SAISON 2026-2027

RÈGLEMENTATION D'ARBITRAGE & DE COMPÉTITION

KARATÉ LEI TAI

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

ffkarate.fr

KARATE LEI TAI

Partie 1 : Règlement d'arbitrage 3
Chapitre 1 - Règlement Général 3
Article 1 : Définition 3
Article 2 : Techniques autorisées 3
Article 3 : Zones de contact autorisées 3
Article 4 : Zones de contact interdites 3
Article 5 : Techniques et pratiques interdites 3
Article 6 : Victoire 4
Article 7 : Décision 4
Article 9 : Suspension du combat 5
Article 10 : Suivi des hors combat 5
Chapitre 2 : Règlement Karaté Lei Tai 6
Article 1 : Gains de points 6
Article 2 : Pénalités 7
Article 3 : Égalité 8
Partie 2 : Règlement de compétitions 8
Article 1 : Le rôle des juges et arbitres 8
Article 2 : Le corps arbitral 10
Chapitre 1 : Les dispositions générales des compétitions 12
Article 1 : Les confrontations 12
Article 2 : Les limitations des catégories d'âges selon les systèmes de combat 12
Article 3 : L'autorisation ou interdiction du hors combat (KO) 12
Chapitre 2 : Le déroulement des compétitions 12
Article 1 : Le déroulement des combats 12
Article 2 : L'aire de combat 14
Article 3 : Les placements des officiels sur la surface de combat 14
Article 4 : Le protocole de compétition 15
Article 5 : Les catégories de poids 16
Article 6 : La pesée de vérification 16
Article 7 Le certificat médical 16
Article 8 : l'équipement des compétiteurs en Karaté Lei Tai 17
Article 9 : Les surclassements en compétition 18
Article 10 : L'attribution des titres 18
Article 11 : Les réclamations 18

Partie 1 : Règlement d'arbitrage

Chapitre 1 - Règlement Général

Article 1 : Définition

Le Karaté Lei Tai est une forme de rencontre sportive opposant deux compétiteurs ou compétitrices de même sexe. L'évaluation repose notamment sur la qualité d'exécution des techniques et leur efficacité dans l'échange.

Article 2 : Techniques autorisées

Les techniques autorisées sont :

- Les coups de pied,
- Les coups de poing,
- Les balayages,
- Les saisies ;
- Les projections.
- Voir pour les catégories Mineurs.

Article 3 : Zones de contact autorisées

Les zones de contact autorisée sont :

- La tête,
- Le tronc,
- L'abdomen,
- Les cuisses ;
- Les jambes.

Article 4 : Zones de contact interdites

Les zones de contact interdites sont :

- La nuque et l'arrière de la tête ;
- Le cou,
- Le rachis,
- Le triangle génital ;
- Le devant du genou.

Article 5 : Techniques et pratiques interdites

Les techniques interdites sont

- Toute percussion sur une surface interdite ;
- Les coups de tête, coups de coude ou du genou ;
- Les strangulations ;
- Les projections en serrant dangereusement le cou ;
- Les projections sur la tête en premier sans possibilité de réception avec les bras/mains ;
- La saisie pendant plus de 2 secondes ;
- La lutte au sol ;

- Les techniques de luxations ;
- Les frappes lorsque l'adversaire est au sol ;
- Les morsures.
- Il est interdit aux participants :
- D'enduire les bras et les avant-bras de pommade, d'huile chauffante ou de toute autre substance ;
- D'enduire excessivement les membres inférieurs de pommade, d'huile chauffante ou de toute autre substance.

Cas Spécifique pour la catégorie d'âge Minimes :

- Les coups de pied à la tête sont interdits ;
- Les enchainements de coups de poing à la tête sont interdits

Article 6 : Victoire

6-1 : Victoire du round

- Est déclaré vainqueur du round le compétiteur dont l'adversaire est sorti seul de la surface de combat à deux reprises au cours de celui-ci.
- Est déclaré vainqueur du round le compétiteur bénéficiant de deux comptes valides (8 secondes) au cours d'un même round.
- À défaut, est déclaré vainqueur du round le compétiteur ayant totalisé le plus grand nombre de points.

