

## Règlement 3ème Open d'Alsace Kyokushinkai 2017 Cadets – Juniors – Seniors - Vétérans

### 1 DUREE DU COMBAT

En éliminatoires jusqu'en ¼ de finales inclus, le temps de combat est de 2 minutes avec décision souhaitée mais non obligatoire, avant une seule prolongation de 2 minutes. Il est de 3 minutes à partir des demi-finales incluses sauf pour les vétérans qui restent de deux minutes.

Combat: 2 minutes (éliminatoires) puis 3 minute en juniors et seniors, 2 minutes en juniors, 1 minute 30 en cadets et minimes.

Première prolongation 2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets et minimes.

Deuxième prolongation 2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets et minimes

### 2 Protections

Les bandages et pansements (sauf premier combat) sont soumis à l'approbation du médecin officiel et à l'accord de l'arbitre. Cet accord doit être justifié, et matérialisé par l'apposition, avant de rentrer sur le tatami, d'un cachet officiel sur le pansement ou le bandage.

La coquille, portée sous le Dogi est obligatoire pour les hommes, et conseillée pour les féminines.

Les protège seins, portés sous le Dogi (coques plastiques démontables) sont obligatoires chez les féminines.

Le port de lunette est interdit. Les lentilles de contact souples sont le seul mode de correction de la vue autorisé.

Le protège dents est autorisé mais non obligatoire.

Les gants (type Ichi geki ou similaire) et les protège tibias recouvrant le pied sont obligatoires chez les minimes, cadets, juniors et vétérans.

Les protège genoux sont autorisés mais non obligatoire chez les cadets, juniors et vétérans, interdits chez les seniors.

Le casque est obligatoire chez les minimes et cadets.

### 3 CRITERES DE DECISION

La victoire peut être remportée par Ippon ou 2 Waza ari ; Waza ari, Genten de l'adversaire ou Yusei (décision des arbitres) en fin de temps réglementaire Kiken (abandon ou forfait de l'adversaire : non présentation après deux minutes ou trois appels consécutifs de la table) ; Shikkaku – disqualification de l'adversaire.

#### 3.1 IPPON KACHI

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

#### 3.2 AWASETE IPPON KACHI

2 Wasa ari entraînent une victoire par Ippon.

#### 3.3 WAZA ARI

Technique autorisée 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.

Balayage suivi au sol par une technique de poing au corps, efficace et contrôlée ; dans le temps de l'action.

#### 3.4 YUSEI KACHI

En éliminatoires jusqu'en ¼ de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin du combat avec comme critères décisionnels prioritaires :

- dommages à l'adversaire (combattant blessé)
- Techniques efficaces portées (avec kime)
- Nombre de frappes réelles portées.

Dans le cas contraire, une seule prolongation se déroule avec alors décision obligatoire des juges et arbitres.

### 4 FAUTES ET AVERTISSEMENTS

Tout avertissement ou pénalité annoncé par l'arbitre doit être marqué oralement à voix haute par le combattant (« Osu »).

#### 4.1 COMPTABILISATION

Les fautes involontaires et sans conséquence de blessure sont comptabilisées d'un avertissement simple (Chui).

Les fautes volontaires ou ayant entraîné une diminution des capacités de l'adversaire peuvent justifier d'une pénalité (Genten).

Les sorties sont signalés par les juges et sont soumises à avertissements et pénalités à la seule décision de l'arbitre central. Les avertissements et pénalités sont appliqués à la majorité des voix. Aucune décision ne peut être prise par l'arbitre central sans le soutien d'au moins 2 juges de coin.

Aucune décision ne peut être refusée par l'arbitre central en cas de décision majoritaire d'au moins 3 juges de coin. L'arbitre central en cas de désaccord avec une décision majoritaire peut convoquer les juges de coin pour leur en exprimer les raisons sans pour autant pouvoir imposer sa propre décision.

Les fautes sont cumulables entre elles, mais sont annulées en cas de prolongation.

