



## REGLES DE COMPETITION ENFANTS/ADOS

### I. AVANT- PROPOS

- 1.1. Les règles d'arbitrage qui concernent les compétitions enfant sont les mêmes que celles adoptées par l'EKO pour le Knock-down, mis à part les points suivants :
- 1.2. Il n'y a pas de grade minimum requis pour participer.
- 1.3. L'âge est en fonction des catégories.
- 1.4. Les catégories sont par âges et par poids ; 6-7 [Poussins] 8-9 [Pupilles] 10-11 [Benjamins] 12-13 [Minimes] 14-15 [Cadets]
- 1.5. Les combattants enfant devront obligatoirement porter un casque, des gants, des protège-tibias et coup de pieds, un plastron, la coquille pour les garçons (facultative pour les filles mais conseillée) pour toutes les catégories mixtes. Dans la catégorie des Cadets, seules les protections de poings et tibias coup de pied sont obligatoires (coquilles pour les garçons et protège seins pour les filles)

### II. REGLES GENERALES

- 2.1 Chaque participant doit porter un *karaté-gi* blanc et propre, arborant uniquement les insignes *Kyokushin* ou *Shinkyokushin* réglementaires sur la poitrine coté coeur et l'écusson FSKO sur la manche gauche.
- 2.2 Les ongles des pieds et des mains doivent être courts et propres.
- 2.3 A part le tee-shirt blanc pour les filles, ne peuvent être portés que les vêtements et protections réglementaires (paragraphe 1.5)
- 2.4 Aucun bandage, ni pansement au premier tour, sauf accord du médecin.
- 2.5 Sont interdits : le port de lunettes (lentilles de contact souples autorisées), les bijoux, les barrettes métalliques, les objets contondants. Les protège-dents sont facultatifs (obligatoires en cas de prothèses dentaires).

2.6 Lors des compétitions, tous les enfants devront se présenter avec une ceinture blanche. Aka (rouge), portera une ceinture rouge ou un ruban rouge accroché à sa ceinture, afin de le distinguer de Shiro (blanc).

2.7 Les participants doivent justifier des éléments suivants :

- Timbres FFKDA de la saison en cours.
- Passeport EKO avec timbre de l'année en cours.
- Certificat médical, spécifique au *Karaté Kyokushinkai*.
- Une autorisation parentale, à renouveler à chaque participation.

Pour les rencontres internationales ou de niveau Européen :

- Carte IKO.

2.8 Dans tous les cas, ni FSKO, ni les organisateurs ne seront tenus pour responsables d'accidents ou blessures survenant lors d'une compétition. Les parents se doivent d'engager leur responsabilité à ce sujet et pour tout incident pouvant être causé par leur enfant en signant l'autorisation parentale et la décharge.

### III. L'AIRE DE COMBAT

3.1 L'aire de combat doit être de 8 m sur 8 m, plus 1 mètre de sécurité autour.

3.2 La surface de combat doit être recouverte de tapis semi durs (type *tatami*).

3.3 La délimitation des positions des combattants, des juges et de l'arbitre est la même que pour les compétitions Knock-down.

### IV. CATEGORIES

4.1 Pour connaître son appartenance à une catégorie, il suffit de déduire son année de naissance à l'année dans laquelle se déroule le Championnat auquel on souhaite participer.

Exemple : Vous souhaitez participer à la Coupe de France le 6 décembre 2008. Vous êtes né le 1<sup>er</sup> janvier 1993, donc  $2008 - 1993 = 15$ . Vous êtes dans la catégorie 14-15.

Si vous étiez né le 1<sup>er</sup> janvier ou le 31 décembre 1992, vous auriez fait  $2008 - 1991 = 16$ . Vous seriez donc en catégorie Junior.