6-2 : Victoire du combat

- Le compétiteur qui gagne deux rounds est déclaré vainqueur du combat.
- Lorsqu'un combattant domine très nettement son adversaire, l'arbitre central en accord avec le chef de table proclame l'athlète vainqueur du combat par supériorité technique (victoire absolue).
- Si un combattant est compté 3 fois, son adversaire gagne le match par hors combat.
- Lorsqu'un combattant est compté 10 au cours du combat, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur de la rencontre par hors combat sauf en cas de faute personnelle.
- Si un combattant demande l'arrêt du combat, son adversaire gagne le match par abandon.
- Si le coach d'un combattant demande l'arrêt du combat en brandissant une serviette, son adversaire gagne le match par abandon. Un abandon entraine la fin de la compétition pour le combattant, mais ses résultats seront pris en compte dans le classement.
- Si un combattant ne se présente pas sur la surface de combat après trois appels du chef de table (un appel toutes les 30 secondes), il est considéré comme forfait, et tous ses résultats pour la compétition en cours sont annulés.

Article 7 : Décision

L'arbitre central prend les décisions nécessaires garantissant le bon déroulement des rencontres.

La décision du vainqueur du round est donnée à la majorité des juges de ligne. Ils doivent montrer simultanément leur décision, bleu, rouge ou égalité. L'enregistreur à

la table reporte leurs décisions et le chef de table annonce le résultat du round.

Les juges et arbitres peuvent, en cas de doute, consulter le chef de table, qui prend alors une décision. Cette décision du chef de table est la décision finale ; elle doit être acceptée comme telle et être sans appel.

Article 8 : Disqualification

8-1 : Condition préalable

L'arbitre central doit avoir l'accord du chef de table et du chef des arbitres (décision commune) pour disqualifier directement un compétiteur n'ayant reçu aucune pénalité.

8-2 : Motifs pouvant entraîner la disqualification

- Injures ou déclarations irrespectueuses proférées par le compétiteur, les coaches, les supporters à l'attention du corps arbitral, de l'adversaire, ou toute autre personne ;
- Toute utilisation de la surface de combat comme tribune par un combattant ou un coach entrainera la disqualification du compétiteur ;
- Gestes et comportements déplacés ;
- Frapper délibérément son adversaire avec un coup interdit ou sur une surface interdite ;
- Intention délibérée de nuire à l'intégrité de son adversaire ;
- Non-respect des consignes de l'arbitre au regard du règlement ;
- Autres cas laissés à l'appréciation de l'arbitre (simulation de blessures…).

Le combattant disqualifié est exclu de la compétition et ses résultats sont annulés.

Article 9 : Suspension du combat

L'arbitre central suspend le combat lorsque :

- Un compétiteur chute au sol ou sort de la surface de combat (excepté chute intentionnelle pour action de balayage et renversement « planchette ») ;
- Un compétiteur est pénalisé pour une faute ;
- Un combattant est blessé ;
- Saisie prolongée pendant plus de 2 secondes sans qu'aucune action de projection ne soit engagée ;
- Un combattant lève la main ;
- De la passivité ou un maintien au sol plus de 3 secondes sera constaté ;
- En cas de problèmes techniques affectant le bon déroulement du combat ;
- Le chef de table le commande.

Article 10 : Suivi des hors combat

Suite à un hors combat, seul le médecin a autorité pour autoriser un participant vaincu par KO à effectuer d'autres combats dans la compétition. Il notifie sa décision par écrit au chef des arbitres.

Chapitre 2 : Règlement Karaté Lei Tai

Article 1 : Gains de points

1.1 : Deux points sont obtenus par

- Le combattant restant debout tandis que l'adversaire est tombé au sol ou lorsque son adversaire a posé un appui supplémentaire au sol (autre que ses pieds) ;
- Le combattant ayant forcé son adversaire à sortir de la surface de combat ou quand son adversaire sort seul de la surface de combat, et seulement si le contact entre les deux combattants est rompu.
- Le combattant qui tombe sur ou après son adversaire dans une action de projection (même dans le cas où son adversaire est l'auteur de la technique de projection) ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément à condition de se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant provoquant un comptage forcé valide ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement.
- : Un point est obtenu par
- Le combattant ayant exécuté un coup de poing net au tronc ou à la tête ;
- Le combattant ayant exécuté un coup de pied net au niveau de la cuisse/fessier ;
- Le combattant ayant fait chuter son adversaire en tombant lui-même délibérément sans pouvoir se relever dans le même mouvement en utilisant une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant lorsque son adversaire ne se remet pas sur ses pieds dans les trois secondes, après avoir effectué une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Le combattant dont l'adversaire n'attaque pas dans les cinq secondes suite à la consigne de l'arbitre ;
- Le combattant dont l'adversaire a reçu une admonition.

