

Règlement compétition



Trophée OkinawaKan

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
1. Règlement Poussin(e)s-Pupilles	3
1.1 Kumite.....	3
1.1.1 Catégories.....	3
1.1.2 Protections.....	3
1.1.3 Temps de combat	3
1.1.4 Tenue des combattants	3
1.1.5 Critères de décision	3
1.1.6 Ippon	4
1.1.7 Awasate Ippon.....	4
1.1.8 Waza-ari	4
1.1.9 Techniques autorisées	4
1.1.10 Pénalités et actes prohibés.....	4
1.1.11 Techniques interdites	4
1.1.12 Sorties.....	4
1.2 Kata	5
1.2.1 Liste des katas autorisés	5
1.2.2 Critères de décision	5
1.2.3 Modalités.....	5
1.2.4 Elimination.....	5
2. Règlement Benjamin(e)s-Minimes-Cadet(te)s & Juniors	6
2.1 Kumite.....	6
2.1.1 Catégories.....	6
2.1.2 Protections.....	6
2.1.3 Temps de combat	6
2.1.4 Tenue des combattants	6
2.1.5 Critères de décision	7
2.1.6 Ippon	7
2.1.7 Awasate Ippon.....	7
2.1.8 Waza-ari	7
2.1.9 Techniques autorisées	7
2.1.10 Pénalités et actes prohibés.....	7
2.1.11 Techniques interdites	8
2.1.12 Sorties.....	8
2.2 Kata	8
2.2.1 Liste des katas autorisés	8
2.2.2 Critères de décision	8
2.2.3 Modalités.....	8
2.2.4 Elimination.....	8
3. Arbitrage	9
3.1 Composition des équipes d'arbitrage	Erreur ! Signet non défini.
3.2 Réclamations	9
4. Coachs / instructeurs	9
5. Interruption du combat	9
6. Esprit de la rencontre	9
6.1 Public	9
6.2 Combattants	10
7. Remise du Trophée Okinawan	10

1. Règlement Poussin(e)s-Pupilles

1.1 Kumite

1.1.1 Catégories

Poussins(es)	années 2011 et 2012
Pupilles	années 2009 et 2010

Les catégories de poids seront établies sur place selon les inscriptions

1.1.2 Protections

Les protections **obligatoires** pour la compétition :

- ✓ Casques **bleus** ou **rouges** fournis par l'organisateur ou combattant
- ✓ Gants mitaines blancs fournis par le combattant
- ✓ Plastrons **bleus** ou **rouges** fournis par l'organisateur
- ✓ Protèges tibias-pieds
- ✓ Protège seins à coques démontables pour les féminines formées
- ✓ Coquille pour les garçons (portée sous le dogi)

Les protections suivantes sont **tolérées** mais facultatives :

- ✓ Protège-dents
- ✓ Coquille pour les jeunes filles

1.1.3 Temps de combat

Il n'y aura **pas de prolongation** durant la compétition, un **KATA** sera réalisé pour départager les 2 combattants

Poussins(es)	1 min de combat jusqu'au quart de finale	1min 30s demi-finale et finale
Pupilles	1 min de combat jusqu'au quart de finale	1min 30s demi-finale et finale

1.1.4 Tenue des combattants

Les combattants se présenteront sans ceinture de grade pendant toute la durée de la compétition.

Il leur sera possible de porter une ceinture de grade uniquement lors de la présentation et pour les remises de trophées.

Le DOGI sera de couleur blanche et propre..

Pendant le combat, les combattants porteront une ceinture **rouge** ou **bleu**.

1.1.5 Critères de décision

La victoire peut être remportée par Ippon, 2 Waza ari, 1 waza ari, genten de l'adversaire, disqualification ou sur décision majoritaire des juges :

Points et Pénalités		Décisions du jury	
AKA	SHIRO	AKA	SHIRO
Ippon		Victoire	
Waza ari		Victoire sur décision	
Waza ari + chui		Victoire sur décision	
Waza ari + genten ichi		Victoire sur décision	
Waza ari + genten Ni		<i>soit match nul ou décision majoritaire</i>	
Waza ari + genten Ni	Chui	Victoire sur décision	
Waza ari + genten Ni	Genten ichi	Victoire sur décision	
Chui		<i>soit match nul ou décision majoritaire</i>	
Genten ichi			Victoire sur décision
Genten ichi	Chui		Victoire sur décision
Genten ni			Victoire sur décision
Genten ni	Chui		Victoire sur décision
Genten ni	Genten ichi	<i>soit match nul ou décision majoritaire</i>	
Genten san		disqualification	Victoire

1.1.6 Ippon

Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.