4.2 Toutes les catégories sont mixtes sauf celle des Cadets 14-15 ans.

(Voir le tableau)

## V. FORMES DE COMBATS

Déroulement du combat identique au knock-down. Les points sont comptabilisés selon les critères développés dans le paragraphe X

## VI. ARBITRES ET JUGES

- 6.1 Chaque combat nécessitera la présence de 4 juges et 1 arbitre (qui donne toutes les directives).
- 6.2 En fonction du nombre d'arbitres et de juges le jour de la compétition, ce nombre pourra être ramené à 3 dont 1 arbitre central, 1 juge en miroir et 1 arbitrator.
- 6.3 Pour toute décision à l'issue du combat, chaque juge a droit à une voix.
- 6.4 L'arbitre a également droit à une voix.

## VII. DUREE DES COMBATS ET PROLONGATIONS

- 7.1 Voir le tableau.

## VIII. CHRONOMETRE

- 8.1 Le chrono est mis en marche à la commande de l'arbitre *Kamaete-Hajime* au début du combat, et il ne sera stoppé qu'à la fin du temps réglementaire ou à la commande de l'arbitre *Jikan*.

## IX. CRITERES DE DECISION POUR LA VICTOIRE

La victoire sera déterminée à l'issue du combat en fonction du nombre de points [Waza Ari] et (ou) pénalités attribués aux combattants [Selon tableau joint] Soit par décision des arbitres si aucun point ou pénalités n'a été attribués durant le combat.

N.B. : 1 « Point », « Waza Ari », « Chui Ichi » ou « Genten Ichi » 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 [2 Waza ari]		Victoire immédiate	
Waza ari		Victoire en fin de temps réglementaire	
1 Point		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Chui Ichi		Victoire en fin de temps réglementaire	
1 Point + Chui Ichi		Match nul ou Décision majoritaire	
Waza ari + Genten Ichi	Chui Ichi	Victoire en fin de temps réglementaire	
1 Point + Genten Ichi			Victoire en fin de temps réglementaire

Waza ari + Genten Ichi		Match nul ou Décision majoritaire	
1 Point + Genten Ichi	Chui Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Waza ari + Genten Ichi + Chui Ichi	Genten Ichi	Victoire en fin de temps réglementaire	
1 Point + Genten Ichi + Chui Ichi	Genten Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	

Chui Ichi		Match nul ou Décision majoritaire	
Genten Ichi		*Match nul ou victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	
Genten Ichi	Chui Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten Ichi + Chui Ichi			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten Ichi + Chui Ichi	Chui Ichi	*Match nul ou victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	
Genten Ichi + Chui Ichi	Genten Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten Ni		Disqualification	Victoire immédiate

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

1 POINT	2 POINTS (Awasete)	WAZA-ARI	3 POINTS	4 POINTS (Awasete)	IPPON
CHUI ICHI	GENTEN ICHI	CHUI ICHI (WARNING 3)		GENTEN NI = SHIKKAKU	

Décision obligatoire des arbitres après la première extension, il est préconisé de donner la décision dès le premier round en l'absence de points marqués si l'un des deux combattants a dominé nettement [ § X d]

Drapeaux décisionnels des juges	Décisions possibles de l'arbitre central	
Aka = ■ Shiro = □ Ikiwake (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	

## X. CRITERES DE DECISION POUR LES POINTS

La victoire peut être remportée par Ippon ou 2 Waza ari ; Waza ari ; Genten de l'adversaire ou Yusei (décision des juges et 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.

#### **X a - Un point**

Les critères pour l'obtention d'un POINT sont plus « souples » qu'en Knock-down. L'attribution du POINT : Enchaînement minimum de trois techniques poings ou pieds sans intention de faire mal (Force des coups portés) si le combattant qui a porté la technique, a montré son intention de faire du mal (agressivité déplacée, absence totale de contrôle ou pour mettre son adversaire k.o.) ce combattant sera alors sanctionné.

Dans l'enchaînement des trois techniques [minimum] pour que le POINT soit comptabilisé par l'arbitre, au moins une des techniques doit être exécutée avec détermination et efficacité de façon à démontrer qu'elle aurait pu entraîner un Knock down sans contrôle.

