



Style Kyokushinkai

Règles de compétition

Cadets, Juniors
Seniors, Vétérans
Garçons & Filles



SOMMAIRE

1 - Rôle des compétitions Kyokushinkai.....	3
2 - Encadrement et officiels.....	3
2a - Équipe d'arbitrage.....	3
2a1 - Arbitre (Shushin).....	3
2a2 - Juge (Fukushin)	3
2b - Table officielle.....	3
2c – Tenue.....	3
2d – Étiquette	3
2e - Commandements du corps d'arbitrage.....	3
2f - Commandements d'arbitrage.....	4
2g - Annonces d'arbitrage.....	4
2g1 - Annonces d'arbitrage central.....	4
2g2 - Annonces des juges de coin.....	4
3 - Règles de la rencontre.....	4
3a - Durée du combat	5
3b - Surface de combat.....	5
3c - Tenue des combattants.....	5
3c1 – Tenue.....	5
3c2 – Protections.....	5
4 - Critères de décision.....	5
4a - Ippon Kachi	5
4b - Awasete Ippon Kachi.....	5
4c - Waza Ari	5
4d - Yusei Kachi.....	5
5 - Fautes et Avertissements.....	6
5a – Comptabilisation	6
5b - Termes et application.....	6
5c – Disqualification.....	6
5d - Actes et techniques prohibées.....	6
5e – Absence.....	6
5f – Contestations.....	6
5g - Règlement médical.....	6
6 - Tableau décisionnel.....	7
7 - Tame Shiwari.....	7
7a – Matériaux.....	7
7b – Modalités	7
7c – Épreuves	8
7d - Classement spécifique de l'épreuve de casse.....	8
8 - Modalités d'inscription.....	8
8a – Inscription.....	8
8b – Catégories.....	8
8b1 – Pesée.....	8
8b2 - Catégories Féminines.....	8
8b3 - Catégories Masculins.....	8
9 – Coach.....	8
10 - Modalités d'admission.....	8
10a - Compétitions avec pesée préalable	8
10a1 - Compétition officielles fédérales	9
10b - Compétitions sans pesée préalable.....	9
11 - Feuilles de match	9
11a - Poules	9
11b – Tableaux.....	9
11c - Tirage au sort.....	9

1 – ROLE DES COMPETITIONS KYOKUSHINKAI

Développer l'esprit et la technique du Kyokushinkai. Éduquer les générations au travers de la voie du Kyokushinkai. Participer à la vie sportive par la promotion de compétitions. Promouvoir amitié et paix par l'unité dans la voie Kyokushinkai.

2 – ENCADREMENT ET OFFICIELS

Comité d'arbitrage, arbitres et juges doivent être solidaires. Ils ne doivent pas s'opposer entre eux, ni intervenir auprès d'un spectateur, d'un combattant ou d'un coach.

Les décisions doivent être données de façon claire et impartiale.

2A – Équipe d'arbitrage

Le grade minimum requis est 1er Dan. Les 1^{er} kyu seront acceptés sauf pour juger les ½ finales et finales.

Chaque club participant est tenu de fournir au minimum pour la rencontre 1 juge ou 1 arbitre (diplôme national officiel) ou 2 stagiaires (minimum 16 ans et 3e Kyu).

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

2a1 – Arbitre (Shushin)

Il est responsable du tatami, et dirige l'équipe d'arbitrage (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.

2a2 – 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.

2B – Table officielle

La table (micro d'appel des combattants, feuilles de match, chronomètre et "sac de fin de temps") est tenue par un minimum de deux personnes formées à ce travail.

2C - Tenue

La tenue officielle obligatoire se compose d'un pantalon long noir ou bleu nuit, d'une chemisette bleu nuit à manches courtes. Les juges de coin portent un nœud papillon jaune, l'arbitre central un nœud papillon blanc (nécessité de disposer d'un nœud papillon blanc et d'un jaune en cas de changement de poste pour les arbitres centraux). Arbitres et juges diplômés doivent porter l'écusson officiel Kyokushinkai de leur pays, côté cœur de la chemisette.

La toile de jean n'est pas acceptée ni pour les pantalons ni pour les chemisettes. Une veste bleu marine peut être portée en dehors du tatami.

