesée.
- Superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité de tous dans le respect de la réglementation.
- Signaler toute anomalie au responsable de l'arbitrage ou de son représentant.

## 11. LES PENALITES ET AVERTISSEMENTS

L'arbitre central peut décider des avertissements, des pénalités, des disqualifications et des « hors combat ». Des avertissements pour coups et techniques interdits peuvent être prononcés par l'arbitre central sans interruption du combat.

Au cours d'un combat, si les compétiteurs sortent de l'aire réglementaire, l'arbitre central interrompt le combat et les fait reprendre en position debout face à face à un mètre de la sortie de l'aire de combat.

Dans le cas d'un octogone de combat, tout accrochage au grillage est interdit.

La sortie est définie comme une situation où un compétiteur a le corps complètement en dehors des limites de l'aire de combat. Les sorties volontaires seront sanctionnées verbalement et leur répétition peuvent entraîner la perte du combat sur décision de l'arbitre central.

Toute action débutée sur l'aire de combat peut se poursuivre en dehors sauf en cas de danger à l'appréciation de l'arbitre central.

## 12. ASSISTANCE MEDICALE

Un service médical doit obligatoirement être assuré pour démarrer la compétition de KARATE MIX. Il est dirigé par le médecin désigné par l'instance fédérale. Il doit être présent tout au long de la manifestation, près des aires de compétition. La présence supplémentaire d'une équipe de sécurité civile est nécessaire si la compétition prévoit d'accueillir un minimum de 1500 personnes.

Le médecin est chargé d'intervenir, en cas de nécessité et à la demande de l'arbitre central sur les différentes aires de combat ou pendant les pauses entre les reprises et d'autoriser ou non le compétiteur concerné à poursuivre l'assaut.

Il doit examiner, s'il l'estime nécessaire, tout sportif mis hors de combat à la suite d'un coup porté, d'un étranglement, d'une soumission ou d'un « jet de l'éponge ».

Après une mise hors de combat avec perte de connaissance, toute reprise de la compétition en cours est soumise à avis médical.

Le dopage est interdit. Le médecin a le devoir de prévenir le responsable de l'organisation s'il remarque un compétiteur sous l'emprise de l'alcool, d'un produit stupéfiant ou de tout autre produit prohibé.

Toutes les dispositions nécessaires devront être prises pour permettre les soins ou l'évacuation des blessés vers un centre hospitalier compétent.

A la fin de la compétition, le médecin établira un rapport médical pour le médecin fédéral.

## 13. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

L'arbitre central et les juges se positionnent avant le début de l'assaut. Les compétiteurs sont différenciés par un équipement rouge pour le premier appelé et un équipement bleu pour le second appelé. L'équipement des compétiteurs (tenues, bandages et protections) doit être vérifié par les juges avant chaque combat.

L'arbitre central est la première personne à monter sur l'aire de combat pour contrôler celle-ci, il invite, ensuite, les deux compétiteurs à se placer au centre de l'aire de compétition, face à face, à trois mètres l'un de l'autre. Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'arbitre et les deux compétiteurs.

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

La présentation des combattants commence par le salut. Il est obligatoire envers l'adversaire, avant et après le combat. Le salut est libre mais doit être respectueux.

Les commandements de l'arbitre central sont : « Combattants prêts, en garde ! », « Combattez ! » et « Stop », « Chrono ! ».

Un assaut commence quand l'arbitre central donne le signal de début : « Combattez ! ». Le chronomètre est arrêté, en cours de combat, à chaque fois que l'arbitre central dit « Stop, Chrono ! » à la table et repart dès qu'il relance l'assaut.

Dès lors que l'un des sportifs perd l'une de ses protections pendant le combat debout, l'arbitre central doit suspendre l'assaut et veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise de combat debout. Le combattant opposé attend dans un coin neutre désigné par l'arbitre.