1.1.7 Awasate Ippon

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

1.1.8 Waza-ari

- ✓ Technique autorisée **Chudan** ayant nécessité une interruption du combat, avec baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique du combattant sur un temps inférieur à 3 secondes, et permettant (médicalement) la reprise du combat.
- ✓ Mawashi geri **Jodan** ayant une **touche ferme sur le côté de la tête (casque) sans recherche de KO** (sans modification du comportement).

1.1.9 Techniques autorisées

- ✓ Les attaques à la tête **JODAN** avec les jambes **uniquement mawashi geri sur le casque, jambe d'appui au sol.**
- ✓ Les attaques au corps **CHUDAN** avec le **poing fermé uniquement** avec la partie recouverte par le gant (seiken ou uraken).
- ✓ Les attaques au corps **CHUDAN** avec les **jambes linéaires, circulaires ou retournées. (genoux compris).**

1.1.10 Pénalités et actes prohibés

Sont prohibés et pénalisés les actes suivants :

- ✓ Toute technique interdite (cf. 1.1.11)
- ✓ Toute projection
- ✓ Tout balayage
- ✓ Toute sortie
- ✓ Toute attaque incontrôlée, volontaire ou non
- ✓ Toute saisie ou poussée
- ✓ Tout refus d'appliquer les instructions de l'arbitre
- ✓ L'attitude antisportive ou non respectueuse
- ✓ La pauvreté technique (exemple: se cantonner au même niveau de travail, ou à la même technique à répétition)
- ✓ Tout comportement malhonnête (simulation) et tout geste, parole déplacée ou signe de provocation envers un combattant ou un membre du public

1.1.11 Techniques interdites

- ✓ **Toute attaque JODAN avec les membres supérieurs**
- ✓ **Toute attaque JODAN avec les membres inférieurs autre que le mawashi geri sur le casque, pied d'appui au sol.**
- ✓ **Toute attaque CHUDAN avec les membres supérieurs autre que seiken ou uraken.**
- ✓ **Toute attaque GEDAN**

1.1.12 Sorties

3 sorties	JOGAI CHUI.
2 sorties supplémentaires	JOGAI GENTEN ICHI.
1 sortie supplémentaire	JOGAI GENTEN NI.
1 sortie supplémentaire	JOGAI GENTEN SAN SHIKAKKU.

1.2 Kata

En cas de match nul en fin de combat, il n'y a **pas de prolongation** et il sera demandé l'exécution d'un **KATA**.

1.2.1 Liste des katas autorisés

TAIKYOKU SONO ICHI
TAIKYOKU SONO NI
TAIKYOKU SONO SAN
TAIKYOKU SOKUGI SONO ICHI
TAIKYOKU SOKUGI SONO NI et SONO SAN

PINAN SONO ICHI
PINAN SONO NI
PINAN SONO SAN
PINAN SONO YON
PINAN SONO GO

1.2.2 Critères de décision

Chaque juge et arbitre détermine une décision obligatoire en faveur de l'un des deux combattants en fonction des critères suivants

Forme générale : Le KATA doit être exécuté selon les critères techniques Kyokushinkai.

Technique : Le combattant doit faire preuve d'équilibre, de stabilité, de puissance dans ses techniques (KIME), de vitesse, de qualité d'enchaînements, et d'une respiration maîtrisée.

Vécu : Le combattant doit prouver sa bonne compréhension des enchaînements par le vécu de son KATA.

1.2.3 Modalités

A l'appel de l'arbitre principal, les combattants se placent en fonction du déplacement prévu de leur KATA de façon à ne pas se gêner pendant l'épreuve et saluent les officiels.

Le combattant annonce à la table, avant de se présenter sur le tatami, le nom du KATA qu'il va exécuter, puis il l'annonce à voix haute à l'arbitre central après s'être mis en place.

L'arbitre donne les commandements.