Les juges et arbitres sont pieds nus sur le tatami. Les juges sont munis d'un sifflet (personnel).

2D - Étiquette

Le corps d'arbitrage doit se montrer solidaire et ne pas discuter ou critiquer une décision. Juges et arbitres doivent rester disponibles à proximité de leur tatami de travail.

Pendant le combat, juges et arbitres ne peuvent communiquer qu'entre eux, l'arbitre central ne doit communiquer qu'avec les combattants et les officiels ; et en aucun cas avec un autre combattant ou un coach. Les juges et arbitres qui ne sont pas sur le tatami doivent faire respecter le règlement sur l'aire de la rencontre.

Les jugements doivent être donnés de façon claire et précise, sans hésitation ni partialité. Un juge ou arbitre qui souhaite se faire remplacer pour ne pas arbitrer un membre de son club doit le faire savoir (par un salut en Shizen Dachi) au comité d'arbitrage au début du combat annoncé.

2E - Commandements du corps d'arbitrage

L'entrée des juges est dirigée par l'arbitre central qui rentre en premier par la droite du tatami. Chaque juge et arbitre salue le tatami, puis la table centrale (Osu) en entrant sur le tatami. L'équipe d'arbitrage sortante salue l'équipe entrante (sauf en début de rencontre), puis se dirige sur le côté situé face à la table centrale (Maware Migi). L'équipe d'arbitrage salue face à la table centrale vers l'avant (Shomen ni Rei - la main droite tendue de l'arbitre central désigne la direction), puis se tourne en avançant autour de la jambe gauche (Mawate), et salue vers l'arrière (Rei). Les juges reviennent à leur position de départ en tournant par l'arrière et autour de la jambe gauche (Mawate), et saluent l'arbitre en se tournant à 45° vers l'arbitre central (Rei). Les juges se dirigent alors vers leurs chaises respectives.

Les changements de juges et arbitres sont dirigés par l'arbitre central qui rappelle les juges (Fukushin Shugo), pour reprendre les saluts, puis l'équipe d'arbitrage tourne vers la droite (Maware Migi) pour s'arrêter et saluer (Otagai ni Rei) l'équipe entrante (sauf en fin de rencontre), avant de sortir en saluant la table centrale, puis le tatami.

Les changements ponctuels de juges ou d'arbitre se font après un salut de l'officiel rentrant face à celui qui sort.

2F – Commandements d'arbitrage

Les combattants saluent la table centrale et rentrent sur le tatami au signe d'appel de l'arbitre central. Les combattants effectuent les saluts aux commandements de l'arbitre central. Salut des combattants vers la table centrale (la main droite tendue de l'arbitre désigne la direction - Shomen ni Rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis à 45° vers l'arbitre (Les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers soi - Shushin ni Rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis les combattants se saluent (les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers le centre - Otagai ni Rei). Les combattants se mettent en garde derrière leur ligne (Kamaete), et commencent le combat (Hajime).

Pendant le combat, les arrêts sont annoncés "Yame", les suspensions du chronomètre sont annoncées "Jikan wo tomote Kudasai", et les reprises sont annoncées "Zokko".

En cas de décision en fin de combat, les combattants se tournent au préalable face à la table centrale (Shomen Muite). L'arbitre recule en limite du tatami "Hantei O Onegai Shimasu ! Hantei !" - Les juges annoncent leurs décisions de façon ferme et simultanée (sans sifflet).

L'arbitre compte les décisions en désignant les juges dans l'ordre croissant des décisions, en commençant par le juge situé derrière lui à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il annonce ensuite son jugement personnel et la décision finale qui en découle à la majorité absolue des voix : "Aka" ou "Shiro".

Le combat se termine avec les mêmes saluts, puis les combattants se serrent la main (Akushu) et sortent chacun par leur côté respectif en saluant la table centrale.

2G – Annonces d'arbitrage

2g1 – Annonces d'arbitrage central

Toute annonce doit être faite en commençant par compter les décisions en désignant de la main droite les juges de coin. L'annonce doit comporter la désignation du combattant, la cause et la conséquence de ces décisions au moyen des termes suivants :

AKA (rouge) ou SHIRO (blanc ou bleu)

"Cause", WAZA ARI (un demi point) Bras tendu horizontalement, paume vers le sol.