1.2 : Aucun point ne sera comptabilisé

- Pour les frappes simultanées valant le même nombre de points ;
- Pour des frappes effectuées lors d'une saisie. ;
- Pour chute intentionnelle en vue de réaliser une des trois techniques suivantes : balayage avant ou balayage arrière ou renversement sacrifice « planchette » ;
- Quand les deux combattants tombent au sol ou sortent de la surface de combat en même temps ;
- Quand un combattant sort de la surface de combat mais réussit à tenir son adversaire.

1.3 : Cas particuliers

- Dans le cas d'une projection, si l'auteur de la technique prend appuis au sol avec une autre partie que ses pieds, avant que son adversaire ne tombe, ce dernier remportera

un point ;

- Dans le cas où la surface de compétition, n'est pas une surface surélevée, mais une surface plane, le compétiteur sera considéré comme sorti s'il a pris un appui supplémentaire entier hors de la surface de combat (ex : mettre un pied de l'autre côté de la ligne) Sera également considéré comme sorti, le compétiteur, qui lors d'une chute, aura plus de la moitié du corps en dehors de la surface de compétition délimitée par tapis ou ligne continue ;
- Quand un combattant chute sur le tapis puis sort de la surface de combat avant, ou en même temps que l'arbitre central dise « STOP », seule la sortie sera prise en compte ;
- La technique de renversement sacrifice « planchette » ne sera valide que dans le cas où elle est exécutée de façon défensive, en absorbant la poussée de l'adversaire, et seulement pour fait sortir son adversaire de la surface de combat Dans tous les cas, en cas d'échec, elle sera comptabilisée comme étant une chute pour son exécutant ;
- Dans le cas d'une saisie ou d'une poussée réalisée dans le but de faire sortir l'adversaire de la surface de combat, celles-ci devront s'effectuer dans une distance égale au maximum à la moitié de la largeur de la surface de combat.

Article 2 : Pénalités

On distingue différents types de fautes :

Lorsqu'un compétiteur commet une faute (tous types confondus), l'arbitre évaluera la gravité de la faute et accordera :

- Une remarque orale (pas de points de pénalité)
- Une admonition pour faute technique (1 point)
- Un avertissement pour faute personnelle (2 points)

ATTENTION : Trois avertissements entraînent la défaite du combattant, pour le match en cours.

2-1 : La remarque orale (pas de point de pénalité)

L'arbitre central peut faire des remarques orales aux compétiteurs sans que cela soit considéré comme un avertissement.

Elle est faite lorsqu'une faute accidentelle et sans gravité, qu'elle soit technique ou personnelle, est effectuée pour la première fois lors d'un même combat.

2-2 : L'admonition pour faute technique (1 point de pénalité)

Elle est donnée lorsqu'une faute technique est constatée. La conséquence est une majoration d'1 point au score de l'adversaire :

- Saisie passive récurrente de l'adversaire ;
- Fuite passive du combat ;
- Demande d'arrêt du combat pour un motif futile pendant une situation désavantageuse ;
- Langage provocateur ou sans intérêt ;
- Refus d'obéissance aux commandements des arbitres ou des officiels ;
- Rejet du protège-dents, retrait intentionnel des protections ou mauvais état des protections ;
- Retard à l'appel de l'arbitre central ou du chef de table.

2-3 : L'avertissement pour une faute personnelle (2 points de pénalité)

L'avertissement est donné pour faute personnelle. La conséquence est une majoration de 2 points au score de l'adversaire. Trois avertissements entraînent la défaite pour le combat en cours.

Exemple de motifs :

• Attaquer son adversaire avant le signal de l'arbitre central ;

• Attaquer son adversaire après le signal d'arrêt de l'arbitre central ;

• Frapper sur une zone interdite ;

• Frapper avec une technique interdite ;

• Comportement antisportif ou perte de contrôle de soi ;

L'arbitre central prévient les combattants lorsqu'ils commettront des fautes et recevront 1 ou 2 points de pénalité qui seront additionnés au score de leur opposant.