#### **X b - Awasete Waza ari**

Obtention d'un Waza ari par l'addition de 2 points.

#### **X c - Awasete Ippon Kachi**

2 Waza ari entraînent la victoire par Ippon. Aucun Ippon ne sera attribué directement quelque soit la technique effectuée.

#### **X d - Yusei Kachi**

Critères de décision des juges et arbitres à la fin du combat en cas d'absence de points ou de pénalités ou d'égalité.

1. Supériorité de l'état physique, comportement et attitude des combattants.
2. Supériorité du nombre de techniques efficaces portées.
3. Nombre de sorties de l'aire de combat si non sanctionné par une pénalité.

### **XI. ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS**

- 11.1 Techniques sur la face du visage.
- 11.2 Techniques des membres supérieurs en direction de la tête ou du visage (Ganmen ouda)
- 11.3 Techniques de jambes jodan non contrôlable.
- 11.4 Saisir (Tsukami)
- 11.5 Entourer l'adversaire à l'aide des bras (Kakaekomi)
- 11.6 Pousser (Shotei)
- 11.7 Coup de tête (Zutsuki)
- 11.8 Refuser de combattre (Kakenige)
- 11.9 Sorties de l'aire de combat en reculant (Jogai)
- 11.10 Coups portés dans le bas ventre (Kinteki Kogeki)

## **XII. AVERTISSEMENTS**

12.1 Les actes suivants peuvent entraîner un avertissement sous la responsabilité de l'arbitre et des juges :

- Effectuer des sorties ou déplacements fréquents faisant perdre du temps.
- Faire preuve de mauvaise conduite, ou de violence.
- Rester face à face plus de 30 secondes sans engager le combat malgré les ordres de l'arbitre, ceci pouvant être considéré comme un refus de combattre, et les 2 combattants pourraient être disqualifiés.
- Agripper ou pousser un adversaire.

## **XIII. DISQUALIFICATION D'OFFICE**

13.1 Les actes suivants entraînent une disqualification d'office annoncée par l'arbitre :

- Arriver en retard pour le combat (après 3 appels durant 1 minute) ou ne pas se présenter du tout.
- Refuser d'engager le combat après 3 rappels à l'ordre de l'arbitre.

## **XIV. ORDRE DES AVERTISSEMENTS**

CHUI ICHI 1<sup>er</sup> avertissement.

CHUI ICHI 2<sup>ème</sup> avertissement.

Awasete GENTEN ICHI 1<sup>ère</sup> pénalité.

CHUI ICHI 1<sup>er</sup> avertissement.

CHUI ICHI 2<sup>ème</sup> avertissement.

Awasete GENTEN NI 2<sup>ème</sup> pénalité

SHIKKAKU Disqualification.

## **XV. TAMESHIWARI**

15.1 Il n'y aura pas d'épreuve de casse pour les compétitions Enfants et Ados.

## **XVI. ARBITRAGE**

16.1 Tous les actes, annonces, changements, gestes des juges et arbitres sont identiques à ceux du règlement Knock-down.

## XVII. MODALITES

17.1 Les catégories de moins de 6 combattants (jusqu'à 5 inclus), se dérouleront selon un système de poules.

17.2 Des repêchages pourront être mis en place pour les catégories de plus de 5 combattants.

- L'organisateur se réserve le droit de modifier les catégories si une disproportion apparaît dans les différents engagements.

Annule et remplace, toutes dispositions précédentes.

Fait à Nanterre, le 1<sup>er</sup> février 2009,

Le responsable de l'arbitrage

<b>CATEGORIE</b>	<b>1<sup>er</sup> ROUND</b>	<b>EXTENSION</b>
Poussins 6-7	1mn	1mn
Pupilles 8-9	1mn30	1mn
Benjamins 10-11	1mn30	1mn
Minimes 12-13	2mn	1mn
Cadets 14-15	2mn	2mn