Les combattants commencent leur KATA à l'annonce « HAJIME ».

A la fin du KATA, les combattants reviennent en « SHIZEN DACHI » aux commandements « NAORE, YASUME » et attendent l'annonce de la décision qui désigne le vainqueur.

1.2.4 Elimination

Les combattants qui ne réalisent pas le KATA dans son intégralité, après un second essai, seront éliminés.

2. Règlement Benjamin(e)s-Minimes-Cadet(te)s & Juniors

2.1 Kumite

2.1.1 Catégories

Benjamins(es)	années 2007 et 2008
Minimes	années 2005 et 2006
Cadets(es)	années 2003 et 2004
Juniors	années 2001 et 2002

Les catégories de poids seront établies sur place selon les inscriptions

2.1.2 Protections

Les protections **obligatoires** pour la compétition :

- ✓ Casques **bleus** ou **rouges** fournis par l'organisateur ou combattant
- ✓ **Gants mitaines blancs par le combattant**
- ✓ Plastrons **bleus** ou **rouges** fournis par l'organisateur (**pas de plastrons pour les Cadets et Juniors**)
- ✓ Protèges tibias-pieds
- ✓ Protège seins à coques démontables pour les féminines formées
- ✓ Coquille pour les garçons (portée sous le dogi)

Les protections suivantes sont **tolérées** mais facultatives :

- ✓ Protège-dents
- ✓ Coquille pour les jeunes filles

2.1.3 Temps de combat

Il n'y aura **pas de prolongation** durant la compétition, un **KATA** sera réalisé pour départager les 2 combattants

Benjamins(es)	1min 30s de combat jusqu'au quart de finale	1min 30s demi-finale et finale
Minimes	2 min de combat jusqu'au quart de finale	2 min demi-finale et finale
Cadets(es)	2 min de combat jusqu'au quart de finale	2 min demi-finale et finale
Juniors	3 min de combat jusqu'au quart de finale	3 min demi-finale et finale

2.1.4 Tenue des combattants

Les combattants se présenteront sans ceinture de grade pendant toute la durée de la compétition (y compris pendant la présentation des clubs). Il leur sera possible de porter une ceinture de grade uniquement lors des remises de trophées. Le DOGI sera de couleur blanc et propre..

Pendant le combat, les combattants porteront une ceinture **rouge** ou **bleu**.

2.1.5 Critères de décision

La victoire peut être remportée par Ippon, 2 Waza ari, 1 waza ari, genten de l'adversaire, disqualification ou sur décision majoritaire des juges :

Points et Pénalités		Décisions du jury	
AKA	SHIRO	AKA	SHIRO
Ippon		Victoire	
Waza ari		Victoire sur décision	
Waza ari + chui		Victoire sur décision	
Waza ari + genten ichi		Victoire sur décision	
Waza ari + genten Ni		soit match nul	ou décision majoritaire
Waza ari + genten Ni	Chui	Victoire sur décision	
Waza ari + genten Ni	Genten ichi	Victoire sur décision	
Chui		soit match nul	ou décision majoritaire
Genten ichi			Victoire sur décision
Genten ichi	Chui		Victoire sur décision
Genten ni			Victoire sur décision
Genten ni	Chui		Victoire sur décision
Genten ni	Genten ichi	soit match nul	ou décision majoritaire
Genten san		disqualification	Victoire

2.1.6 Ippon

Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.

2.1.7 Awasate Ippon

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

2.1.8 Waza-ari

- ✓ Technique autorisée **Chudan** ayant nécessité une interruption du combat, avec baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique du combattant sur un temps inférieur à 3 secondes, et permettant (médicalement) la reprise du combat.
- ✓ Mawashi geri **Jodan** ayant une **touche ferme sur le côté de la tête (casque) sans recherche de KO** (sans modification du comportement).

2.1.9 Techniques autorisées

- ✓ Les attaques **JODAN** avec les jambes **uniquement mawashi geri sur le casque, jambe d'appui au sol.**
- ✓ Les attaques au corps **CHUDAN** avec le **poing fermé uniquement** avec la partie recouverte par le gant (seiken ou uraken)
- ✓ Les attaques au corps **CHUDAN** avec les jambes linéaires, circulaires ou retournées. (genoux compris)
- ✓ Les attaques **GEDAN** avec les jambes uniquement au niveau des cuisses (**genoux interdits**) et avec les parties recouvertes par les protèges-tibias (pas de frappes avec les talons ou les genoux).

