

RÈGLEMENT

CHAMPIONNAT NATIONAL KATA

Approuvé par la FLK le 07 février 2024



INTRODUCTION

Ce règlement de compétition du championnat national kata est basé sur le règlement de la WKF avec des adaptations ou modifications spécifiques aux besoins luxembourgeois.

ARTICLE 1 : ZONE DE COMPÉTITION POUR LE KATA

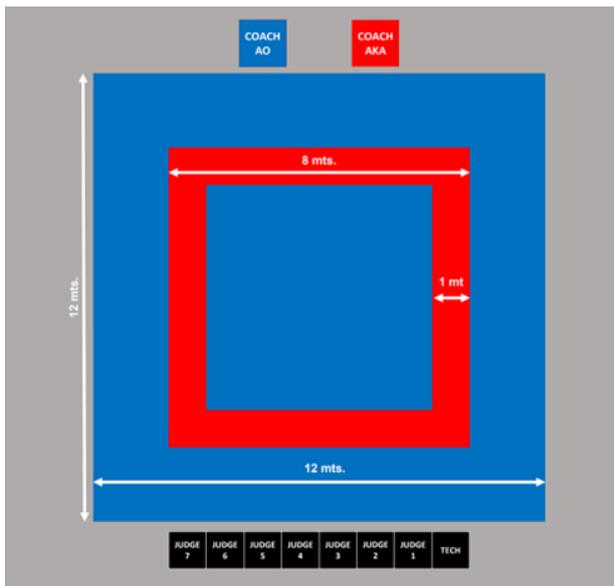
1.1 La zone de compétition sera un carré matelassé approuvé par la FLK, avec des côtés de huit mètres (mesurés depuis l'extérieur). Il y aura une zone de sécurité claire de deux mètres de chaque côté.

1.2 Les juges sont assis derrière une table, faisant face au milieu du tatami avec AO à gauche et AKA à droite.

1.3 Il ne doit y avoir aucune publicité, mur, pilier, etc. dans un rayon d'un mètre de la périphérie extérieure de la zone de sécurité.

1.4 Les entraîneurs seront assis en dehors de la zone de sécurité, de chaque côté du tatami en direction de la table officielle. Dans les cas où la configuration du tatami rend difficile de placer les entraîneurs face à la table officielle, ils peuvent plutôt être positionnés de chaque côté de la table officielle.

1.5 L'illustration suivante montre le placement autour de la zone de compétition.



ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

2.1 Juges

2.1.1 La tenue officielle sera comme suit :

- Une veste bleu marine à un seul boutonnage
- Un pantalon gris clair uni sans revers
- Une chemise blanche à manches courtes
- Des chaussettes unies bleues foncées ou noires et des chaussures noires à enfiler pour une utilisation sur la zone de match
- Une cravate officielle, portée sans épingle à cravate
- Un sifflet noir avec un cordon blanc discret pour le sifflet

2.1.2 Les ajouts suivants à la tenue sont autorisés :

- a) Une alliance simple
- b) Des couvre-chefs religieux volontaires
- c) Une pince à cheveux et des boucles d'oreilles discrètes
- d) Les cheveux doivent être attachés hors des épaules et le maquillage doit être discret
- e) Les talons de plus de 4 cm ne peuvent pas être portés avec la tenue.

Il est strictement interdit aux juges de porter des montres intelligentes ou d'utiliser des appareils électroniques privés à l'intérieur du terrain de jeu.

2.1.3 Les juges doivent porter la tenue officielle lors de tous les tournois, briefings et cours.

2.1.4 Si le Chef Juge est d'accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur veste.

2.1.5 La Commission des arbitres ou le Chef Arbitre peut refuser la participation de tout officiel ne respectant pas cette réglementation.

