



Séniors et vétérans

OPEN RENAUDIN 2022

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées
Style Kyokushinkai



OPEN RENAUDIN 2022

Règles de compétition adultes :

Seniors D1, D2 et Vétérans.

Garçons et filles





Séniors et vétérans

OPEN RENAUDIN 2022

1 - Encadrement et officiels.....	3
1a - Equipe d'arbitrage.....	3
1a1 - Arbitre (Shushin).....	3
1a2 - Juge (Fukushin).....	3
1b - Table officielle.....	3
1c – Tenue.....	3
1d – Etiquette.....	3
1e - Commandements du corps d'arbitrage.....	4
1f - Commandements d'arbitrage.....	4
1g - Annonces d'arbitrage... ..	4
1g1 - Annonces d'arbitrage central.....	5
1g2 - Annonces des juges de coin.....	5
2 - Règles de la rencontre.....	5
2.0- Tame Shiwari.....	5
2a - Durée du combat.....	5
2B - Equipement des combattants... ..	5
2b1 – Tenue.....	5
2b2 – Protections... ..	6
3 - Critères de décision.....	6
3a - Ippon Kachi.....	6
3b - Awasete Ippon Kachi.....	6
3c - Waza Ari.....	6
3d - Yusei kachi... ..	6
4 - Fautes et Avertissements... ..	7
4a – Comptabilisation.....	7
4b - Termes et application... ..	7
4c – Disqualification... ..	7
4d - Actes et techniques prohibées... ..	7
4e – Absence.....	8
4f – Contestations... ..	8
4g - Règlement médical.....	8
5 - Tableau décisionnel.....	9
6 - Tame Shiwari... ..	10
6a – Matériaux.....	10
6b – Modalités.....	10
6c – Epreuves.....	10
6d - Classement spécifique de l'épreuve de casse.....	10
7 - Modalités d'inscription... ..	11
7a – Inscription.....	11
7b – Catégories... ..	11
7b1 – Pesée... ..	11
7b2 - Catégories Féminines... ..	11
7b3 - Catégories Masculins... ..	11
8 – Coach.....	11
9 - Modalités d'admission.....	11
10 - Feuilles de match.....	11
10a - Poules.....	11
10b – Tableaux.....	11



Séniors et vétérans

OPEN RENAUDIN 2022

1 – 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.

1A – Equipe d'arbitrage :

Les juges et/ou arbitres stagiaires sont acceptés, le responsable d'arbitrage veillera, au maximum et dans la mesure du possible, à ne pas cumuler plus de 2 stagiaires simultanément par tatamis (équipe de 5) ou 1 stagiaire (équipe de 3).

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

Tous les clubs participants sont fortement encouragés à fournir un juge et/ou un arbitre.

1a1 – Arbitre (Shushin) :

Il est responsable du tatami, et dirige l'équipe d'arbitrage (2 ou 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.

1a2 – 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.

1B – Table officielle :

Elle est en charge de l'appel des combattants, de la gestion des feuilles de match, du chronomètre et du Chiissai Makura (« sac fin de temps »). Elle est tenue par un minimum de deux personnes formées à ce travail.

1C – 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. En cas de changement de poste (arbitre → juge) les arbitres centraux sont autorisés à garder leur nœud papillon blanc lorsqu'ils sont juges de coin. Arbitres et juges diplômés peuvent porter l'écusson officiel Kyokushinkai / Shinkyokushinkai de leur fédération ou pays, côté cœur de la chemisette.

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

1D – Etiquette :

Le corps d'arbitrage doit se montrer solidaire et ne pas discuter ou critiquer une décision. 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.



Séniors et vétérans

OPEN RENAUDIN 2022

1 E - Commandements du corps d'arbitrage

L'entrée des juges est dirigée par l'arbitre central qui entre 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 reculant 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.

1F – 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 le public (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 tomete kudasai", et les reprises sont annoncées "Zokko".

En cas de décision en fin de combat, les combattants se tournent au préalable face au public (Shomen Muite). L'arbitre recule en limite du tatami "Hantei onegai shimasu ! Hantei !" - Les juges annoncent leurs décisions de façon ferme et simultanée (avec 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 en incluant son jugement personnel et annonce la décision finale qui en découle à la majorité absolue des voix : "Aka" ou "Shiro" ou « hiki wake ».

Le combat se termine avec les mêmes saluts, puis les combattants se serrent la main (Akushu), saluent le coach de l'adversaire depuis le centre du tatami et sortent chacun par leur côté respectif en saluant la table centrale.