La défaite intervient d'office dans le cas où le coup prohibé entraîne pour l'adversaire l'impossibilité de poursuivre le combat, après examen du médecin qui évaluera le niveau de gravité.

Article 3 : Égalité

3.1 : Pour le round

En cas d'égalité de points dans un round, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

• Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;

• Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;

Si l'égalité demeure, le résultat du round est égalité.

3.2 : Pour le combat

Après trois rounds, si l'égalité demeure, le gagnant est désigné selon les critères suivants et dans cet ordre :

• Le compétiteur avec le moins d'avertissements ;

• Le compétiteur avec le moins d'admonitions ;

• Le compétiteur le plus léger lors de la pesée de contrôle ;

• Si toutefois l'égalité reste, le chef des arbitres rend une décision après concertation avec tous les arbitres concernés. En système de tour de poule, si l'égalité reste, 2 points sont attribués à chaque combattant.

Partie 2 : Règlement de compétitions

Article 1 : Le rôle des juges et arbitres

Généralités sur le rôle des juges et arbitres

Outre leurs missions spécifiques, les juges et arbitres pourront être amenés, sollicités par le responsable de l'arbitrage, à vérifier les inscriptions le jour de la compétition, vérifier et contrôler la pesée, vérifier l'habillage des combattants, annoncer les résultats, remettre les médailles aux finalistes et exécuter des tâches administratives simples. Les juges et arbitres doivent impérativement faire preuve de neutralité. Durant la compétition, les officiels ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants ou le public.

Le responsable de l'arbitrage

- Il convoque le nombre d'arbitres nécessaire au bon déroulement de la compétition ;
- Il réunit les arbitres pour attribuer le rôle de chacun d'eux ;
- Il s'assure que les arbitres mettent correctement en application les règles ;
- Il s'assure, en lien avec la commission sportive, que tout est prêt pour la compétition en ce qui concerne l'arbitrage du point de vue logistique (matériel, documents, formulaire…) ;
- Il règle les problèmes liés à l'application des règles et les règlements, mais sans pouvoir les modifier ;
- Il conseille les arbitres et les remplace au besoin ;
- Il prend la décision finale quand un conflit surgit dans un jury avec l'avis du chef de table.

Article 2 : Le corps arbitral

On distingue par surface de combat :

- Le responsable de tapis (facultatif) ;
- Le chef de table ;
- L'enregistreur et le chronométreur (ce poste peut être occupé par le chef de table selon la compétition) ;
- Les juges de ligne, au nombre de 3 ou 5 ;
- L'arbitre central, minimum 1 par surface.

Le responsable de tapis

- Il organise, examine, et dirige le travail des juges et arbitres officiant sur le tapis dont il a reçu la responsabilité ;
- Il est responsable du respect de l'ordre des combats ainsi que du respect de la planification prévisionnelle, sur tapis dont il a reçu la responsabilité ;
- Il détermine, avec l'accord du chef des arbitres, la rotation des arbitres sur le tapis dont il a reçu la responsabilité ;
- Il peut, en cas d'omission de la part du chef de table, siffler avant que le résultat final soit annoncé, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central ;
- Il peut changer une décision de l'arbitre central ou du chef de table. Ses décisions sont sans appel. Le chef de table, l'arbitre central et juges de ligne devront automatiquement les exécuter ;
- Il peut, en concertation avec le chef de table, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités.

Le chef de table

Sous la direction du chef de tapis, il organise, examine, et dirige le travail des juges de lignes, de l'arbitre central, du chronométreur et de l'enregistreur. Il est responsable de la sécurité des combattants.