## 4.2 TERMES ET APPLICATION

- Chui Avertissement (main tendue vers le visage du combattant responsable)
- Genten ichi Première pénalité (1 doigt tendu vers le visage du combattant responsable)
- Genten ni Deuxième pénalité (2 doigts tendus vers le visage du combattant responsable)
- Genten san shikkaku Disqualification, victoire de l'adversaire (main tendu à 45° vers le sol)

## 4.3 DISQUALIFICATION

Outre le cumul de 3 pénalités, une disqualification est décidée en cas de refus d'obtempérer aux indications de l'arbitre central, attitude agressive ou acte de violence volontaire, refus de combat systématique ou non combativité des 2 combattants supérieure à une minute, action interdite de la part du coach ou absence du tatami non autorisée par l'arbitre en cours de rencontre, retard manifeste ou absence après 3 appels à la table.

## 5 ACTES ET TECHNIQUES PROHIBÉES

- Toute attaque ou touche (volontaire ou non) à la tête, à la face ou au cou avec la main, le poing ou le bras (Ganmen ouda).
- Toute attaque au sol non contrôlée. Toute attaque depuis le sol après un balayage de l'adversaire (sauf chute volontaire destinée à préparer cette attaque).
- Toute attaque au bas ventre (Kinteki Kogeki).
- Toute attaque sur un adversaire qui tourne le dos volontairement. Toute attaque à la colonne vertébrale.
- Toute attaque directe aux genoux.
- Les coups de tête (Zu tsuki).
- Toute position d'attaque, de garde ou de défense mettant en danger le combattant lui-même (exposition du dos, de la tête, etc...)
- Tout refus d'appliquer les instructions de l'arbitre, geste agressif ainsi que tout geste ou parole déplacée envers un combattant, un arbitre ou un membre du public et un officiel.
- Toute saisie (tsukami) du dogi ou (kake) d'une partie du corps de l'adversaire.
- Pousser l'adversaire à répétition mains ouvertes, ou avec les poings, les coudes ou les avant bras (oshi).
- Non combativité (Mubobi), baisse de la motivation de combattre ou incapacité physique (Kakenige) et sorties volontaires répétées (Jogai).
- Les attaques de jambes directes à la tête sont interdites chez les cadets et juniors.
- En cas de tenue déplorable du public envers un arbitre, combattant ou un club, les pénalités suivantes pourront être prises : disqualification du combattant concerné, suspension d'une saison du combattant ou club concerné, radiation internationale définitive du combattant et/ou du club concerné.

## 6 ABSENCE

- Toute absence justifiée d'un combattant inscrit doit être signalée avant la rencontre.
- En cas de non présentation sur l'aire de combat après trois appels, le combattant sera disqualifié.

## 7 CONTESTATIONS

- Toute contestation doit être déposée auprès du responsable d'arbitrage.
- La contestation est discutée et réglée par le comité d'arbitrage en dehors de la présence du contestant et de son coach.

## 8 COACH

- Chaque combattant peut être aidé par un seul coach. Le coach doit se présenter en tenue de sport (ni Dogi, ni tenue officielle), et sans chaussures. Le coach se tient à l'extérieur du tatami sur une chaise prévue à cet effet. Il 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 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.

## 9 FEUILLES DE MATCH

- Les catégories qui comportent moins de 4 combattants se déroulent selon un système de poules par enchaînement de combats, précisé sur la feuille de marque.
- A partir de 4 combattants, le système est un tableau par élimination directe sans repêchage. Les deux perdants des demi-finales sont classés troisièmes ex aequo.

## 10 TIRAGE AU SORT

- Le tirage au sort est effectué par la table officielle suivant les inscriptions et après contrôle et pesée le jour de la compétition.

**Information importante :** Pour les catégories **débutants** et **avancés** Cadets – Juniors Seniors D2 et Vétérans, les combats se dérouleront dans l'esprit du skin touch, **sans recherche de hors combat.**