"Cause", IPPON (Un point, victoire) Bras tendu verticalement vers le ciel.

HIKI WAKE (Match nul) Bras croisés en arrêt vers le sol, paumes vers le sol, un demi pas en avant.

JOGAI (Sortie) Désignation du bord du tatami avec le doigt tendu.

MITOMEZU (Technique non valable) Bras croisés une fois devant soi vers le sol, paumes vers le sol.

"Cause", CHUI, (avertissement) Main tendue verticale, vers la poitrine du combattant.

"Cause", GENTEN ICHI, (première pénalité) Un doigt tendu vers le visage du combattant.

"Cause", GENTEN NI, (seconde pénalité) Deux doigts tendus vers le visage du combattant.

"Cause", GENTEN SAN, (troisième pénalité) Trois doigts tendus vers le visage du combattant, puis enchaîner Shikakku et Kashi (adversaire).

"Cause", SHIKKAKU Main tendue horizontale à 45° vers le sol (puis annonce immédiate de la victoire de l'adversaire).

Mubobi (refus de combat), Ganmen Ouda (attaque de poing à la tête), Kinteki Kogeki (attaque au bas ventre), Tsukami (saisie), Shotei Oshi (poussée), Kakenige (incapacité physique de combattre correctement), Zu Tsuki (coup de tête)

AKA ou SHIRO (Victoire) Bras tendu à 45° vers le ciel, paume vers le sol.

2g2 – Annonces des juges de coin

Le juge doit avoir une position assise, adossé au dossier de la chaise. Les jambes ne doivent être ni croisées ni ramenées sous la chaise, les pieds sont posés talon au sol.

Les drapeaux doivent être tenus fermement vers le sol en appui sur les genoux, le drapeau rouge du côté "Aka". Le sifflet doit être en bouche durant tout le combat.

Le juge doit signaler les points marqués et toute anomalie relevée durant le combat. Le drapeau doit être maintenu en position jusqu'à l'annonce par l'arbitre central.

WAZA ARI (Un demi point) Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme).

IPPON (Un point) Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme), puis levé à la verticale (sifflet ferme).

KASHI (Victoire) Drapeau correspondant levé à la verticale (sifflet ferme).

HIKI WAKE (Match nul) Drapeaux en croix vers le bas, mains superposées.

JOGAI (Sortie) Drapeau frappant le sol à répétition (coups de sifflets brefs).

MITOMEZU (Technique non valable) Drapeaux agités en croix vers le bas.

MIEZU (Technique non vue) Drapeaux en croix devant le visage.

CHUI (Faute) Drapeau correspondant agité verticalement, main décollée du genou, bras plié à 45° vers le haut (sifflets brefs).

SHIKKAKU (Disqualification) Drapeau vers le sol (sifflet ferme).

3 – REGLES DE LA RENCONTRE

3A – Durée du combat

2 minutes seniors jusqu'au ¼ de finales inclus (puis 3 minutes pour les ½ finales et finales), 2 minutes en juniors et vétérans, 1 minute 30 en cadets avec décision souhaitable sans prolongation.

Prolongation de 2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets et vétérans.

Balance - 3 kilos dans toutes les catégories d'âge et de poids, 5 kilos en vétérans

Épreuve de casse - Nombre total de planches (pas de casse chez les cadets et juniors).

Prolongation de 2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets et vétérans.

3B – Surface de combat

La surface de combat mesure 8 mètres sur 8, avec une surface de sécurité de 1 mètre de large (2 mètres si la surface est surélevée).

La surface de combat, et la zone de sécurité doivent être recouvertes d'un tatami semi dur homologué.

Les emplacements des combattants (rouge et blanc) sont matérialisés par deux bandes de 1 mètre de large placées à 1m50 de part et d'autre du centre du tatami, le côté "rouge" est à la droite de l'arbitre central, lui-même face aux officiels.

L'emplacement de l'arbitre est matérialisé face à la table d'arbitrage à 1m50 du centre du tatami.

Si le public est présent d'un seul côté de la rencontre, la table d'arbitrage est placée face au public.

Une chaise est placée à chaque coin du tatami pour les juges, à l'extérieur de la zone de combat. Une chaise est placée de chaque côté du tatami pour les coaches.