2.2 Compétiteurs

2.2.1 Les compétiteurs doivent porter un Karategi blanc, sans rayures, passepoils ou broderies personnelles autres

- a) le Karategi peuvent avoir des marques brodées sur les épaules respectivement en rouge ou bleu. Cela s'applique également aux individus et aux équipes.
- b) Seules les étiquettes d'origine du fabricant peuvent être affichées sur le Karategi.
- c) L'emblème du club représenté peut être porté. Il sera porté sur le côté gauche de la poitrine de la veste et ne doit pas dépasser une taille globale de 12 cm sur 8 cm.
- d) De plus, l'identification émise par le Comité d'Organisation sera portée à l'arrière si fourni.
- e) Les compétiteurs ou équipes doivent porter une ceinture rouge (AKA) ou bleue (AO), telle qu'attribuée par le tirage au sort, sans broderies personnelles, publicités ou marques.
- f) Les ceintures rouges et bleues ne doivent pas dépasser les $\frac{3}{4}$ de la longueur de la cuisse.
- g) La veste, lorsqu'elle est serrée autour de la taille avec la ceinture, doit avoir une longueur minimale couvrant les hanches, mais ne doit pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
- h) Les compétitrices peuvent porter un tee-shirt blanc uni sous la veste de karaté.
- i) Les vestes sans attache ne peuvent pas être utilisées. Les attaches de la veste doivent être attachés au début de la performance.
- j) La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas dépasser le pli du poignet et ne doit pas être plus courte que la moitié de l'avant-bras.
- k) Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.
- l) Le pantalon doit être assez long pour couvrir au moins les deux tiers du tibia et ne doit pas descendre en dessous de l'os de la cheville. Les jambes du pantalon ne peuvent pas être retroussées.

2.2.2 La FLK peut autoriser l'affichage d'étiquettes spéciales ou de marques (LOGOS DE MARQUE) de sponsors approuvés.

2.2.3 Les compétiteurs peuvent porter des couvre-chefs religieux volontaires approuvés par la WKF : un foulard noir en tissu simple couvrant les cheveux, mais pas la région du cou ou de la gorge.

2.2.4 Les lunettes et les lentilles de contact souples peuvent être portées aux risques du compétiteur.

2.2.5 Les compétiteurs doivent garder leurs cheveux propres et coupés à une longueur qui n'entrave pas la performance. Les hachimaki (bandeau) ne seront pas autorisés.

2.2.6 Les barrettes à cheveux sont interdites, tout comme les épingles à cheveux métalliques. Les rubans, perles et autres décorations sont interdits. Un ou deux élastiques discrets sur une queue de cheval unique sont autorisés.

2.2.7 Le port de tout vêtement ou équipement non autorisé est interdit.

2.2.8 L'utilisation de bandages, de rembourrages ou de supports en raison d'une blessure doit être approuvée par l'arbitre et effectuée ou approuvée par la commission médicale.

2.2.9 Les compétiteurs qui se présentent à la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un Karategi non réglementaire auront une minute pour corriger leur tenue.

2.3 Entraîneurs / Coachs

2.3.1 Chaque club est censé avoir un accompagnateur dans la salle d'échauffement.

2.3.2 Les entraîneurs doivent à tout moment pendant le tournoi porter la tenue officielle de survêtement de leur club appartenant.

2.3.3 Les ajouts suivants à la tenue sont autorisés :

- a) Une alliance simple
- b) Couvre-chefs religieux volontaires approuvés par la WKF

ARTICLE 3 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION DE KATA

3.1 Généralités

3.1.1 Le Kata n'est pas une danse ou une performance théâtrale. Il doit respecter les valeurs et principes traditionnels. Il doit être réaliste en termes de combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans ses techniques. Il doit démontrer force, puissance et vitesse, ainsi que grâce, rythme et équilibre.

3.1.2 Toutes les compétitions de Kata se présentent sous la forme d'un affrontement entre un compétiteur et un autre ou une équipe contre une autre (compétition un contre un). Les compétiteurs individuels ou les équipes sont désignés AKA (rouge) et AO (bleu). La désignation de la couleur est effectuée par tirage au sort.

3.1.3 Le compétiteur ou l'équipe désigné AKA se produira en premier.

3.1.4 Les compétiteurs doivent toujours suivre les instructions du Chef Juge.

3.1.5 Le Championnat National kata ne comporte pas de bunkai.

3.2 Définitions

3.2.1 La FLK se garde le droit de regrouper des catégories qui ne sont pas éligibles (une catégorie doit avoir au moins 3 compétiteurs).

3.2.2 Le terme "poule" est utilisé pour chacune des deux moitiés du nombre total de compétiteurs dans une catégorie formant les deux voies d'avancement vers la compétition pour les médailles. Il y aura un Round robin pour 3 ou 4 athlètes dans 1 catégorie.

3.3 Systèmes de compétition

3.3.1 La compétition de Kata peut être organisée de plusieurs manières :

- a) Système d'élimination avec repêchage pour les individus ou les équipes. (Utilisé sauf indication contraire pour la compétition).
- b) Round-robin en cas de 3 ou 4 compétiteurs.

