

Règlement 5^{ème} Open d'Alsace Kyokushinkai 2020

Cadets – Juniors – Séniors D3 – D2 – Elite - Vétérans

Le tournoi se déroulera sous les règles générales nationales KyokushinKaï définies par la FFKDA avec les spécificités suivantes :

1/ CATEGORIES

Les catégories 2^{ème} Division sont réservées aux compétiteurs "avancés"

Les catégories 3^{ème} Division sont réservées aux compétiteurs "débutants" ayant moins de 2 années de pratique

Sont exclus d'office des catégories 2^{ème} Division :

- Les compétiteurs ayant le grade de Shodan
- Les compétiteurs ayant obtenu un podium national senior.
- Les compétiteurs évoluant dans les championnats internationaux.

Sont exclus d'office des catégories 3^{ème} Division :

- Les compétiteurs ayant obtenu plusieurs podiums dans un Open 2^{ème} Division.

Age:

Cadets (14-15ans) : nés en 2001-2002 / Juniors (16-17ans) nés en 1999-2000

Séniors (18ans et +) : nés en 1998 et avant / Vétérans (35ans et +) nés en 1981 et avant

Poids :

Cadets: -60kg / -70kg / +70kg

Cadettes: -50kg / -55kg / +55kg

Juniors M : -65kg / -70kg / +70kg

Juniors F : -55kg / -60kg / +60kg

D2 et D3 Séniors H : -70kg, -80kg, -90kg, +90kg (ou +80kg selon les inscrits)

Séniors F : -55kg, -65kg et +65kg (ou -65kg/+65kg selon les inscrits)

Vétérans: -85kg et +85kg

Les vétérans seront catégorisés par poids et âges selon les inscrits.

NB : Pour les Elite Sénior H : -70kg, -80kg, -90kg et +90kg

En fonctions du nombre d'inscrits, les catégories seront fixées une semaine avant le tournoi.

Si le nombre de combattant est insuffisant ils seront regroupés en 2 catégories :

-80kg et +80kg

Si le nombre de combattant ne suffit pas, nous effectueront une catégorie OPEN WEIGHT

NB : les catégories de poids pourront être modifiées en fonction des inscrits. Pour les catégories peu nombreuses, un système de poule pourra être mis en place afin que chacun puisse faire minimum 2-3 combats.

2/ DUREE DES COMBATS

Combats : 2min pour les cadets, juniors, séniors D2 et D3, vétérans. 3min pour les élites séniors

1^{ère} prolongation : 1min30 pour les cadets et juniors avec décision obligatoire en chosén. 2min pour les séniors et vétérans avec décision obligatoire sauf pour élites

2^{ème} prolongation : 2min pour les séniors élites avec décision obligatoire en chosén

3/ Tenue et Protections

Tenue :

Les combattants sont tenus de se présenter en dogi blanc propre. La veste, serrée par la ceinture, doit recouvrir les hanches. Les manches doivent recouvrir au moins la moitié du bras et ne peuvent être retroussées. Le pantalon doit recouvrir au moins les 3/4 du tibia.

Les combattants portent leur ceinture de grades, avec un ruban rouge noué dans le dos pour "Aka", qui sera le second combattant appelé. Le 1^{er} combattant nommé sera donc Shiro.

Les filles peuvent porter sous la veste un tee-shirt totalelement blanc.

Les cheveux longs doivent être attachés par un élastique, les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts, les bijoux et barrettes de cheveux sont interdits.

Protections :

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 formées.

Les gants (mitaine type Ichigeki ou similaire) sont obligatoires pour les cadets, juniors et séniors D3 et devront être fournis par les clubs

Les protèges tibias recouvrant le pied sont obligatoires pour toutes les catégories sauf élite et devront être fournis par les clubs

Le casque (avec/sans protection faciale) est obligatoire pour les cadets et sera fourni par l'organisation

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 protège genoux sont autorisés mais non obligatoire. Interdit pour les élites

4/ CRITERES DE DECISION

La victoire peut être remportée par :

- Ippon ; Awasate Ippon ; Waza ari ;
- Genta de l'adversaire
- 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.

Commission Kyokushinkai 2020

4.1 IPPON KACHI

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

4.2 AWASETE IPPON KACHI

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

4.3 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.

4.5 YUSEI KACHI

Si aucun des 2 combattants n'a marqué de points ou commis de fautes nécessitant la victoire de l'opposant. Le combat peut être remporté à la fin du temps réglementaire ou supplémentaire selon les critères suivant :

- Supériorité d'état physique (blessure nette de l'adversaire ou fatigue nette)
- Supériorité de l'efficacité des frappes portées
- Supériorité du nombre de frappes réelles portées.