3C – Tenue des combattants

3c1 - Tenue

Les combattants sont tenus de se présenter en Dogi blanc propre, arborant exclusivement l'insigne du style en regard du coeur. 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".

Les femmes peuvent porter sous la veste un tee-shirt totalement 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.

3c2 - 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 Karaté Dogi est obligatoire pour les hommes, et conseillée pour les féminines.

Les protège seins, portés sous le Karaté Dogi (coques plastiques démontables) sont obligatoires chez les féminines. Pas de plastron ou coque fixe.

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 tibias recouvrant le pied sont obligatoires chez les cadets, juniors et vétérans. Les gants homologués de combat Ichigeki (fournis par la Commission Nationale Kyokushinkai) sont obligatoires chez les cadets et juniors. Pour les vétérans, libre choix des gants.

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

4 - 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) ; Shikakku - disqualification de l'adversaire.

4A – Ippon Kachi

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

4B – Awasete Ippon Kachi

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

4C - 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.

4D – Yusei Kachi

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

1. Supériorité d'état physique (blessures de l'adversaire)
2. Supériorité de l'efficacité des frappes portées.
3. Supériorité de nombre de techniques efficaces portées

Dans le cas contraire, se référer à l'article 3A.

5 - FAUTES ET AVERTISSEMENTS

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

5A – 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 justifient au minimum 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. Les fautes sont cumulables entre elles, mais sont annulées en cas de prolongation.

5B – Termes et application

Chui Avertissement.

Genten Ichi Première pénalité.

Genten ni Deuxième pénalité.

Genten san Shikkaku Troisième pénalité, disqualification, victoire de l'adversaire.

5C – 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.

5D - Actes et techniques prohibés

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.

Toute saisie (Tsukami) du Dogi ou 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 (Shotei 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 (Mae Geri, Yoko Geri, Ushiro Geri, Kakato Geri, Hiza Geri).

En cas de tenue déplorable du public envers un arbitre, combattant ou un club, les pénalités suivantes pourront être prises : disqualification du combattant concerné, du club concerné, suspension d'une saison du combattant ou club concerné, radiation internationale définitive du combattant et/ou du club concerné.

5E – Absence

Toute absence justifiée d'un combattant inscrit doit être signalée avant la rencontre.

5F - Contestations

Toute contestation doit être déposée auprès du responsable d'arbitrage, exclusivement par l'intermédiaire du juge ou arbitre représentant le club à la rencontre.

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

5G – Règlement médical

Toute décision médicale est du ressort prioritaire du médecin officiel présent à la compétition. En cas d'absence, un médecin présent à la compétition peut être amené à donner son avis, sur consultation demandée par l'arbitre central qui reste alors seul habilité à prendre une décision après consultation des juges.

En cas de K.O. survenant à cause d'une technique interdite, le fautif est disqualifié et le blessé est déclaré vainqueur. Toutefois, ce dernier ne peut être autorisé à reprendre la compétition et est obligatoirement déclaré forfait au combat suivant, suspendu de pratique pendant 1 mois. Le responsable de la compétition gardant en sa possession les documents officiels du combattant. Ces documents seront retournés à réception après un mois minimum d'un certificat médical de reprise (sur formulaire officiel).

6 – 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 Décision majoritaire	
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 Décision majoritaire	
Genten Ichi	Chui	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten ni			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Chui	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten ni	Genten Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten San			Victoire immédiate

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	

7 - TAME SHIWARI

7A - Matériaux

Les planches sont en sapin : 30 cm de large, 20 cm de long, 24 mm d'épaisseur. Une protection fournie par le combattant peut être posée par le juge sur les planches.

7B - Modalités

La casse se déroule avant les demi finales (sauf minimes, cadets). Tous les combattants cassent en même temps. L'épreuve de Tame Shiwari est dirigée par les juges et arbitres à raison d'un officiel par poste de casse, et d'un arbitre central. Combattants et arbitres effectuent les saluts sous la direction de l'arbitre central.