2.1.10 Pénalités et actes prohibés

Sont prohibés et pénalisés les actes suivants :

- ✓ Toute technique interdite (cf. 1.1.11)
- ✓ Toute projection
- ✓ Tout balayage
- ✓ Toute sortie
- ✓ Toute attaque incontrôlée, volontaire ou non
- ✓ Toute saisie ou poussée
- ✓ Tout refus d'appliquer les instructions de l'arbitre
- ✓ L'attitude antisportive ou non respectueuse
- ✓ La pauvreté technique (exemple: se cantonner au même niveau de travail, ou à la même technique à répétition)

- ✓ **L'acharnement en mawashi geri gedan**
- ✓ Tout comportement malhonnête (simulation) et tout geste, parole déplacée ou signe de provocation envers un combattant ou un membre du public

2.1.11 Techniques interdites

- ✓ **Toute attaque JODAN avec les membres supérieurs**
- ✓ **Toute attaque JODAN avec les membres inférieurs autre que le mawashi geri sur le casque, pied d'appui au sol.**
- ✓ **Toute attaque CHUDAN avec les membres supérieurs autre que seiken ou uraken.**
- ✓ **Toute attaque GEDAN dans les articulations**
- ✓ **Toute attaque GEDAN avec les membres inférieurs par une partie non recouverte par le protège-tibia (genoux, talons)**

2.1.12 Sorties

3 sorties	JOGAI CHUI.
2 sorties supplémentaires	JOGAI GENTEN ICHI.
1 sortie supplémentaire	JOGAI GENTEN NI.
1 sortie supplémentaire	JOGAI GENTEN SAN SHIKAKKU.

2.2 Kata

En cas de match nul en fin de combat, il n'y a **pas de prolongation** et il sera demandé l'exécution d'un **KATA**.

2.2.1 Liste des katas autorisés

TAIKYOKU SONO ICHI	PINAN SONO ICHI
TAIKYOKU SONO NI	PINAN SONO NI
TAIKYOKU SONO SAN	PINAN SONO SAN
TAIKYOKU SOKUGI SONO ICHI	PINAN SONO YON
TAIKYOKU SOKUGI SONO NI et SONO SAN	PINAN SONO GO

2.2.2 Critères de décision

Chaque juge et arbitre détermine une décision obligatoire en faveur de l'un des deux combattants en fonction des critères suivants

Forme générale : Le KATA doit être exécuté selon les critères techniques Kyokushinkai.

Technique : Le combattant doit faire preuve d'équilibre, de stabilité, de puissance dans ses techniques (KIME), de vitesse, de qualité d'enchaînements, et d'une respiration maîtrisée.

Vécu : Le combattant doit prouver sa bonne compréhension des enchaînements par le vécu de son KATA.

2.2.3 Modalités

A l'appel de l'arbitre principal, les combattants se placent en fonction du déplacement prévu de leur KATA de façon à ne pas se gêner pendant l'épreuve et saluent les officiels.

Le combattant annonce à la table, avant de se présenter sur le tatami, le nom du KATA qu'il va exécuter, puis il l'annonce à voix haute à l'arbitre central après s'être mis en place.

L'arbitre donne les commandements.

Les combattants commencent leur KATA à l'annonce « HAJIME ».

A la fin du KATA, les combattants reviennent en « SHIZEN DACHI » aux commandements « NAORE, YASUME » et attendent l'annonce de la décision qui désigne le vainqueur.

2.2.4 Elimination

Les combattants qui ne réalisent pas le KATA dans son intégralité, après un second essai, seront éliminés.

3. Arbitrage

3.1 – Equipe d'arbitrage

Les juges et/ou arbitres stagiaires sont acceptés, le responsable d'arbitrage veillera au maximum, et dans la mesure du possible,

à ne pas cumuler plus de 2 stagiaires simultanément par tatamis (équipe de 5) ou 1 stagiaire (équipe de 3).

Juges et arbitre ont égalité de vote avec pouvoir décisionnel à l'arbitre central.