3.3.2 La compétition de Kata prend la forme de matches d'équipe et de duels individuels. Les matches d'équipe consistent en une compétition entre des équipes de 3 ou 4 compétiteurs, dont 3 participent à la fois. Chaque équipe peut être composée seulement par des compétiteurs masculins ou féminins ou bien peut être composée par 2 athlètes du même sexe ou d'un athlète du sexe opposé. La compétition individuelle de Kata consiste en une performance individuelle dans des divisions masculines et féminines distinctes, sauf en cas d'insuffisance de compétiteurs dans la catégorie (moins de 3 compétiteurs). La liste des catégories officielles se trouve dans l'annexe. Si une variation du format de compétition autre que celle décrite dans ces règles doit être appliquée pour un tournoi particulier, cela doit être clairement annoncé dans le bulletin du tournoi. 1 compétiteur mais 1 seul peut être surclassé avec maximum 2 catégories d'âge supérieure.

3.4 Classement et ordre de performance

Les membres de l'équipe nationale ainsi que les vainqueurs des années précédentes seront séparés par le système.

3.5 Kata par équipe

3.5.1 Les équipes de Kata se composent de 3 ou 4 compétiteurs, dont 3 participent à chaque tour. Lorsqu'une équipe compte 4 compétiteurs, n'importe lesquels des 3 peuvent être utilisés pour n'importe quel tour.

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

3.6 Élimination avec repêchage

3.6.1 En élimination avec repêchage, les compétiteurs/équipes sont répartis en deux poules où dans chaque poule, les compétiteurs/équipes s'affrontent jusqu'à ce que le vainqueur de chaque poule se qualifie pour la finale.

3.7 Compétition de Kata selon les catégories d'âge.

Cf Liste en annexe.

3.8 Entraînement / Coaching

ARTICLE 4 : LE JURY D'ÉVALUATION

4.1 Pour toutes les compétitions officielles de la FLK, le panel de cinq à sept juges pour chaque tour sera désigné par une sélection aléatoire à l'aide d'un programme informatique. En cas d'utilisation du système électronique au moins cinq juges seront nécessaires. En cas de jugement par drapeau au moins 3 arbitres seront nécessaires. La FLK prendra la décision du mode d'arbitrage.

4.2 Pour chaque tatami, un juge est désigné comme gestionnaire de tatami et assumera le rôle principal dans la communication requise avec le technicien logiciel et traitera tout problème imprévu entre les juges.

4.3 Déploiement des juges et allocation du panel pour les tours éliminatoires : Le secrétaire du RC facilitera au technicien du logiciel de dessin électronique une liste contenant les juges disponibles par tatami. Cette liste est établie par le secrétaire du RC une fois le tirage au sort des compétiteurs terminé et à la fin du briefing des arbitres. Cette liste ne doit contenir que les juges présents au briefing et doit être conforme aux critères mentionnés ci-dessus. Ensuite, pour le tirage au sort des juges, le technicien du logiciel entrera la liste dans le système et sept juges de chaque déploiement de tatamis seront sélectionnés de manière aléatoire comme panel d'évaluation.

4.4 Pour les combats pour les médailles, les gestionnaires de tatami fourniront au président du RC et au secrétaire du RC une liste des officiels disponibles de leur propre tatami après la fin de la dernière performance du tour éliminatoire. Une fois la liste approuvée par le président du RC, elle sera remise au technicien du logiciel pour qu'il la saisisse dans le système. Le système attribuera ensuite aléatoirement le panel d'évaluation, qui ne contiendra que les sept juges.

4.5 En plus du technicien du logiciel et de l'annonceur des résultats- pour les compétitions par équipes, le panel pour les tours de médailles est également assisté par un chronométreur suivant le temps de performance maximal.

4.6 Selon les besoins, l'annonceur et le technicien du logiciel exploitant le système électronique d'arbitrage peuvent être la même personne.

4.7 De plus, les organisateurs doivent fournir des coureurs pour chaque aire de compétition familiarisés avec la liste des katas de la FLK pour collecter et enregistrer le kata choisi par les compétiteurs avant chaque tour et apporter la liste au technicien du logiciel. Le gestionnaire de tatami est responsable de superviser l'opération du ou des coureurs.

4.8 Les juges d'un combat de kata ne doivent pas avoir la même appartenance de club si possible que l'un des participants ou avoir un autre conflit d'intérêts. Il reste du devoir de tout officiel de signaler lui-même tout conflit d'intérêts possible avant le début du combat ou du match.