L'arbitre central annonce le type de casse (Seiken, Shuto, Hiji), puis les combattants annoncent à l'officiel du poste de casse le nombre de planches au premier essai. Les juges placent les planches et sont seuls habilités à toucher les planches, éventuellement à la demande du combattant. Le temps alloué pour chaque casse est de 30 secondes après les commandements (Kamaete, Hajime). L'essai est considéré comme valable si toutes les planches sont cassées. Les officiels annoncent les résultats :

Poste 'n' MAÏ KANSUI (nombre de planches cassées) Bras levé indiquant le nombre de planches Le combattant se met en Seiza.

SHIPPAI (Essai manqué) Bras à 45° vers le bas, paume vers le sol Le combattant reste en Shizen Dachi

7C - Epreuves

Le nombre minimum par épreuve est de 2 planches. Il est de la décision du comité d'arbitrage d'annuler une partie des épreuves dans l'intérêt de la rencontre.

Les combattants déterminent à chaque casse le nombre de planches qu'ils désirent essayer de casser au premier essai.

En cas d'échec, le deuxième essai comporte obligatoirement le nombre minimum de planches de la rencontre (différentes du premier essai).

1ere épreuve : Seiken 2e épreuve : Shuto 3e épreuve : Hiji

7D - Classement spécifique de l'épreuve de casse

En cas d'égalité au classement spécifique de l'épreuve de casse, le plus léger (avec écart minimum de 5 kilos) est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, il est procédé à des épreuves supplémentaires de casse déterminées par le comité d'arbitrage, jusqu'à départage.

8 - MODALITES D'INSCRIPTION

8A - Inscriptions

L'âge minimum requis pour les compétitions "combats Kyokushinkai" est de 14 ans. L'âge maximum est à la discrétion du médecin officiel.

Il n'y a pas de grade minimum.

Il est requis 2 timbres de licence FFKDA dont celui de l'année en cours.

8B – Catégories

Tout combattant qui se présente à la pesée en dehors de sa catégorie dispose d'une heure pour se mettre en règle (dans la limite de l'horaire limite prévu). Passé ce délai, il sera classé dans la catégorie de poids enregistré sur place.

Le comité d'organisation se réserve le droit de regrouper ou d'annuler les catégories présentant moins de 3 combattants ou moins de 2 clubs représentés.

8b1 - Pesée

Chaque combattant doit se présenter à la pesée, muni des formulaires obligatoires requis pour la participation à la rencontre, sous peine de disqualification.

8b2 – Catégories Féminines

- **Cadettes : moins de 55 kilos ; moins de 60 kilos, 60 kilos et plus**
- **Juniors : moins de 55 kilos, moins de 65 kilos, 65 kilos et plus**
- **Seniors : moins de 65 kilos, 65 kilos et plus**

8b3 – Catégories Masculins

- **Cadets : moins de 60 kilos, moins de 65 kilos, 65 kilos et plus**
- **Juniors : moins de 60 kilos, moins de 70 kilos, 70 kilos et plus**
- **Seniors : moins de 70 kilos, moins de 80 kilos, moins de 90 kilos, 90 kilos et plus**
- **Vétérans (plus de 40 ans) : Open**

9 - COACH

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

10 – MODALITES D'ADMISSION

Seuls seront admis à participer à la rencontre les combattants des clubs à jour administrativement.

10A – Compétition avec pesée préalable

10a1 - Compétition officielles fédérales

Les combattants doivent se présenter à la pesée, munis des documents suivants :

2 timbres de licence fédérale dont celui de la saison en cours collée sur le passeport sportif.

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 type officiel (aucune dérogation), avec copie de la carte d'identité du signataire.

10B – Compétition sans pesée préalable

Les inscriptions doivent être faites avant la date limite de réception impartie.

Joindre pour chaque pratiquant les photocopies des documents précisés et l'original du certificat médical (et de l'autorisation parentale pour les mineurs, avec copie de la carte d'identité du signataire).

11 – FEUILLES DE MATCH

11A - Poules

Les catégories qui comportent moins de 4 combattants se déroulent selon un système de poules par enchaînement de combats, déterminé et précisé sur la feuille de marque.

11B - Tableaux

A partir de 4 combattants, les éliminatoires se déroulent selon un système de tableaux par élimination directe sans repêchage. Les deux perdants demi-finalistes sont classés troisièmes ex æquo. Il n'y a pas de repêchages.

11C – Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué selon les modalités de numérotation par club avec répartition des têtes de série.

Règlement modifié le 28 mai 2008