- Il appelle les combattants à se présenter, et annonce les combats à suivre ;
- Il a pour mission la surveillance du combat et des décisions prises par l'arbitre central ;
- Il peut siffler, pour corriger un jugement erroné ou une omission apparente commise par l'arbitre central ;
- Il peut changer une décision de l'arbitre central ;
- Il peut, en concertation avec le chef de tableau, les juges et arbitres, donner une victoire absolue en cas de domination forte de la part d'un compétiteur, ou disqualifier un combattant ayant reçu ou non, une ou des pénalités ;
- Il demande aux juges de ligne (oralement ou par l'intermédiaire d'un sifflet) leur décision, à chaque round ;
- Il indique en levant le bras, et la plaquette correspondant à la couleur du vainqueur, de chaque round et de chaque combat, en annonçant la raison de la victoire et la couleur du vainqueur ex. : « deux sorties Bleu, vainqueur du round rouge » ;
- Il examine et signe les résultats à la fin de chaque combat.

L'enregistreur

Il a pour mission l'enregistrement et la signalisation par des cartes de couleurs distinctes les avertissements, les admonitions, les comptages forcés et les sorties.

Il doit prévenir le chef de table dès que (en Karaté Lei Tai) :

- 2 comptages forcés sont donnés au sein du même round ;
- 3 comptages forcés sont donnés au sein du même combat ;
- 2 sorties sont effectives pour le même combattant au sein du même round ;
- Un compétiteur a reçu 3 avertissements dans le même combat ;
- Il enregistre la couleur des plaquettes levées par les juges de coin ;
- Il inscrit les noms des vainqueurs et perdants sur les grilles de combat

Le chronométreur

- Il gère le temps de combat. Il arrête le chronomètre après chaque ordre « STOP » de l'arbitre central et le déclenche après l'ordre « ALLEZ » ;
- Il chronomètre le temps d'intervention du médecin sur l'aire de combat et annonce les 30, puis 15 secondes restantes du temps imparti. Le chronomètre est déclenché à l'entrée du médecin sur l'aire de combat et est arrêté à sa sortie de l'aire de combat ;
- Il sonne le gong de chaque fin de round ;
- Il sonne le gong 20 secondes avant la fin de chaque période de repos ;
- Il indique à haute voix les décisions de chaque juge de ligne.

Les juges de ligne

Au nombre de 3 ou 5 juges, chaque juge de ligne marque sur sa feuille de score les points obtenus par les combattants, conformément à la réglementation technique.

- Il applique scrupuleusement les points attribués par la gestuelle de l'arbitre central ;
- Il répond avec la gestuelle appropriée aux questions de l'arbitre central ;
- Il indique, en levant une plaquette, la couleur du vainqueur pour chaque round, à la demande du chef de table ;
- Il signe la feuille de score à la fin de chaque combat, elle sera gardée pour

vérification (en cas de litige).

L'arbitre central

- Il vérifie l'état de la surface avant l'entrée des compétiteurs sur l'aire de combat ;
- Il arbitre les combats avec les annonces et la gestuelle réglementaires ;
- Il fait appliquer le code vestimentaire et le respect des protections ;
- Il vérifier les protections des compétiteurs et garantit la sécurité des combattants ;
- Il présente le résultat en levant le bras du vainqueur ;
- Il jugera du bon contrôle des coups portés ;
- Il fait appel au service médical en cas de nécessité.

Chapitre 1 : Les dispositions générales des compétitions

Article 1 : Les confrontations

Le KARATÉ LEI TAI, est une forme de rencontre duelles (qui opposent deux combattants, les combats de plus de deux personnes sont interdits) et non mixtes (adversaires de même sexe).

Les compétitions de combat pourront être organisées au choix :

- À partir d'une rencontre « unique » dans des catégories choisies ;
- À partir d'un système par éliminatoires formées par tirage au sort dans une même catégorie ;
- À partir d'un système de poules.

Article 2 : Les limitations des catégories d'âges selon les systèmes de combat

Le KARATÉ LEI TAI concerne les combattant(e)s des catégories :

- Minimes,
- Cadets,
- Juniors,
- Seniors.

Article 3 : L'autorisation ou interdiction du hors combat (KO)

La recherche du KO est autorisée en KARATÉ LEI TAI.

Chapitre 2 : Le déroulement des compétitions

Article 1 : Le déroulement des combats

Structure des combats

En KARATÉ LEI TAI, les rencontres se déroulent par alternance de périodes de confrontation (appelées "ROUND") entrecoupées de périodes de repos (appelées "minute de récupération") selon la méthode de deux rounds gagnants.