ARTICLE 5 : ÉVALUATION

5.1 Liste officielle des katas

5.1.1 Seuls les katas de la liste officielle des katas de la FLK peuvent être effectués. La liste officielle des katas se trouve dans l'annexe.

5.1.2 Les noms de certains katas sont dupliqués en raison des variations courantes de l'orthographe en romanisation. Dans plusieurs cas, un kata peut être connu sous un nom différent d'un style (Ryu-ha) à un autre- et dans des cas exceptionnels, un nom identique peut en fait être un kata différent d'un style à un autre.

5.2 Nombre de katas requis

Pour les catégories U8 + U10, chaque kata peut être répété à chaque tour.

Pour les catégories U12, 2 katas (AB), et pour les catégories U14, 3 katas (ABC).

Voir l'annexe pour la liste de kata.

5.2.1 Chaque compétiteur/équipe est libre de choisir quel kata utiliser pour chaque tour à condition que le kata pertinent soit annoncé pour chaque tour et suive les règles de répétition selon le bulletin approuvé par la FLK. La possibilité de répéter un kata est une option et n'empêche pas un compétiteur ou une équipe de présenter un nouveau kata à chaque tour, quel que soit le nombre de tours nécessaires pour gagner.

5.2.2 Une légère variation enseignée par le style (Ryu-Ha) du karaté du compétiteur sera autorisée.

5.3 Système de points

5.3.1 Les performances sont notées sur une échelle de 5,0 à 10,0 par incréments de 0,1- où 5,0 représente la note la plus basse possible pour un kata accepté comme exécuté - et 10,0 représente une performance parfaite. Une disqualification est indiquée par une note de 0,0.

5.3.2 Le système éliminera les scores les plus élevés et les plus bas.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.4 Décision

5.4.1 En cas d'arbitrage avec drapeaux, le gagnant qui aura obtenu le plus grand nombre de drapeaux gagnera.

5.4.2 Les résultats d'un combat ou d'un match sont basés sur la décision des juges, éliminant la note la plus élevée et la plus basse.

5.4.3 Si le score est égal, le gagnant est celui qui obtiendra le score le plus élevé en incluant également la note la plus basse obtenue dans la performance entre les deux (Résultats donnés par 6 des 7 juges).

5.4.4 Si le score est égal après avoir également inclus la note la plus basse, le gagnant est celui qui obtiendra le score le plus élevé en incluant à la fois la note la plus basse et la plus élevée obtenue dans la performance entre les deux (Résultats donnés par tous les 7 juges).

5.4.5 Si le score est égal après avoir inclus les 7 juges, le gagnant est celui qui aura obtenu le plus de votes comme le gagnant de tous les 7 juges.

5.4.6 Pour chaque combat/match remporté en Round-robin, le compétiteur/équipe gagne 3 points de victoire et le perdant zéro point de victoire, aucun match nul n'est autorisé.

5.4.7 À des fins d'application uniforme de l'échelle utilisée pour évaluer, le guide suivant s'applique :

- 10 Parfait
- 9- 9.9 Excellent
- 8- 8.9 Très bon
- 7- 7.9 Bon
- 6- 6.9 Acceptable
- 5- 5.9 Insuffisant
- 0 Disqualifié

5.5 Critères d'évaluation

EXECUTION DU KATA	EXECUTION DU BUNKAI
Positions	Positions
Techniques	Techniques
Mouvement de transition	Mouvement de transition
Synchronisation et timing	Timing et distance (MA-AI)
Respiration correcte	Contrôle
Concentration (KIME)	Concentration (KIME)
Conformité : Cohérence dans la performance du Kihon	Conformité (au kata) : Utiliser les mouvements réels tels qu'exécutés dans le kata
Force+A10A9:A11	Force
Vitesse	Vitesse
Equilibre	Equilibre
Performance Bunkai	
(Applicable aux performances d'équipe pour les médailles)	

5.6 Fautes

Les fautes suivantes, si elles sont apparentes, doivent être prises en compte :

1. Annoncer le kata avant, au lieu d'après, l'inclinaison
2. Perte d'équilibre légère
3. Exécution incorrecte ou incomplète d'un mouvement, comme l'omission d'exécuter complètement un blocage ou le fait de frapper à côté de la cible lors d'une frappe
4. Mouvements asynchrones, tels que l'exécution d'une technique avant que la transition du corps ne soit terminée, ou dans le cas du Team Kata ; ne pas effectuer un mouvement à l'unisson
5. Utilisation de signaux sonores (de toute autre personne, y compris d'autres membres de l'équipe) ou de théâtralités telles que taper des pieds, se frapper la poitrine, les bras ou le Karategi, ou une expiration inappropriée, doivent être considérés comme des fautes très graves par les juges dans leur évaluation de la performance du kata- au même niveau que l'on pénaliserait une perte temporaire d'équilibre
6. La ceinture se détache au point qu'elle descend des hanches pendant la performance.
7. Perte de temps, y compris la marche prolongée, l'inclinaison excessive ou la pause prolongée avant de commencer la performance, y compris l'utilisation de plus de 35 secondes depuis l'annonce du nom du compétiteur/équipe sur le moniteur jusqu'à la première technique du kata