TABLEAU DECISIONNEL

N.B. : 1 "Waza ari", un "Chui", un "Genten ichi", "Genten ni" ou "Genten san" marqués de part et d'autre pour chacun des combattants s'annulent.

Points et pénalités		Décisions possibles de l'arbitre central et des juges	
Aka (rouge)	Shiro (blanc)	Aka (rouge)	Shiro (blanc)
Ippon		Victoire immédiate	
Waza ari		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Chui		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Genten ichi		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Genten ni		Match nul ou victoire de Shiro	
Waza ari + Genten ni	Chui	Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Genten ni	Genten ichi	Victoire en fin de temps réglementaire	
Chui		Match nul ou Décision majoritaire	
Genten ichi		*Match nul ou victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	

Genten ichi	Chui	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten ni			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Chui	*Match nul ou victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	
Genten ni	Genten ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten San		Disqualification	Victoire immédiate

*** Match nul possible si domination absolue de Aka**

Drapeaux décisionnels des juges	Décisions possibles de l'arbitre central	
Aka = ■ Shiro = □ Match Nul X	Aka (rouge)	Shiro (blanc)
■ ■ ■ ■	Victoire obligatoire	
■ ■ ■ X	Victoire obligatoire	
■ ■ ■ □	Victoire obligatoire	
■ ■ □ □	Match nul ou victoire "Aka" ou "Shiro" sur décision de l'arbitre central	
■ ■ X X	Victoire "Aka" ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
■ ■ X □	Victoire "Aka" ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
■ X X □	Match nul	
X X X □ (ou ■)	Match nul	
X X X X	Match nul	

5/ FAUTES ET AVERTISSEMENTS

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

5.1 COMPTABILISATION

La première faute involontaire et sans conséquence de blessure sont comptabilisées d'un simple avertissement verbal (poussée, saisie...)

La seconde faute sera sanctionnée par un Chui : avertissement verbal.

Dès la troisième faute ou 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.

5.2 TERMES ET APPLICATION

1^{ère} faute sans gravité : avertissement verbal

Chui : Avertissement (main tendue vers le visage du combattant responsable)

Genten ichi : Première pénalité (1 doigt tendu vers le visage du combattant)

Genten ni : Deuxième pénalité (2 doigts tendus vers le visage du combattant)

Genten san : Shikkaku Disqualification, victoire de l'adversaire (main tendu à 45° vers le sol)

NB : Dans les catégories où il y aura des poules, le Genten San entraînera la défaite du combattant mais pas de disqualification, afin qu'il puisse re-combattre

5.3 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.

6/ ACTES ET TECHNIQUES INTERDITES

Généralités :

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).

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

Spécificités :

Toute attaque dans les genoux.

Toute attaque jodan autre que Mawashi Geri et Ura Mawashi geri, avec pied d'appuis au sol pour les catégories cadets, juniors et séniors D3

KO interdit en jodan pour les catégories cadets, juniors et séniors D2 et D3.

Le contrôle absolu est demandé et seule la touche type waza ari sera comptabilisée

7/ ABSENCE et CONTESTATIONS

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.

Toute contestation sera acceptée uniquement pour les clubs qui présenteront un/des juges/arbitres

Toute contestation doit être déposée auprès du responsable d'arbitrage par le coach du club

La contestation est discutée et réglée par le comité d'arbitrage en dehors de la présence du contestant et de son coach.

8 / MODALITES D'INSCRIPTION

Les dossiers d'inscriptions sont recevables jusqu'au **28.12.2019 18h00**. Passé ce délai, plus aucune inscription ne sera prise en compte.

Les combattants devront disposer d'au minimum 1 timbre licence FFKDA, dont celui de l'année en cours pour les combattants français, et d'une licence de leur pays respectif pour les étrangers.

Original d'un certificat médical de non contre-indication à la compétition ou passeport sportif tamponné où sera mentionné 'apte à la compétition'. Aucune dérogation.

Une autorisation parentale pour les mineurs sur modèle avec copie de la carte d'identité du signataire.

Merci de renseigné le grade, le poids exact, ainsi que le niveau débutant si tel est le cas, pour vos combattants, ce qui permettrait de répartir au mieux les catégories.

Responsable de la Commission

JAMES Hilton : 06.85.79.20.18

Responsable règlement

Responsable administratif et inscription

WARTH Paul : 06 60 84 76 59

MURSCHEL Frédéric : 06 80 67 10 97