1G – Annonces d'arbitrage

1g1 – Annonces d'arbitrage central

Toute annonce doit être faite en commençant par compter (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) 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 ITCHI, (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 (victoire de l'adversaire).

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

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



Séniors et vétérans OPEN RENAUDIN 2022

1g2 – 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).

2 – REGLES DE LA RENCONTRE :

2A – Durée du combat :

- Pour les seniors D1 : y compris pour les catégories en poules
 - Combat : **3 minutes**
 - Première prolongation : **2 minutes**, avec décision souhaitée (Idem 1/2 finales et finales)
 - Seconde prolongation : **2 minutes** (décision obligatoire (Encho-sen) idem pour les 1/2 finales et finales).
- Pour les seniors D2 : sauf pour les catégories en poules (voir §10A)
 - Combat : **2 minutes et 30 secondes**
 - Première prolongation : **2 minutes**, avec décision souhaitée (idem pour les 1/2 finales et finales)
 - Seconde prolongation : **2 minutes** avec décision obligatoire (Encho-sen). (Idem pour les 1/2 finales et finales).
- Pour les vétérans (35 ans et +) : combat de **2 min** puis en cas d'égalité prolongation **2 min** avec décision obligatoire (Encho-sen).

2B – Equipement des combattants

2b1 – Tenue

Les combattants sont tenus de se présenter en dogi propre, pouvant arborer l'insigne du style en regard du cœur. 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 vers l'extérieur. 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 blanc (interdit aux hommes).

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



Séniors et vétérans OPEN RENAUDIN 2022

2b2 – Protections

Les bandages et pansements 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 (D1 ou D2)

Les protège seins, portés sous le Karaté Dogi (coques plastiques démontables) **sont obligatoires** chez les féminines (D1 ou D2). 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. Les bijoux, barrettes métalliques, piercing et objets contendants sont interdits.

Le protège dents est autorisé mais non obligatoire.

- **Les protège genoux** : sont autorisés mais non obligatoire chez les vétérans, interdits chez les seniors.
- **chez les séniors D1** : hormis les protections obligatoires ou le protège dents aucune protection n'est autorisée.
- **chez les séniors D2** : Les protèges tibias ou les protèges tibias/pieds sont autorisés, mais non obligatoires.
- **chez les vétérans** : Les protèges tibias ou les protèges tibias/pieds et les gants **sont obligatoires**.

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) ; Shikakku - disqualification de l'adversaire.

3 A – Ippon Kachi

Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat (sans retour en position de combat/garde) supérieure ou égale à 3 secondes.

3 B – Awasete Ippon Kachi

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

3 C - 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 D – Yusei Kachi

Critères décisionnels prioritaires : (*rappel : en éliminatoires jusqu'en ¼ de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin de la première prolongation*)

1. Supériorité d'état physique (blessure(s) (*) de l'adversaire) ; (*) voir règlement médical : §4G page 8
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 2A).



Séniors et vétérans **OPEN RENAUDIN 2022**

4 - FAUTES ET AVERTISSEMENTS

4 A – 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 signalées 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.

4 B – Termes et application

Chui : Avertissement.

Genten ichi : Première pénalité.

Genten ni : Deuxième pénalité.

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

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

4 C – 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.

En cas de tenue déplorable (sifflement, injures, agressivité,) du public, d'un combattant ou d'un coach envers un arbitre, un autre combattant ou un coach, les pénalités suivantes pourront être prises : Disqualification du combattant concerné et/ou du club concerné.

4 D - 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 (à la discrétion de l'arbitre) 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).



Séniors et vétérans OPEN RENAUDIN 2022

4 E – Absence

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

4 F - Contestations

Toute contestation reste recevable à condition que le club d'appartenance du combattant ait engagé un ou plusieurs juges ou arbitres. Si cette condition n'est pas satisfaite, la recevabilité de la contestation est à la seule discrétion du responsable d'arbitrage.

Toute contestation doit **immédiatement** être faite auprès du responsable d'arbitrage. Elle sera discutée et réglée par le comité d'arbitrage et du représentant de la compétition en dehors de la présence du contestant.

4 G – Règlement médical

Toute décision médicale est du ressort prioritaire du médecin officiel présent à la compétition. En cas d'absence, ou d'indisponibilité temporaire de celui-ci, un médecin (ou un secouriste habilité) présent à la compétition peut être amené à donner son avis, sur consultation demandée par l'arbitre central, qui devra soit suivre les recommandations ou attendre la consultation du médecin officiel pour 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.