5.7 Disqualification

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs peut être disqualifié pour l'une des raisons suivantes :

1. Ne pas annoncer le kata, annoncer le mauvais kata ou effectuer un autre kata que celui annoncé à la table officielle
2. Omettre de s'incliner au début et à la fin de la performance du kata
3. Ne pas commencer le kata face aux juges
4. Pause ou arrêt distinct dans la performance

5. Omission ou ajout de mouvements- ou changement substantiel de la performance par rapport à sa forme originale
6. Devoir faire un pas correctif pour récupérer d'une perte totale d'équilibre ou faire une chute
7. La ceinture se détache pendant la performance
8. Ne pas suivre les instructions du Chef Juge ou autre inconduite (SHIKKAKU)

5.8 Célébration excessive et manifestations politiques ou religieuses

5.8.1 Les compétiteurs sont censés respecter la cérémonie des salutations avant et après la performance. Toute célébration excessive, telle que tomber à genoux, etc., ou des expressions politiques ou religieuses, pendant ou immédiatement après la performance sont interdites et feront l'objet d'une amende égale au montant déterminé par le CE pour les frais de protestation. Le gestionnaire de tatami ou le chef arbitre informera la table officielle.

5.9 Détermination du vainqueur du combat en compétition individuelle ou d'un match par équipe utilisant le système d'élimination

5.9.1 Pour les combats individuels et les matchs par équipe utilisant le système d'élimination, le vainqueur est le compétiteur ou l'équipe qui obtient le score le plus élevé comme indiqué au 5.5.

5.10 Détermination du vainqueur d'un groupe Round-robin et résolution des égalités en compétition individuelle

Pour déterminer le vainqueur du groupe lors d'une compétition individuelle en round-robin, et résoudre les égalités, les étapes suivantes sont prises dans l'ordre de priorité pour déterminer le vainqueur :

1. La plupart des points de victoire marqués pour tous les combats.
2. Vainqueur du combat entre les compétiteurs à égalité.
3. La plus haute somme des juges choisissant le compétiteur comme vainqueur dans tous les combats du groupe.
4. Compétiteur ayant le classement mondial le plus élevé.
5. Exécution d'un kata supplémentaire pour les compétiteurs toujours à égalité.

Pour chaque cas d'égalité, retourner au critère 2.

ARTICLE 6 : DÉROULEMENT DES MATCHES

6.1 Avant chaque tour, les compétiteurs ou équipes doivent soumettre leur Kata choisi aux coureurs désignés, qui transmettront l'information au technicien logiciel du système électronique de jugement.

6.2 Il incombe uniquement à l'entraîneur, ou en l'absence d'un entraîneur, au compétiteur ou à l'équipe, de s'assurer que le Kata tel que notifié au coureur est approprié pour ce tour particulier.

6.3 En cas de divergence entre le numéro et le nom du Kata enregistré pour la performance, le numéro, tel que spécifié dans la liste officielle des Kata de la FLK, prévaudra.

6.4 Les compétiteurs individuels ou les équipes qui ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés, ou décident de ne pas continuer, seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie. La disqualification par KIKEN signifie que les compétiteurs sont disqualifiés de cette catégorie, bien que cela n'affecte pas la participation à une autre catégorie.

6.5 Le point de départ de la performance est n'importe où à l'intérieur du périmètre de la zone de compétition.

6.6 Lorsqu'une minuterie est fournie sur le moniteur, le compétiteur ou l'équipe a droit à 35 secondes à partir du moment où le nom du compétiteur ou de l'équipe est annoncé sur le moniteur jusqu'à l'exécution de la première technique du kata.

6.7 Après le salut, le compétiteur ou l'équipe doit annoncer clairement le nom du Kata qui sera interprété, puis commencer la performance.

