



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

# SKU Promo Tour 2014

## *Règlement de compétition*

### Informations Générales

<b>Repêchages</b>	<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>Podium et médailles pour les quatre premiers du tableau principal (les quatre demi-finalistes)          Diplômes pour les quatre premiers du tableau de repêchage (distribués à la fin de la catégorie)</p>		
<b>Horaires</b>	<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>		
<b>Catégories Kumite</b>	<b>Catégorie U10 et U12</b>	<p>Ceinture jaune et orange : <i>Ippon Kumite</i></p> <p>Ceinture verte, bleue, marron : <i>4 x 15 Kumite</i></p>	
	<b>Catégorie U14 à U18</b>	<p>Ceinture orange à verte : <i>5 x 15 Kumite</i></p> <p>Ceinture bleue à noire : <i>Règlement WKF</i></p>	
<b>Catégories Kata</b>	<b>Catégorie U10 et U12</b>	Ceinture jaune à marron	
	<b>Catégorie U14 à U18</b>	Ceinture orange à noire	
<b>Protections</b>	<p><i>Ippon Kumite</i> : protections poings rouges et bleues (protège-pieds autorisés)</p> <p><i>4 x 15 Kumite (U10-U12)</i>: protections pieds et poings, protège-dents</p> <p><i>5 x 15 Kumite (U14-U18) et Règlement WKF</i> :</p> <p>Protections pieds et poings, protège-dents, protège-poitrine (F) et coquille (G).</p> <p>Les protège-tibias sont autorisés</p> <p>U16+U18 : plastron pour tous</p>		



## Déroulement des rencontres

### Ippon Kumite

<b>Déroulement</b>	<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 2x2 assauts, ensuite ce sera au tour de <i>Ao</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'arbitre fait entrer les deux compétiteurs sur la surface.</li><li>• Les enfants saluent l'arbitre et leur adversaire.</li><li>• L'arbitre fait mettre en position les enfants : « <i>Kamae</i> » (les enfants se mettent en garde du côté qu'ils désirent).</li><li>• 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>).</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Tori</i> a le droit de changer sa garde avant d'attaquer mais pas <i>Uke</i>.</li><li>• <i>Tori</i> se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire et attaque (<i>Uke</i> reste statique).</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les juges montrent leur décision.</li><li>• L'arbitre annonce « <i>Yame</i> » et donne la décision à <i>Tori</i> (en fonction de l'avis des juges).</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'arbitre annonce : « <i>Tsuzukete Hajime</i> » en utilisant ses deux bras (les deux combattants sont concernés).</li><li>• <i>Tori</i> et <i>Uke</i> se mettent en mouvement mais sans changer de garde.</li><li>• <i>Tori</i> effectue la même attaque (sans feinte) et <i>Uke</i> tente de bloquer et de contrer.</li><li>• Les juges montrent leur décision.</li><li>• 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).</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Après les deux attaques de <i>Aka</i> et les deux contres de <i>Ao</i> l'arbitre fera changer les rôles.</li><li>• À la fin de la confrontation, l'arbitre fait revenir les combattants en <i>Yoi</i> et annonce « <i>Kachi</i> ».</li><li>• En cas d'égalité la décision se fait par <i>Hantei</i> et l'arbitre et les juges donnent leur décision en même temps.</li></ul>
<b>Règles pour les compétiteurs</b>	<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><b>L'attaquant doit placer un coup de poing en premier ensuite un coup de pied.</b></p> <p>Tout déplacement est autorisé pour tenter de marquer son adversaire mais une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler).</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 « à la cible » 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>



**Règles  
pour les  
arbitres**

Lors du premier assaut :

- *Tori* effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.
- Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler)
  
- Si *Tori* effectue une attaque multiple, la décision sera *Torimassen*. et il devra montrer à nouveau une attaque (sans possibilité de marquer de points) pour que *Uke* sache quelle technique sera effectuée.
  
- Si *Uke* bloque ou recule et empêche ainsi *Tori* de marquer, ce dernier pourra recommencer son attaque.
- En cas de récidive, les points seront attribués directement à *Tori*.

Lors du deuxième assaut :

- *Tori* doit effectuer EXACTEMENT la même attaque.
- Si ce n'est pas le cas, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer.
  
- Si *Tori* bloque ou recule et empêche ainsi *Uke* de marquer, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer
- En cas de récidive, les points seront attribués directement à *Uke*.
  
- *Uke* effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.
- Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler)
  
- Si deux juges attribuent des points à *Tori* et deux juges à *Uke*, alors les points iront à *Tori*.
  
- Si l'arbitre estime que *Uke* est hors timing, il annonce « *Yame* » avant son contre.

La règle des huit points d'écart n'est pas appliquée.

Les catégories de pénalités (1 et 2) sont les mêmes que le règlement enfants SKU



## 4 x 15 Kumite et 5 x 15 Kumite

<b>Déroulement</b>	<p>L'équipe arbitrale est constituée d'un arbitre et de quatre juges assis avec drapeaux.</p> <p><i>Chaque assaut dure 15 secondes.</i></p> <p>Assaut 1 : <i>Aka</i> effectue des attaques sur <i>Ao</i> sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 2 : <i>Ao</i> effectue des attaques sur <i>Aka</i> sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 3 : <i>Aka</i> attaque <i>Ao</i> (<i>Aka</i> est jugé sur ses attaques et <i>Ao</i> sur ses contre-attaques) Assaut 4 : <i>Ao</i> attaque <i>Aka</i> (<i>Ao</i> est jugé sur ses attaques et <i>Aka</i> sur ses contre-attaques)</p> <p>Pour les U14-U18, on ajoute l'Assaut 5 : combat libre de 15 secondes.</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>
--------------------	--

## Kata

<b>Ceintures</b>	<p><i>Kata selon la ceinture</i></p> <p><i>Les compétiteurs choisissent leurs Katas</i></p> <p><i>Jaune :</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Kata Heian/Pinan/Gekisai</i> <i>(Tokui Kata en finale et finale 3<sup>e</sup> place)</i></p> <p><i>Orange, verte, bleue (U10-U12) et marron (U10-U12) :</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Kata Heian/Pinan/Gekisai (minimum 2 Katas en alternance)</i> <i>(Tokui Kata en finale et finale 3<sup>e</sup> place, mais pas le kata du tour précédent)</i></p> <p><i>Bleue (U14-U18), marron (U14-U18) et noire (U14-U18) :</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Tokui Kata de la liste officielle WKF + Heian/Pinan/Gekisai, sans répétition</i></p>
------------------	--