

## Règlement Open d'Alsace Semi-Contact 2020

### Poussins à VETERANS

#### Extrait du règlement fédéral de la saison en cour.

**Les compétiteurs doivent posséder leurs propres équipements.** Tout compétiteur se présentant non équipé à l'appel de son nom, ne sera pas autorisé à combattre. **Il disposera d'une minute pour se mettre en conformité, ensuite il sera déclaré forfait.**

Les protections doivent être homologuées. Le casque doit être de la même couleur que les gants. Chaque compétiteur doit avoir les deux couleurs bleu et rouge pour les gants et les casques.

#### Pour toutes les catégories masculines et féminines

- Casque Karaté Contact & Protège-dents **sauf pour les Poussins – Pupilles & Benjamins s'ils portent un casque à visière.**
- Gants 4 ou 6 oz pour les Poussins
- Gants 6 ou 8 oz pour les Pupilles – 8 ou 10 oz Benjamins – Minimes – Cadets
- Gants 10 oz Juniors à Vétérans pour les féminines et les masculins en – 72Kg
- Gants 12 oz Juniors à Vétérans pour les masculins + 72 Kg
- Coquille pour les masculins et féminines
- Protège-poitrine pour les féminines
- Protège-pieds/tibias recouvrant les orteils et le talon (Protections karaté traditionnel refusé le jour de la compétition sauf Poussins à Benjamins)

Karate-Gi traditionnel ou Karaté-Gi Contact homologué par la FFKDA ou tenue de la discipline du combattant.

**Nota : Pour les Poussins les protections du karaté traditionnel seront tolérées, ou se rapprocher du responsable de la commission Karaté Contact M. JAMES Hilton 06.85.79.20.18.**

#### Le coach

Chaque compétiteur doit être assisté d'un coach qui se tiendra sur la chaise prévue à cet effet.

Il pourra intervenir auprès du compétiteur pendant le combat et durant la période de repos (serviette, hydratation, conseil). Si l'arbitre doit reprendre le Coach, son compétiteur peut être sanctionné d'un avertissement, voir de disqualification.

Il doit porter une tenue de sport. Il peut décider d'interrompre le combat du compétiteur qu'il accompagne en jetant l'éponge.



## **LE DEROULEMENT DES COMBATS**

Le chronométrage a lieu en temps réel, il peut être arrêté sur consigne de l'arbitre uniquement.

Le commissaire sportif signale la fin du combat par un coup de gong.

En dehors des phases éliminatoires et finales, le temps de récupération entre deux combats est de 3mn maximum et 10m maximum avant les finales. La durée de récupération, dans cet espace de temps, est décidée par les deux combattants.

## **PRINCIPE GENERAL**

A l'exception des Règles spécifiques au Karaté « Semi Contact » exposées ci-après, les règles sont celle du règlement de Karaté Contact.

Les Règles du Karaté « Semi Contact » s'appliquent aux Catégories Mini-Poussins à Vétérans.

## **DUREE DU COMBAT**

POUSSINS : 2 reprises de 1 minute avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)

PUPILLES - BENJAMINS : 2 reprises de 1 minute et 15 secondes avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)

MINIMES - CADETS : 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).

JUNIORS – SENIORS : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).

VETERANS : 2 reprises de 1 minute 30 avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).

La décision est prise aux drapeaux

## **CRITERES DE DECISION**

A l'issue de chaque reprise, les décisions des 3 Juges sont les suivantes :

a) 3 points : Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.

b) 2 points : Le compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.

c) 1 point : Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire



Les techniques suivantes sont interdites en « Semi Contact » (Mini-Poussins, Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans) :

- ✓ Coups de Poing circulaires excessivement larges
- ✓ Uppercuts portés à l'adversaire quand il a la tête baissée.
- ✓ Back Fist, coup de poing retourné.
- ✓ Coup de coude
- ✓ Projection
- ✓ Coup de genoux
- ✓ Coups de pied circulaires dans les membres inférieurs en pleine puissance, toute recherche de KO technique sera sanctionné par l'arbitre.

4 pénalité = Perte de la reprise par 6-0.

## COMPTAGE

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera à reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être **compté par l'arbitre**. Dans ce cas il **ne pourra gagner la reprise**.

Pour toutes questions, n'hésitez pas à contacter :

Hilton JAMES 06.85.79.20.18

Frédéric MURSCHEL 06.80.67.10.97