6.8 Lorsque le compétiteur ou l'équipe est appelé(e) (dès que le nom du compétiteur ou de l'équipe apparaît à l'écran), le compétiteur ou l'équipe doit se rendre rapidement au point de départ du Kata, face aux juges sans marcher de manière prolongée. Après le salut, le nom du kata sera annoncé, et la performance commencera sans aucun délai supplémentaire.

6.9 Le match commence par un salut aux juges, puis les compétiteurs se saluent mutuellement. Le compétiteur/l'équipe avec la ceinture rouge (AKA) exécute le kata en premier, suivi du compétiteur/l'équipe avec la ceinture bleue (AO) après l'achèvement du kata d'AKA. Le compétiteur/l'équipe qui ne se produit pas doit se tenir près du périmètre de la zone de compétition et s'abstenir de bouger ou de parler pour éviter de perturber la performance de l'autre compétiteur(s).

6.10 À la fin de la performance, définie comme le salut final dans le kata, le(s) compétiteur(s) doit/doivent retourner à l'extrémité de la zone de compétition pour attendre l'annonce du vainqueur.

6.11 Lorsqu'un compétiteur ou une équipe a terminé le Kata, les juges (y compris le juge en chef) donnent leur score.

6.12 Une fois l'annonce du vainqueur faite, les compétiteurs ou équipes, sur le signal "OTAGAI NI REI", se saluent mutuellement, et sur "SHOMEN NI REI", saluent les juges et quittent le tatami.

ARTICLE 7 : PROTESTATION OFFICIELLE

7.1 Dispositions générales

7.1.1 Personne ne peut protester contre une décision auprès des membres de la Commission d'arbitrage.

7.1.2 Si une procédure d'arbitrage semble contrevenir aux règles, seul l'entraîneur du compétiteur ou le responsable du club pourra déposer une plainte.

7.1.3 La protestation prendra la forme d'un rapport écrit soumis immédiatement après le combat au cours duquel la protestation a été générée. La seule exception est lorsque la protestation concerne un dysfonctionnement administratif.

7.1.4 Toute protestation concernant l'application des règles ne doit pas nécessairement entraver le déroulement de la compétition, et l'intention de protester doit être annoncée par l'entraîneur ou le responsable du club immédiatement après la fin du combat.

7.1.5 L'entraîneur du compétiteur ou son représentant du club demandera le formulaire officiel de protestation (cf en annexe) au gestionnaire de tatami et devra s'acquitter des frais de protestation s'élevant à 100€. Après l'avoir rempli, et signé, l'entraîneur devra le remettre au gestionnaire de tatami avec les frais correspondants dans les 5 minutes après avoir annoncé l'intention de protester.

7.1.6 Le fait qu'un entraîneur ou responsable du club ne remette pas une protestation en temps demandé entraîne le rejet de ladite protestation.

7.1.7 Le gestionnaire de tatami ajoutera immédiatement les noms des officiels et remettra le formulaire de protestation rempli à un représentant du Jury d'appel. Le Jury d'appel examinera sans délai les circonstances entourant la décision contestée. Après avoir examiné tous les faits disponibles, il rédigera un rapport et sera habilité à prendre les mesures nécessaires. La protestation sera examinée par le Jury d'appel et, dans le cadre de cet examen, le Jury étudiera les preuves disponibles à l'appui de la protestation. Si la protestation de l'entraîneur est jugée valide, le montant des 100 euros lui sera restitué.

7.1.8 La protestation peut également être directement décidée et annoncée au Jury d'appel par le président de la commission d'arbitrage ou l'arbitre en chef de l'événement ou par le Président de la FLK, auquel cas aucun paiement de frais de protestation ne sera applicable.

7.1.9 En cas de dysfonctionnement administratif au cours d'un combat en cours, l'entraîneur peut en informer directement le gestionnaire de tatami. À son tour, le gestionnaire de tatami informera le juge en chef.

7.1.10 La protestation doit donner le nom et le club des compétiteurs, les juges officiant et les détails précis de ce qui est contesté. Aucune revendication générale concernant les normes globales ne sera acceptée comme une protestation légitime. La charge de la preuve de la validité de la protestation incombe au plaignant. La protestation doit être soumise à un représentant du Jury d'appel par le gestionnaire de tatami. En temps voulu, le Jury examinera les circonstances entourant la décision contestée.

7.1.11 Le protestataire doit déposer des frais de protestation tels qu'acceptés par le Comité exécutif de la FLK, et cela, avec la protestation, doit être remis au gestionnaire de tatami qui le remettra à un représentant du Jury d'appel.

