



Membre de la Fédération Suisse de Karaté

Membro della Federazione Svizzera di Karate

Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

SKU Promo Tour 2012

Règlement de compétition

Informations Générales

Repêchages	<p>Système de repêchages automatiques</p> <p>Tous les compétiteurs sont repêchés s'ils perdent lors de leur premier tour en <i>Kata</i> ou <i>Kumite</i>. Ils entrent alors dans le « tableau de repêchage ». Cela assure à chaque compétiteur au moins deux passages sur le tatami.</p> <p>Le podium n'existe plus dans ce type de tournoi. Il est remplacé par un classement des huit premiers d'une catégorie. D'un côté les quatre premiers du tableau principal (les quatre demi-finalistes) et de l'autre un classement des quatre premiers du tableau de repêchage.</p>																																																	
Horaires	<p>Samedi matin : <i>Stage d'arbitrage</i></p> <p>Samedi après-midi : <i>Catégorie U10 et U12</i></p> <p>Dimanche : <i>Catégorie U14, U16 et U18</i></p>																																																	
Catégories Kumite	<p>Catégorie U10 et U12 Ceinture jaune et orange : <i>Ippon Kumite</i> Ceinture verte, bleue, marron : <i>Jyu Kumite</i></p> <p>Catégorie U14 à U18 Ceinture orange à verte : <i>Jyu Kumite</i> Ceinture bleue à noire : <i>Règlement WKF</i></p> <table border="1" data-bbox="636 1255 1159 1478"> <thead> <tr> <th></th> <th>U10</th> <th>U12</th> <th>U14</th> <th>U16</th> <th>U18</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Yellow</td> <td>Green</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Yellow</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Orange</td> <td></td> <td colspan="3">Jyu Kumite</td> <td>Orange</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Green</td> <td></td> <td colspan="3">Jyu Kumite</td> <td>Green</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Blue</td> <td></td> <td colspan="3">WKF Reglement</td> <td>Blue</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Brown</td> <td></td> <td colspan="3">WKF Reglement</td> <td>Brown</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Black</td> <td></td> <td colspan="3">WKF Reglement</td> <td>Black</td> </tr> </tbody> </table>		U10	U12	U14	U16	U18			Yellow	Green				Yellow		Orange		Jyu Kumite			Orange		Green		Jyu Kumite			Green		Blue		WKF Reglement			Blue		Brown		WKF Reglement			Brown		Black		WKF Reglement			Black
	U10	U12	U14	U16	U18																																													
	Yellow	Green				Yellow																																												
	Orange		Jyu Kumite			Orange																																												
	Green		Jyu Kumite			Green																																												
	Blue		WKF Reglement			Blue																																												
	Brown		WKF Reglement			Brown																																												
	Black		WKF Reglement			Black																																												
Catégories Kata	<p>Catégorie U10 et U12 Ceinture jaune à marron</p> <p>Catégorie U14 à U18 Ceinture orange à noire</p>																																																	
Protections	<p><i>Ippon Kumite</i> : protections poings et pieds rouges et bleues</p> <p><i>Jyu Kumite</i> : protections pieds et poings, protège-dents, plastron (F) et coquille (G) Les protège-tibias sont autorisés</p> <p><i>Règlement WKF</i> : protections pieds et poings, protège-dents, plastron (F) et coquille (G) Les protège-tibias sont autorisés U16 : plastron et <i>face mask</i> pour tous</p>																																																	