## 14. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS PROPRES A LA CATEGORIE MINIME

### 14.1. TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES ENTRAINANT LA DISQUALIFICATION IMMEDIATE :

- Les étranglements de toutes sortes ;
- Les coups de poings ou pieds au visage visant à mettre KO son adversaire ;
- Les coups de poings, pieds, coudes et genoux visant son adversaire au sol ;
- Les coups de coude quel que soit l'endroit visé et dans toutes les positions ;
- Les coups de têtes ;
- Les coups visant les parties génitales ;
- Les coups visant la colonne vertébrale, la nuque et l'arrière de la tête ;
- Les coups de genou à la tête ;
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil ;
- Les torsions de nuque ;
- Les clés sur les membres inférieurs
- Les clés de colonne vertébrale ;
- Les projections en forme de clés verrouillées en station debout ;

- Les projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête ;
- Les « slams »;
- Les chutes vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout.

## 14.2. ACTES INTERDITS ENTRAINANT LA DISQUALIFICATION IMMEDIATE :

- Saisir la trachée artère avec les doigts ;
- Se mettre en danger en ne proposant aucune garde ou protection du visage ;
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche ou une plaie de son adversaire ;
- Griffier ou pincer intentionnellement ;
- Attraper ou tirer les cheveux ;
- Saisir les vêtements de l'adversaire ;
- Saisir ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire ;
- Chatouiller son adversaire ;
- Mordre son adversaire ;
- Cracher au visage de l'adversaire ou l'insulter.

L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite. En général, tout comportement contraire à la morale et à l'esprit sportif de la pratique du KARATE MIX entraîne l'interdiction, momentanée ou définitive pour le compétiteur, de participer à toute compétition de KARATE MIX sur le territoire national.

## 15. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS PROPRES AUX CATEGORIES CADET(TE)S, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

### 15.1. TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES ENTRAINANT LA DISQUALIFICATION IMMEDIATE :

- Les coups de poings ou pieds au visage visant à mettre KO son adversaire ;
- Les percussions au visage et à la tête visant son adversaire au sol ;
- Les coups de coude au visage ;
- Les coups de têtes ;
- Les coups visant les parties génitales ;
- Les coups visant la colonne vertébrale, la nuque et le derrière de la tête ;
- Les coups de genou à la tête de l'adversaire ;
- Les percussions avec les membres inférieurs d'un combattant en station debout sur un combattant au sol.
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil ;
- Les torsions de nuque non contrôlées ;
- Les clés de colonne vertébrale ;
- Les projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête.

### 15.2. ACTES INTERDITS POUVANT ENTRAÎNER LA DISQUALIFICATION :

- Saisir la trachée artère avec les doigts.
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, l'oreille, la bouche ou une plaie de son adversaire.
- Griffier ou pincer intentionnellement.
- Attraper ou tirer les cheveux.
- Saisir les vêtements de l'adversaire.

- Chatouiller son adversaire ;
- Mordre son adversaire ;
- Cracher au visage de l'adversaire ou l'insulter.

L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite. En général, tout comportement contraire à la morale et à l'esprit sportif de la pratique du KARATE MIX entraîne l'interdiction, momentanée ou définitive pour le compétiteur, de participer à toute compétition de KARATE MIX sur le territoire national.

## 16. ECHELLE DES SANCTIONS

Il n'existe qu'une seule catégorie de pénalités regroupant l'ensemble des infractions au règlement. Toutefois une 2ème catégorie qui ne compte que les sorties sera ajoutée en cas de compétition sur tatamis. Cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre dans l'Octogone de combat et les avertissements infligés dans chacune des catégories ne seront pas cumulable d'une catégorie à l'autre.

### **Les remarques :**

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

### **Les pénalités :**

La première pénalité entraîne le retrait d'un point à l'issue de la reprise

La deuxième pénalité entraîne le retrait d'un second point à l'issue de la reprise La troisième entraîne la perte du round par 6 à 0

Il n'y a pas de report de pénalités d'une reprise à l'autre

L'arbitre n'est pas tenu de respecter l'échelle des pénalités et peut attribuer plusieurs pénalités en une seule fois.