7.1.12 Toute protestation doit être annoncée par l'entraîneur ou le représentant du club immédiatement après la fin du combat.

7.1.13 La décision du Jury d'appel est définitive et ne peut être annulée que par une décision du Comité exécutif à la demande du Président de la FLK.

7.1.14 Le Jury d'appel ne peut pas imposer de sanctions ou de pénalités. Sa fonction est de juger du bien-fondé de la protestation pour entreprendre les actions nécessaires de la part de la Commission d'arbitrage et de la Commission d'organisation pour corriger toute procédure d'arbitrage contrevenant aux règles.

7.1.15 Si la protestation concerne des compétiteurs dans une catégorie en cours, alors le tour suivant qui pourrait impliquer l'athlète doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit décidé.

7.2 Composition du Jury d'appel

7.2.1 Le Jury d'appel est composé de trois représentants arbitres seniors nommés par la Commission d'arbitrage ou l'arbitre en chef. Aucun des deux membres ne peut être nommé du même club. Ils seront numérotés de 1 à 3.

7.2.2 La Commission d'arbitrage nommera également trois membres supplémentaires numérotés de 4 à 6 personnes qui remplaceront automatiquement l'un des membres initialement nommés du Jury d'appel en cas de conflit d'intérêts. Les membres du jury qui sont du même club ou ont une relation familiale avec l'une des parties impliquées dans l'incident contesté seront remplacés.

7.3 Processus d'évaluation des appels

7.3.1 Il incombe au gestionnaire de tatami qui reçoit la protestation de rassembler le Jury d'appel et de déposer la somme de la protestation auprès de la FLK pour toute protestation refusée.

7.3.2 Le Jury d'appel entreprendra immédiatement les enquêtes et investigations qu'il juge nécessaires pour valider le bien-fondé de la protestation.

7.3.3 Chacun des trois membres est tenu de donner son avis sur la validité de la protestation. Les abstentions ne sont pas acceptées.

7.4 Protestations refusées et acceptées

7.4.1 Si une protestation est jugée invalide, le Jury d'appel désignera l'un de ses membres pour notifier verbalement au protestataire que la protestation a été refusée, marquer le document original du mot "REFUSÉ", le faire signer par chacun des membres du Jury d'appel et informer le protestataire de la décision.

7.4.2 Si la protestation est acceptée, le Jury d'appel désignera l'un de ses membres qui notifiera verbalement au protestataire que la protestation a été acceptée, marquera le document original du mot "ACCEPTÉ" et le fera signer par chacun des membres du Jury d'appel, avant de

déposer la protestation auprès de l'arbitre en chef, et de restituer les frais de protestation au protestataire.

7.4.3 Après qu'une protestation ait été acceptée, le Jury d'appel collaborera avec la Commission d'organisation (CO) et l'arbitre en chef pour prendre des mesures praticables pour remédier à la situation, y compris les possibilités de :

- Inverser les décisions antérieures qui contreviennent aux règles
- Annuler les résultats des tours affectés à partir du moment avant l'incident
- Refaire de tels combats qui ont été affectés par l'incident
- Émettre une recommandation à la CA pour toute sanction à l'égard des juges impliqués.

7.4.4 Il incombe au Jury d'appel de faire preuve de retenue et de jugement éclairé dans la prise de mesures qui perturberont significativement le programme de l'événement. Inverser le processus des éliminations est une dernière option pour garantir un résultat équitable.

7.5 Rapport d'incident

7.5.1 Après avoir traité l'incident de la manière prescrite ci-dessus, le Jury d'appel se réunira à nouveau et élaborera un simple rapport d'incident de protestation, décrivant leurs conclusions et indiquant leurs raisons d'accepter ou de rejeter la protestation.

7.5.2 Le rapport doit être signé par les trois membres du Jury d'appel et soumis à l'arbitre en chef et à la Commission d'organisation.

Article 8 : Admissibilité à la compétition

8.1 Catégorie d'âge

8.1.1 L'attribution des catégories d'âge est basée sur l'âge du compétiteur le premier jour de la compétition.

8.1.2 Alors que les catégories seniors de kumité exigent que les athlètes aient 18 ans, les catégories seniors de kata exigent que les athlètes aient au moins 16 ans, conformément à l'article 8.1.1.

8.1.3 Les participants des différentes catégories doivent répondre à des critères d'âge spécifiques.

8.2 Nationalité

8.2.1 Conditions générales à respecter pour participer aux Championnats Nationaux :
Le Championnat National Kata est réservé aux compétiteurs affiliés à la FLK.