(*) *Blessure(s) de l'adversaire* : conséquence(s) d'une lésion ou lésion(s) apparente(s) (→ visible(s) par les juges/arbitre) ; provoquée(s) par une ou plusieurs techniques autorisée(s), qui a pour conséquence de diminuer la capacité physique de l'adversaire, d'une façon temporaire ou permanente, et de lui empêcher, en apparence, la reprise d'un nouveau combat. Celle(s)-ci ayant nécessité ou pas un avis médical.



Séniors et vétérans OPEN RENAUDIN 2022

5 - TABLEAU DECISIONNEL

N.B. : 1 "Waza ari", un "Chui", un "Genten ichi", un "Genten ni" 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 ichi	Chui	Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza ari + Genten ni		Match nul ou Décision majoritaire	
Waza ari + Genten ni	Chui	Match nul ou Décision majoritaire	

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 victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	
Genten ni			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Genten ichi	*Match nul ou victoire de Shiro en fin de temps réglementaire	
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	



Séniors et vétérans **OPEN RENAUDIN 2022**

6- MODALITES D'INSCRIPTION

6A – Inscriptions compétition 1ère division (D1)

- L'âge maximum est à la discrétion du médecin officiel.
- **Le choix de s'inscrire à une compétition D1 est de la responsabilité du combattant**
- Il n'y a pas de grade minimum.

6A – Inscriptions compétition 2^{ème} division (D2)

- L'âge maximum est à la discrétion du médecin officiel.
- **Ne peuvent pas** s'inscrire à une compétition de deuxième division (pour la catégorie séniors) :
 - Les compétiteurs shodan (kyokushin/shinkyokushin) ou plus.
 - Les compétiteurs ayant obtenus un podium à l'Open de France seniors **2019 et/ou 2020**.
- Il n'y a pas de grade minimum.

6B – 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 enregistrée sur **place et une compensation financière supplémentaire à l'inscription de 5 € (cinq euros) sera demandée pour la réalisation des nouveaux tableaux.**

Un(e) combattant(e) peut demander à être classé(e) en catégorie d'âge inférieure si elle existe {vétérans 2 vers vétérans 1 ou vétérans (1 ou 2) vers sénior}

6b1 - Pesée

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

6b2 – Catégories Féminines

Seniors D1&D2 (18 ans à 34 ans) : par catégories : moins de 60 kg, moins de 70 kg et 70 kg et plus

Vétérans par catégories : 35 ans à 44 ans inclus (V1) et + de 45 ans (V2) **et/ou** par catégories de poids (-65 kg, -75 kg, +75 kg) en fonction du nombre d'inscrits.

6b3 – Catégories Masculins

Seniors D1 & D2 (18 ans à 34 ans) : par catégories : moins de 65 kg, moins de 75 kg, moins de 85 kg, moins de 95 kg et 95 kg et plus

Vétérans par catégories 35 ans à 44 ans inclus (V1) et + de 45 ans (V2) **et/ou** par catégories de poids (-85 kg et +85 kg) en fonction du nombre d'inscrits.



Séniors et vétérans **OPEN RENAUDIN 2022**

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

7 – COACH

Chaque combattant peut être aidé par un seul coach. Le coach doit se présenter en tenue correcte. Le coach se tient à l'extérieur du tatami. 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 (voir 4F). 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.

8 – MODALITES D'ADMISSION

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

- Timbre de licence officielle (FFK ou fédération équivalente du style ou pays du combattant) de la saison en cours ou attestation équivalente.
- Attestation sur l'honneur en remplacement du Certificat médical de non contre-indication à la pratique du karaté en compétition ou passeport sportif tamponné. (cf document joint).
- La décharge du combattant signée.
- Le passeport n'est pas obligatoire mais nécessaire afin de valider les résultats en le faisant signer par le représentant de la FFKDA.
- Une autorisation de droit à l'image.

9 – FEUILLES DE MATCH

10 A – Poules

Suivant le nombre de combattants inscrits, un système de poules par enchaînement de combats pourra être mis en place, le déroulement sera déterminé et précisé sur la feuille de marque.

Dans les catégories en poule l'égalité (Hiki-Wake) est considérée comme une décision.

Un système de points permettra de départager les combattants ex-aequo en nombre de points liés à des victoires/défaites ou égalités.

10 B – Tableaux

Pour la D1 : Les éliminatoires se déroulent selon un système de tableaux par élimination.

Pour la D2 et les vétérans : Les éliminatoires se déroulent selon un système de tableaux par élimination.