Durée des rounds en KARATÉ LEI TAI

- Minimes : 2 ou 3 rounds de 1'30 de temps "effectif" de confrontation
- Cadets : 2 ou 3 rounds de 1'30 de temps "effectif" de confrontation
- Juniors : 2 ou 3 rounds de 2' de temps "effectif" de confrontation
- Seniors : 2 ou 3 rounds de 2' de temps "effectif" de confrontation

Minute de récupération : Les rounds sont séparés par un intervalle de 1' dit "minute de récupération".

Cumul de matchs

En Karaté Lei Tai, un compétiteur ne peut effectuer plus de quatre matchs par jour. Un temps minimal de 20 minutes de récupération est aménagé entre deux matchs pour un même compétiteur.

Coachs et soigneurs

Les combattants sont accompagnés d'un coach obligatoirement et d'un soigneur le cas-échéant, tous les deux majeurs et licenciés à la FFK pour la saison en cours, qui devront officier dans une tenue de sport adaptée au coaching (pas de couvre-chef, pas d'écouteur dans les oreilles, pas de torse-nu, pas de tenue de combat, etc.). En outre, ils devront adopter une attitude en accord avec la déontologie sportive et martiale.

Le compétiteur dont le coach et le soigneur se présentent dans une tenue non-appropriée peut être sanctionné d'un avertissement. Sur demande de l'arbitre central, le coach et le soigneur disposent d'une minute pour se changer pour revêtir une tenue adaptée. A défaut, le compétiteur est déclaré perdant.

La carte de coach est obligatoire (elle doit être portée autour du cou).

- Les arbitres contrôlent et récupèrent les cartes avant le début des combats et la restituent à l'issue de ceux-ci.
- Se référer à la RÉGLEMENTATION NATIONALE COACHING FFK.

Les types de rencontres

Rencontre par poule

Des rencontres par poules (Round robin) peuvent être organisées pour les catégories de 3 combattants lors de la clôture des inscriptions. Les combattants répartis en poules se rencontrent tous à l'intérieur de chacune des poules.

En fonction du résultat des rencontres, chaque combattant marque des points selon le barème suivant :

- Victoire effective : 3 points
- Victoire par forfait : 3 points
- Égalité : 2 points
- Défaite effective : 1 point
- Défaite par abandon : 0 point

Un forfait dans la poule (avant un combat) entraînera, pour le combattant la fin de la compétition.

Lorsque toutes les rencontres ont eu lieu à l'intérieur de chaque poule, c'est le total des points obtenus qui permet de classer et de sélectionner les combattants qui participeront à la deuxième phase (le cas échéant).

<u>Principes de constitution des poules</u>

Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort.

En cas d'égalité entre des combattants à l'intérieur d'une poule est retenu prioritairement :

- Le vainqueur du combat qui les a opposés ;
- Celui ayant reçu le moins d'avertissements et/ou admonitions ;
- Le combattant ayant obtenu le plus de points lors des rounds ;
- Le combattant désigné par le chef de table, après concertation avec l'ensemble des arbitres de son tableau.

Rencontre par élimination directe

Les rencontres par élimination constituent la règle générale d'organisation

des rencontres.

Principes de constitution des grilles :

- Les combattants engagés seront répartis par tirage au sort ;
- Les combattants de la même région, seront séparés dans les tableaux dans la mesure du possible.

Double repêchage

Ce système nécessite 4 combats supplémentaires et sera mis en place lors de la Coupe de France et du Championnat de France.

Le double repêchage est mis en place pour toutes les catégories en Karaté Lei Tai pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1er tour. Ce système permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes.

Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « recombattent » entre eux.

Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage).

Le nombre de « non repêchés » est de 4.

En résumé, ce mode de compétition est beaucoup plus juste dans l'attribution des places de 3 et permet de repêcher beaucoup plus de combattants.

Système combiné

Eliminatoires en système de poules de 3 ou 4 combattants puis demi-finales et finales en élimination directe (système utilisé en fonction de l'événement).

Article 2 : L'aire de combat

C'est une surface carrée de 8 m de côté.

Les tables des officiels sont suffisamment éloignées de la surface de combat pour des raisons de sécurité.

Article 3 : Les placements des officiels sur la surface de combat

Dans le cas de plusieurs surfaces de combat, le chef des arbitres se place de façon à pouvoir superviser chaque équipe d'arbitrage.