Membre de la Fédération Suisse de Karaté

Membro della Federazione Svizzera di Karate

Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

Déroulement des rencontres

Ippon Kumite

Déroulement	<p>L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central et de quatre juges assis avec drapeaux.</p> <p><i>Aka</i> commencera à attaquer ses 3x2 assauts, ensuite ce sera au tour de <i>Ao</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• L'arbitre fait entrer les deux compétiteurs sur la surface.• Les enfants saluent l'arbitre et leur adversaire.• L'arbitre fait mettre en position les enfants : « <i>Kamae</i> » (les enfants se mettent en garde du côté qu'ils désirent).• L'arbitre annonce à <i>Aka</i> qu'il peut attaquer : « <i>Aka Hajime</i> » en faisant le geste de <i>Hajime</i> avec un seul bras (du côté de <i>Tori</i>).• <i>Tori</i> a le droit de changer sa garde avant d'attaquer mais pas <i>Uke</i>.• <i>Tori</i> se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire et attaque (<i>Uke</i> reste statique).• Les juges montrent leur décision.• L'arbitre annonce « <i>Yame</i> » et donne la décision à <i>Tori</i> (en fonction de l'avis des juges).• L'arbitre annonce : « <i>Tsuzukete Hajime</i> » en utilisant ses deux bras (les deux combattants sont concernés).• <i>Tori</i> et <i>Uke</i> se mettent en mouvement mais sans changer de garde.• <i>Tori</i> effectue la même attaque (sans feinte) et <i>Uke</i> tente de bloquer et de contrer.• Les juges montrent leur décision.• L'arbitre annonce « <i>Yame</i> » et donne la décision à <i>Tori</i> ou <i>Uke</i> (en fonction de l'avis des juges).• Après les trois attaques de <i>Aka</i> et les trois contres de <i>Ao</i> l'arbitre fera changer les rôles.• À la fin de la confrontation, l'arbitre fait revenir les combattants en <i>Yoi</i> et annonce « <i>Kachi</i> ».• En cas d'égalité la décision se fait par <i>Hantei</i> et l'arbitre et les juges donnent leur décision en même temps.
Règles pour les compétiteurs	<p>Toutes les techniques de poings sont comptabilisées <i>Yuko</i> (un point) tandis que les techniques de jambes sont comptabilisées <i>Waza-ari</i> (deux points).</p> <p>Les combattants doivent rester sur place. De plus, ils restent dans l'axe et ne doivent pas tourner avant l'attaque de <i>Tori</i>.</p> <p>L'attaquant doit placer au minimum un coup de pied dans ses trois attaques.</p> <p>Toutes les attaques doivent être différentes.</p> <p>Une technique du poing ou de la jambe avant est différente du poing ou de la jambe arrière.</p> <p>Une technique au niveau <i>Chudan</i> est considérée comme différente si elle est faite au niveau <i>Jodan</i>.</p> <p>Une attaque à droite et à gauche sont considérées comme identiques.</p> <p>L'attaque doit être unique et ne comporter qu'un seul déplacement.</p> <p>Après sa deuxième attaque, la garde de <i>Tori</i> doit être neutre et permettre un contre <i>Chudan</i> et <i>Jodan</i> de <i>Uke</i>.</p> <p>Les contres sont complètement libres, mais une seule technique est autorisée.</p> <p><i>Uke</i> n'a pas le droit de bouger ou de bloquer lors de la première attaque de <i>Tori</i>.</p> <p>Lors de la première attaque, la garde de <i>Uke</i> doit être neutre et permettre des attaques <i>Chudan</i> et <i>Jodan</i> de <i>Tori</i>. Si ce n'est pas le cas l'arbitre fera corriger la position de <i>Uke</i>.</p>