### **La disqualification :**

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

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

### **Annonce ou demande de sanction par l'arbitre :**

Lorsqu' une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise. Il doit demander aux deux combattants de rejoindre leurs positions de départ au centre de l'aire et attribue la sanction. Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné. Il annonce la sanction à haute voix et par geste la faute.

### **Le hors combat :**

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

## 17. TECHNIQUES AUTORISEES PAR CATEGORIE

MINIMES		CADETS		JUNIORS		SENIORS		VETERANS	
H	F	H	F	H	F	H	F	H	F
Debout : Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et face. Coups de genou au corps. Saisies, lutte et projections. Au corps : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire. Au visage : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire		Debout : Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et face. Coups de genou au corps. Saisies, lutte et projections. Au corps : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire. Au visage : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire		Debout : Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et face. Coups de genou au corps. Saisies, lutte et projections. Au corps : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire. Au visage : Touches non appuyées. Puissance éliminatoire		Debout : Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et face. Coups de genou au corps. Coups de coude au corps Saisies, lutte et projections. Au corps : Coups appuyés Puissance autorisée. Au visage : Coups portés non appuyés. Puissance éliminatoire.		Debout : Coups de poings, de pieds, sur le corps, casque et face. Coups de genou au corps. Coups de coude au corps Saisies, lutte et projections. Au corps : Coups appuyés Puissance autorisée. Au visage : Coups portés non appuyés. Puissance éliminatoire.	
Lutte et sol : Saisies, lutte, immobilisations et contrôles. Techniques de soumissions articulaires.		Lutte et sol : Saisies, lutte, immobilisations et techniques de soumission (clés, compressions, étranglements...)		Lutte et sol : Saisies, lutte, immobilisations et techniques de soumission (clés, compressions, étranglements...) Percussions au corps		Lutte et sol : Saisies, lutte, immobilisations et techniques de soumission (clés, compressions, étranglements...) Percussions au corps		Lutte et sol : Saisies, lutte, immobilisations et techniques de soumission (clés, compressions, étranglements...) Percussions au corps	
LA RECHERCHE DE LA MISE HORS COMBAT PAR KO VISAGE EST STRICTEMENT INTERDITE									
PERCUSSIONS AU CORPS AU SOL AUTORISEES A PARTIR DE LA CATEGORIE JUNIORS LORSQUE LES 2 COMPETITEURS SONT AU SOL									

## 18. CRITERES D'APPRECIATION TECHNIQUE DES COMPETITEURS

Chaque compétiteur est évalué par les juges sur les trois rubriques suivantes :

- Techniques de percussion effectives ;
- Techniques de projection et de corps à corps abouties ;
- Techniques et enchaînements au sol réalisés.

Pour chacune de ces trois rubriques, les juges doivent prendre systématiquement en compte :

- Le nombre et la qualité des techniques réalisées par le compétiteur au cours de la reprise.
- L'éventail technique réalisé par le compétiteur
- La combativité du compétiteur.
- L'opportunisme du compétiteur.

Les juges désignent alors celui des deux compétiteurs qui réunit le plus de critères dans les trois rubriques de notation.

La décision des juges est souveraine et sans appel.

## ECHELLE DE NOTATION

Points attribués	Critères d'attribution
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

## 19. LES DIFFERENTES POSSIBILITES DE VICTOIRE

En KARATE MIX LIGHT, il existe différentes modalités de victoire.

### 19.1. VICTOIRE A L'ISSUE DU TEMPS REGLEMENTAIRE DE COMBAT :

Le vainqueur est celui qui a dominé sur l'ensemble des deux reprises, qui a placé le plus de techniques effectives ou montré des aptitudes techniques supérieures à son adversaire.