Le chef de table, le chronométreur et l'enregistreur se tiennent assis à la table centrale disposée à bonne distance de sécurité de la surface.

Les juges de lignes se tiennent sur une chaise avec une tablette ou à une table disposée à chaque angle de la surface, pour les juges 1, 2, 4, et 5. Le juge 3 se tient en face du juge de table, de l'autre côté de la surface. Dans le cas où il n'y a que trois juges de ligne, ils sont disposés de la façon suivante : juge 1 en 1 ; juge 2 en 3 ; juge 3 en 5.

L'arbitre central se tient sur la surface, et n'en sort uniquement que sur l'appel du chef

de table pendant les rounds. Il sort de la surface pendant les pauses, et y retourne 10 secondes avant la reprise, sur les indications du chronométreur.

Article 4 : Le protocole de compétition

Les combattants doivent être munis de leur passeport sportif : ils devront obligatoirement le présenter à la pesée, et si dans l'un des combats un compétiteur subit un KO cela sera reporté sur son passeport sportif.

Les combattants participant à la finale ou la petite finale, lorsqu'elle est organisée, doivent donner leur passeport à la table d'arbitrage pour accéder à la zone de combat. Les résultats sont inscrits sur le passeport puis il est rendu au compétiteur lors de la remise des médailles.

Le chef de table, à défaut d'annonceur, présente les combattants avant chaque combat, à leur entrée sur la surface de combat. Il annonce leur couleur et leur nom.

Sur les instructions de l'arbitre central, les compétiteurs prennent place sur la surface de combat puis, toujours sur les instructions de l'arbitre central, ils se saluent.

L'arbitre central effectue alors un contrôle des protections des combattants en procédant de la façon suivante et avant chaque combat :

Il vérifie :

- Le port de la coquille, du protège-dents avant chaque round ;
- La conformité du poids des gants correspondant à la catégorie ;
- La conformité des protections réglementaires.

Pour l'annonce du résultat, les deux concurrents échangent leurs positions. Après l'annonce, ils se saluent, puis saluent simultanément l'arbitre central, qui répond avec le même salut, et enfin l'entraîneur de l'adversaire, qui répond de même.

Les juges de ligne et les arbitres centraux se saluent lors de leur remplacement.

Article 5 : Les catégories de poids

Ce sont celles indiquées dans le règlement des compétitions.

Minimes	Cadets	Juniors	Seniors
12-13 ans	14-15 ans	16-18 ans	18–39 ans
≤35 kg	≤44 kg	≤48 kg	(≤48 kg Féminines)
≤40 kg	≤48 kg	≤52 kg	(≤52 Féminines)
≤45 kg	≤52 kg	≤56 kg	≤56 kg
≤50 kg	≤56 kg	≤ 60 kg	≤ 60 kg
≤55 kg	≤60 kg	≤65 kg	≤65 kg
≤60 kg	≤65 kg	≤70 kg	≤70 kg
≤65 kg (+ 65 Féminines)	≤70 kg (+ 65 Féminines)	≤75 kg	≤75 kg
+ 65 kg	≤75 kg	≤80 kg (+ 75 Féminines)	≤80 kg (+ 75 Féminines)
	+ 75 kg	≤85 kg	≤85 kg
		+85 kg	≤90 kg
			≤95 kg
			≤100 kg
			+100 kg

Article 6 : La pesée de vérification

La pesée est organisée sous la responsabilité du Responsable de la compétition. Une seule ou plusieurs balances peuvent être utilisées.

Les compétiteurs sont pesés avant le début des épreuves, à l'heure et au jour fixés par les organisateurs. Les combattants doivent obligatoirement présenter leur passeport sportif FFK à la pesée.

Les compétiteurs se pèsent en tenue de combat Karaté Lei Tai sans protections, pour cette raison une tolérance de 300 grammes maximum est appliquée.

En cas de dépassement de poids constaté à la pesée, les combattants ont droit à une pesée supplémentaire pour être au poids dans la limite du temps restant imparti à cette pesée.

Tout compétiteur absent à la pesée sera considéré comme forfait.