1. Nationalité, Résident ou scolarité :

Pour pouvoir participer au championnat national, chaque compétiteur devra :

- Être en possession d'une licence de Karaté auprès d'un club affilié à la FLK
- Sa résidence principale au Grand-Duché de Luxembourg, ou bien avoir la nationalité luxembourgeoise.

En cas de doute, un document d'attestation pourrait être demandé au moment de l'accréditation.

À chaque compétition, lors du contrôle effectué par le responsable de la compétition, les compétiteurs, quel que soit leur âge, devront présenter sous la responsabilité de leur entraîneur ou officiel de club, 1 licence de karaté auprès d'un club affilié à la FLK.

Les inscriptions sont illimitées.

Toutes les inscriptions doivent être introduites via Sportdata.

Aucune inscription ne sera acceptée après la clôture des inscriptions via Sportdata.

Des frais d'inscription pour les compétiteurs individuels et les équipes sont à payer à l'avance auprès de l'IBAN de l'organisation renseigné.

Le montant des différents frais d'inscriptions sera fixé chaque année par la FLK.

Les frais d'inscription sont non remboursables même si le compétiteur ou l'équipe inscrit ne participe pas. Aucun changement n'est possible.

Plus d'informations seront publiées sur SportData dans le bulletin d'information.

- **Scolarité** : Tout enfant scolarisé au Luxembourg a le droit de participer au championnat national.

8.2.2 Un compétiteur qui a représenté un pays ne peut pas en représenter un autre, sauf circonstances particulières.

8.2.3 Les athlètes ayant la double nationalité peuvent participer au Championnat national luxembourgeois à condition de ne plus participer aux championnats nationaux de leur pays d'origine. Ce statut nécessitera l'approbation de la FLK.

Article 9 : Adaptation locale des règles

Les adaptations locales des règles du kata sont autorisées pour les compétitions nationales, à condition que ces adaptations ne créent pas d'avantages ou de désavantages pour des styles spécifiques de karaté.

Article 10 : Questions non spécifiquement couvertes par les règles

Dans les situations où le règlement ne fournit pas d'instructions spécifiques pour traiter un problème, le Président de la FLK a l'autorité de résoudre le problème. Il peut le faire en appliquant des résolutions analogues à des cas similaires figurant dans le règlement ou en faisant preuve de discernement. Le Président de la FLK peut, avant de prendre une décision, consulter les personnes adéquates en vue de résoudre le problème.

FLK FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTESTATION


La protestation doit être prépayée.

DATE	COMPÉTITION	PLACE
...../...../.....		

NOM DE LA COMPÉTITION	PAYS

DESCRIPTION DE LA PROTESTATION

À suivre de l'autre côté de cette page

NOM	Validé comme reçu par la FLK
SIGNATURE	

UNIQUEMENT POUR LES OFFICIELS

TATAMI N°			TM Manager:				
PANEL	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Juge 4	Juge 5	Juge 6	Juge 7
NOM							
PAYS							

Kata U08

Chaque kata peut être répété à chaque tour (AAA).

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan		Juni Nokata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni Nokata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Fuki Kata Dai Ni

Kata U10

Chaque kata peut être répété à chaque tour (AAA).

SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU RYU
Taikyoku Shodan	Kihon Shodan	Shiozuki 1	Shi Ho Uke Ichi
Taikyoku Nidan	Kihon Nidan	Shiozuki 2	Shi Ho Uke Ni
Taikyoku Sandan		Juni Nokata Shodan	Shi Ho Uke San
Heian Shodan	Pinan Shodan	Juni Nokata Nidan	Fuki Kata Dai Ichi
Heian Nidan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Fuki Kata Dai Ni
Heian Sandan	Pinan Sandan	Pinan Shodan	Gekisai Dai Ichi
Heian Yodan	Pinan Yodan	Pinan Sandan	Gekisai Dai Ni
Heian Godan	Pinan Godan	Pinan Yodan	
		Pinan Godan	

Kata U12,U14

Pour les U12 : Lors des 2 premiers tours, les katas présentés doivent être différents (ABAB).

Pour les U14 : Lors des 3 premiers tours, les katas présentés doivent être différents (ABCABC).

Liste en attache

Kata Cadets, Juniors, U21 + 35, + 50, Senior, Open

Un Kata différent doit être présenté à chaque tour, aucune répétition possible.

Liste en attache

Liste des Kata U12, U14, Cadets, Juniors, U21, Seniors, Open, +35,+45 +55

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Liste Official Kata List