En cas d'égalité, les juges sont tenus de prendre une décision en faveur d'un compétiteur.

Le jugement doit se faire sur l'intégralité du combat.

### 19.2. VICTOIRE PAR FORFAIT :

Elle est obtenue en cas de non présentation, de désistement de dernière minute ou de non-conformité du compétiteur avec les exigences administratives de la compétition.

Un compétiteur qui se présente seul sur l'aire de combat est déclaré vainqueur par forfait une minute après le dernier appel de son adversaire.

### 19.3. VICTOIRE PAR DISQUALIFICATION :

Un compétiteur est disqualifié lorsque :

- L'utilisation de techniques interdites se produit ou se poursuit malgré l'avertissement préalable de l'arbitre central ;
- L'acte ou le comportement d'un compétiteur peut mettre en danger la sécurité de l'autre compétiteur, nuire au bon déroulement de la rencontre et à la promotion ou à l'image du KARATE MIX et de l'organisation en général ;
- Un compétiteur fuit devant les assauts ou enchaîne des sorties volontaires de l'aire de combat ;
- Le comportement du compétiteur ou du coach est inacceptable ;
- Le compétiteur ne respecte pas les commandements de l'arbitre central.

### 19.4. VICTOIRE PAR ARRET DU MEDECIN :

Elle survient lorsque le médecin fédéral décide, après avoir été appelé par l'arbitre central sur l'aire de combat, que le compétiteur examiné n'est plus physiquement ou psychiquement apte à continuer le combat suite à une blessure conséquente.

La décision d'arrêt du combat est annoncée par l'arbitre sans appel et est précisée dans l'annoncée du résultat.

En revanche, dans le cas où le combat est arrivé à minima au terme d'un round complet et que les blessures subies par le combattant arrêté n'ont fait l'objet d'un manquement aux règles éthiques ou à l'issue d'un coup interdit par la codification technique de la catégorie concernée, l'arbitre central peut, avec l'accord du chef de tapis, demander à ce que le combat soit jugé à la décision. Les juges rendent alors un verdict conforme décrit en 17.

### 19.5. VICTOIRE PAR ARRET DE L'ARBITRE CENTRAL :

Elle survient en raison de l'une ou de plusieurs des raisons suivantes :

- Hors combat, impossibilité technique ou physique pour un compétiteur à poursuivre le combat (il est déclaré OUT) ;
- Le niveau d'un compétiteur est manifestement inférieur à celui de son adversaire et la poursuite du combat risque de mettre en danger son intégrité physique ;
- Comportement inacceptable d'un ou des deux compétiteurs ;
- Comportement inacceptable du coach

Si un compétiteur en situation de danger évident ne se résout pas à renoncer à poursuivre le combat, l'arbitre se réserve le droit d'arrêter le combat et de donner la victoire à son adversaire.

La santé et la sécurité de tous les pratiquants sont le critère premier d'appréciation de l'arbitre central et des officiels de la compétition.

### 19.6. VICTOIRE PAR ABANDON DE L'ADVERSAIRE :

Elle est obtenue lorsque l'adversaire refuse de reprendre le combat au commandement de l'arbitre central, quitte ou ne rejoint pas l'aire de combat, manifeste un signe d'abandon (verbal ou tape de la main, du bras ou du pied sur le sol ou sur l'adversaire) pendant le combat.

## ANNEXE 2

### EQUIPEMENTS HOMOLOGUES

Types de Casques (sauf Elites):



Types de Mitaines (sparring) :



Types de Protège tibias :



Tenue officielle KARATE MIX FFKARATE :



(Tout autre marque et modèle respectant les caractéristiques inhérentes aux exemples ci-dessus sont acceptés)







FÉDÉRATION  
FRANÇAISE  
**KARATÉ**

39 rue Barbès, 92120 MONTROUGE  
**ffkarate.fr**

SAISON **2023-2024**