Article 7 Le certificat médical

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité. Sont admis tous les passeports FFK. Tout autre passeport ne sera pas admis ;

• Le certificat de non contre-indication à la pratique est obligatoire. Il doit comprendre :

– Un certificat médical de non contre-indication de moins d'un an

– Un électrocardiogramme de repos de moins de 3 ans,

– Un certificat de non contre-indication émanant d'un ophtalmologiste et datant de moins de 3 ans.

– L'autorisation parentale pour les mineurs apposés sur le passeport.

Article 8 : l'équipement des compétiteurs en Karaté Lei Tai

La tenue

Le compétiteur doit être pieds nus, ongles des orteils coupés court et porter une tenue noire.

Les tenues portant des inscriptions désignant d'autres disciplines sportives, portant le logo d'autres fédérations ne seront pas acceptées.

Tenue des athlètes Karaté Lei Tai
Short (ou Skirt) **NOIR** (legging **NOIR** optionnel) + Tee-shirt (avec ou sans manche) **NOIR**

Les gants

Les gants sont de la couleur bleu ou rouge.

• 8 ou 10 onces pour les catégories - 65 kg et en dessous ;

• 10 ou 12 onces pour les catégories supérieures à 65, kg.

Les protections

Équipements de protection : coquille ou protège-pubis pour les filles, protège-dents, gants de boxe, casque, plastron. Les équipements visibles sont obligatoirement bleus ou rouges.

Tableau : Équipement en fonction des classes et du type de combat

Catégorie	Gants	Casque*	Plastron**	Protège dents	Protège-tibias + Pieds	Coquilles ou protège-pubis
Minimes Cadets Juniors	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
Séniors	Obligatoire	Obligatoire	Sans	Obligatoire	Sans	Obligatoire

Les plastrons avec épaulettes (type Taekwondo) sont interdits.

****Les casques équipés de protèges-pommettes sont interdits en Karaté Lei Tai***

Les bandages

Pour les bandages des mains les bandes adhésives sont autorisées. Un compétiteur ne sera pas autorisé à combattre avec des bandages non conformes.

Les chevillières ne devront pas contenir d'autre matière que du tissu.

Les genouillères et coudières éventuelles ne devront pas contenir d'autre matière que du tissu.

En cas de doute, l'arbitre central / responsable du call room peut soumettre le bandage à vérification auprès du médecin de la compétition.

Pour les athlètes féminines uniquement

Les sous-vêtements longs sont autorisés et devront être obligatoirement en noir.

Pour les athlètes féminines qui le souhaitent, le port du pantalon est permis à partir du moment où celui-ci est noir.

Article 9 : Les surclassements en compétition

Généralités

Pour les compétitions Karaté Lei Tai après proposition du Responsable de la Compétition, les surclassements peuvent concerner :

- Le poids : le surclassement de poids autorise à concourir dans la catégorie de poids immédiatement supérieure.
- L'âge : le surclassement d'âge autorise à concourir dans une catégorie d'âge supérieure.

La demande de surclassement pré-compétition

Tout surclassement souhaité avant la compétition doit faire l'objet d'une demande écrite.

La demande de surclassement est faite avant la date limite d'inscription de la compétition auprès de la Direction technique nationale qui émettra un avis favorable ou défavorable. Il signifiera par écrit l'acceptation ou le rejet de la demande de surclassement aux demandeurs (le compétiteur et le professeur ou moniteur). Ce document sera joint au passeport sportif.

Article 10 : L'attribution des titres

L'attribution d'un titre de Champion ou de vainqueur à quelque niveau de sélection que ce soit nécessite la participation du combattant concerné à au moins une rencontre effective.

Article 11 : Les réclamations

Seul le représentant de l'équipe participante aura le droit de porter une réclamation, aucun compétiteur ne pourra porter une réclamation à titre personnel.

Le contenu de la réclamation doit s'opposer à la décision d'arbitrage concernant le compétiteur de l'équipe plaignante

Dans les 30 minutes qui suivent la fin de la compétition d'une épreuve à laquelle participe son compétiteur, le dirigeant ou coach de l'équipe participante doit soumettre à la Commission de réclamation sa réclamation écrite, accompagnée d'un dépôt de 50 euros de droit de réclamation. Si la réclamation est justifiée, cette somme d'argent sera restituée et si la réclamation est qualifiée d'injustifiée, cette somme d'argent ne sera pas restituée.