3.2 – Arbitre (Shushin)

Il est responsable du tatami, et dirige l'équipe d'arbitrage (2 ou 4 juges).

Il dirige l'entrée et la sortie de l'équipe d'arbitrage, le début et la fin du combat. Il est chargé de préserver la sécurité des combattants. Il recueille les avis des juges et prononce les décisions pour les combattants et les spectateurs. Il convoque les

juges en cas de nécessité, et annonce une éventuelle décision du comité d'arbitrage.

L'arbitre central ne sera pas (si possible) du même club que l'un des combattants.

3.3 – Juge (Fukushin)

Il est responsable de l'un des 4 coins du tatami. Il donne son avis au moyen de drapeaux et sifflet. Il reconnaît la décision de

l'arbitre ou d'un membre du comité d'arbitrage.

Les juges ne sont pas (si possible) du même club que l'un des combattants. Ils doivent provenir (si possible) de 4 clubs différents.

3.4 – Table officielle

Elle est en charge de : l'appel des combattants, la gestion des feuilles de match, du chronomètre et du Chiissai Makura (« sac

fin de temps »), elle est tenue par un minimum de deux personnes formées à ce travail.

3.1 Réclamations

Les réclamation ne peuvent être portées qu'auprès du responsable d'arbitrage. Seuls les coaches peuvent porter réclamation à condition que leur club ait fourni au moins un juge ou arbitre.

4. Coachs / instructeurs

Chaque combattant peut être aidé par un seul coach. Le coach doit se présenter en tenue correcte.

Le coach se tient à l'extérieur du tatami. Il ne peut se déplacer, il doit se limiter à des indications verbales.

Le coach est habilité à porter réclamation s'il le désire auprès du responsable général de l'arbitrage de la compétition.

L'arbitre est habilité à faire exclure par la table centrale un coach dont le comportement ne serait pas en accord avec l'esprit de la rencontre.

5. Interruption du combat

Le coach, le personnel médical, l'arbitre central de la rencontre ou le responsable de l'arbitrage sont habilités à arrêter le combat à n'importe quel moment s'ils jugent que la santé de l'enfant est en danger.

6. Esprit de la rencontre

Le but de la manifestation est de permettre au public enfant de pratiquer la compétition dans un souci de sécurité et d'enrichissement physique et mental.

Chaque dirigeant de club s'engage personnellement à respecter et à faire respecter scrupuleusement le règlement, non seulement à ses adhérents mais également à ses supporters.

6.1 Public

Ne seront pas tolérés de la part du public des sifflements, injures, agressivité, etc.

Il est normal d'encourager un combattant, mais inadmissible et intolérable d'user de mots et d'attitudes incorrects envers son adversaire ou les officiels.

Considérant de tels comportements indignes des Arts Martiaux, il sera adressé un ultime avertissement.

Une récidive entraînera le retrait du combattant et, le cas échéant, de son club d'appartenance.

6.2 Combattants

Ne sera pas toléré sous peine de sanction :

- ✓ Toute forme d'agressivité
- ✓ Tout refus d'obéissance envers les arbitres
- ✓ Tout geste de provocation ou antisportif envers qui que ce soit (verbalement ou physiquement)
- ✓ Toute contestation pendant et en dehors du temps de combat
- ✓ Toute simulation visant à faire disqualifier l'adversaire

7. Remise du Trophée

L'ensemble du club devra montrer ces 3 valeurs durant la journée : un esprit, du respect et la courtoisie

Les critères d'attribution du Trophée Okinawakan sont les suivants :

- ✓ Les résultats des enfants.
- ✓ Le comportement des accompagnants et coach pendant la compétition
- ✓ Le respect des dates d'inscriptions, contrôle administratif et règlements.
- ✓ Avoir inscrit des juges / arbitres (sans qui la compétition ne pourrai ce faire)

2017 : Paris XVII / 2016 : ALM Montivilliers / 2014 : ACBB

2013 : Karaté Institut Niçois / 2012 : USSP / 2011 : Dreux / 2010 : Bunkai Kyokushin

2009 : ARB Meudon / 2008 : Marcilly/Eure / 2007 : Kyokushin Bayeux



Pour toute information sur la compétition:

Sensei Baptiste DELAUNAY: 06 79 38 31 67