Membre de la Fédération Suisse de Karaté

Membro della Federazione Svizzera di Karate

Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

Règles pour les arbitres	<p>Lors du premier assaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si <i>Tori</i> effectue une attaque multiple ou une feinte, la décision sera <i>Torimasen</i>. • si <i>Tori</i> effectue une double technique, il recevra <i>Torimasen</i> et devra montrer à nouveau une attaque (sans possibilité de marquer de points) pour que <i>Uke</i> sache quelle technique sera effectuée. • si <i>Uke</i> bloque et empêche <i>Tori</i> de marquer, la décision sera « bloque » pour <i>Uke</i> et <i>Yuko</i> ou <i>Waza-ari</i> pour <i>Tori</i>. • si <i>Uke</i> recule et empêche <i>Tori</i> de marquer, la décision sera « recule » pour <i>Uke</i> et <i>Yuko</i> ou <i>Waza-ari</i> pour <i>Tori</i>. <p>Lors du deuxième assaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si <i>Tori</i> effectue une attaque multiple, une feinte ou une attaque différente, la décision sera <i>Torimasen</i> pour <i>Tori</i> et <i>Yuko</i> pour <i>Uke</i>. • si <i>Tori</i> bloque et empêche <i>Uke</i> de marquer, la décision sera « bloque » pour <i>Tori</i> et <i>Yuko</i> ou <i>Waza ari</i> pour <i>Uke</i>. • si <i>Tori</i> recule après son attaque et empêche <i>Uke</i> de marquer, la décision sera « recule » pour <i>Tori</i> et <i>Yuko</i> ou <i>Waza ari</i> pour <i>Uke</i>. • si <i>Uke</i> effectue une contre-attaque multiple, la décision sera <i>Torimasen</i> pour <i>Uke</i>. • si deux juges attribuent des points à <i>Tori</i> et deux juges à <i>Uke</i>, alors les points iront à <i>Tori</i>. • si l'arbitre estime que <i>Uke</i> est hors timing, il annonce « <i>Yame</i> » avant son contre. <p>La règle des huit points d'écart n'est pas appliquée.</p> <p>Les catégories de pénalités (1 et 2) sont les mêmes que le règlement enfants SKU</p>
---------------------------------	---

Jyu Kumite

Déroulement	<p>L'équipe arbitrale est constituée d'un arbitre et de quatre juges assis avec drapeaux.</p> <p>L'arbitre fait entrer les combattants et ordonne le début du combat.</p> <p>Le combat se déroule sans interruption de l'arbitre, sauf en cas de contact ou de comportement interdit (catégorie 1 ou catégorie 2). Les avertissements sont donnés mais aucun point négatif n'est attribué.</p> <p>Le combat dure 1'00 de temps effectif. (U10-U12)</p> <p>Le combat dure 1'30 de temps effectif. (U14-U18)</p> <p>À la fin du temps, l'arbitre arrête le combat et demande la décision par <i>Hantei</i>. L'arbitre et les quatre juges donnent leur décision simultanément.</p> <p>La règle des « dix secondes » en cas de compétiteur au sol n'est pas appliquée.</p>
Détails pour les arbitres	<p>Les arbitres doivent répondre à la question :</p> <p>« Quel combattant a présenté la meilleure attitude et tenté le plus de techniques variées qui auraient potentiellement pu marquer ? »</p>



Membre de la Fédération Suisse de Karaté

Membro della Federazione Svizzera di Karate

Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

Kata

Ceintures	<i>Kata selon la ceinture</i>
	<i>Les compétiteurs choisissent leurs Katas</i>
	Jaune : Kata 1 (Tokui Kata en finale et finale 3 ^e place)
	Orange : Kata 1 et Kata 2, en alternance (Tokui Kata en finale et finale 3 ^e place, mais pas le kata du tour précédent)
	Verte : Kata 1 à 3, sans répéter le même Kata deux fois de suite (minimum 2 Katas) (Tokui Kata en finale et finale 3 ^e place, mais pas le kata du tour précédent)
	Bleue : Kata 1 à 4, sans répéter le même Kata deux fois de suite (minimum 3 Katas) <i>U10-U12</i> (Tokui Kata en finale et finale 3 ^e place, mais pas le kata du tour précédent)
	Bleue : Tokui Kata de la liste officielle WKF + Heian/Pinan/Gekisai, sans répétition <i>U14-U18</i>
	Marron : Tokui Kata de la liste officielle WKF + Heian/Pinan/Gekisai, sans répétition
Noire : Tokui Kata de la liste officielle WKF + Heian/Pinan/Gekisai, sans répétition	