

En kata :

1. Critères de jugement :

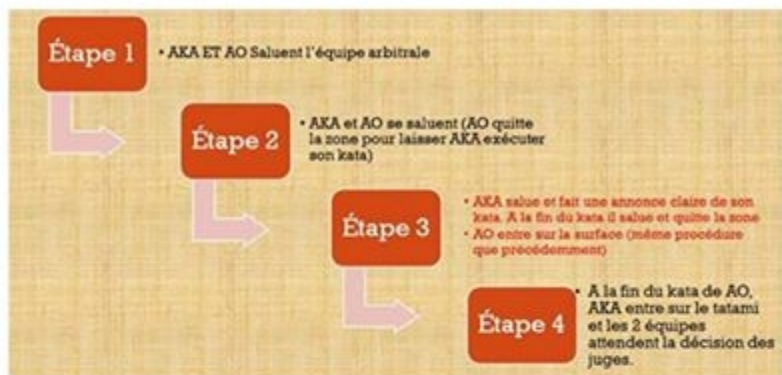
• KATA	• BUNKAI
Forme correcte	
<ul style="list-style-type: none">d'accord à l'école et aux standards du style (ryu-ha) correspondant	<ul style="list-style-type: none">Mouvements exécutés dans la démonstration du kata
Exécution technique	
<ul style="list-style-type: none">PostureTechniquesMouvements de transitionTemps / SynchronisationRespiration correcteConcentration (Kimé)Difficulté Technique du kata	<ul style="list-style-type: none">PostureTechniquesMouvements de transitionTempsContrôleConcentration (Kimé)Difficulté technique des techniques exécutées
Performance Sportive	
<ul style="list-style-type: none">ForceVitesseEquilibreRythme	<ul style="list-style-type: none">ForceVitesseEquilibreTiming

Changement de procédure pour saluer :

Il faut saluer avant et après le kata.

(C'est un cas de disqualification)

2. En individuel :



3. En équipe :



SUITE AUX CHANGEMENTS DE LA REGLEMENTATION WKF pour la compétition Kunité/Kata



En Kunité :

- 1 Les ficelles de la veste doivent être attachées. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
- 2 Après une projection on ne laisse plus 2 secondes au compétiteur pour marquer, il doit marquer "**immédiatement**".
- 3 Interdiction de saisir à 2 mains (l'arbitre doit arrêter **immédiatement** le combat dès qu'il y a saisie à deux mains et sanctionner par une C2).
- 4 Saisir avec les 2 mains est autorisé pour projeter l'adversaire en attrapant la jambe pendant un coup de pied.
- 5 Saisir avec une main est autorisé pour tenter de marquer immédiatement ou tenter une projection, ou pour éviter une chute.
- 6 La passivité ne peut plus être pénalisée quand il reste moins de 10 secondes de combat.
- 7 La durée des combats :
 - Seniors Masculins : 3 minutes même en finale
 - Séniors Féminines : 2 minutes même en finale
 - Espoirs Masculins : 3 minutes
 - Espoirs Féminines : 2 minutes

En résumé la Catégorie 2 :

1. Feindre une blessure ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties volontaires de l'aire de compétition (Jogai) non occasionnées par l'adversaire.
3. Tout comportement dangereux de la part d'un compétiteur, qui démontre un manque d'égard pour sa propre sécurité, pouvant ainsi être blessé par son adversaire (Mubobi).
4. Eviter la rencontre pour que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. Passivité, ne pas essayer de s'engager dans le combat (ne peut pas être octroyé dans les 10 dernières secondes).
6. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans faire l'intention de projection ou d'une autre technique valable.
7. Saisir l'adversaire avec les 2 mains pour des raisons autres que projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied .

5- Les fautes :

- Perte d'équilibre.
- L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet
- Des mouvements asynchrones
 - L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris des membres de l'équipe) ou de théâtraliser, taper du pied, claquer sur la poitrine, les bras ou le karate-gi ou des respirations sonores
-  **perte d'un tiers de la note totale pour l'exécution technique**
- Gaspiller le temps, y compris les déplacements prolongés, les inclinations excessives ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution d'un mouvement.
- Causer des blessures par manque d'une technique contrôlée pendant le Bunkai.
-  Si la ceinture se dénoue et qu'elle descende plus bas que les hanches pendant l'exécution

6- Disqualifications :

- Exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata.
- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- Ingérence avec les fonctions des Juges
- Chute de la ceinture pendant l'exécution du kata.
- Dépasser la durée limite de 6 minutes pour le Kata et Bunkai.
- Une équipe qui ne salue pas au début et à la fin du kata (BUNKAI)
- Mauvaise conduite

8. Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans essayer immédiatement après une technique valable ou une projection.
9. Techniques qui lors de leur exécution ne peuvent pas être contrôlées, en ce qui concerne la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
10. Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
11. Parler ou provoquer l'adversaire, ne pas accomplir les ordres des Arbitres ou tout comportement discourtois vers les Arbitres ou d'autres fautes de comportement.