

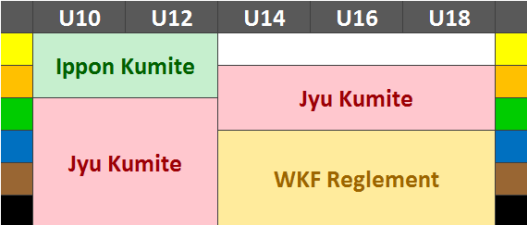


Membre de la Fédération Suisse de Karaté
 Membro della Federazione Svizzera di Karate
 Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

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> 
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	