



RENAUDIN
Catégories enfants
OPEN RENAUDIN 2022

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées
Style Kyokushinkai



OPEN RENAUDIN 2022

Règles de compétition enfants :

Pupilles, benjamins, minimes, cadets et juniors.

Garçons et filles





Catégories enfants
OPEN RENAUDIN 2022

1 – Esprit de la rencontre enfants.....	3
2 - Encadrement et officiels... ..	3
2a - Equipe d'arbitrage... ..	3
2a1 - Arbitre (Shushin)... ..	3
2a2 - Juge (Fukushin)... ..	3
2b - Table officielle.....	3
2c – Tenue	3
2d – Etiquette.....	3
2e - Commandements du corps d'arbitrage.....	4
2f - Commandements d'arbitrage... ..	4
2g - Annonces d'arbitrage... ..	4
2g1 - Annonces d'arbitrage central... ..	4
2g2 - Annonces des juges de coin	5
3 - Règles de la rencontre.....	5
3A - Durée du combat	5
3B - Equipement des combattants... ..	5
3b1 – Tenue.....	5
3b2 – Protections... ..	6
4 - Critères de décision.....	7
4a - Ippon Kachi.....	7
4b - Awasete Ippon Kachi.....	7
4c - Waza Ari.....	7
4d - Yusei kachi... ..	7
5 - Fautes et Avertissements... ..	7
5a – Comptabilisation	7
5b - Termes et application... ..	7
5c – Disqualification... ..	8
5d – Actes et Techniques prohibés.....	8
5d1 – règles générales	8
5d2 – règles spécifiques catégorie Pupilles.....	9
5d3- règles spécifiques catégories Benjamins / Minimes.....	10
5d4 - règles spécifiques catégories Cadets	11
5d5 - règles spécifiques catégories juniors	12
5e – Absence.....	13
5f – Contestations... ..	13
5g - Règlement médical.....	13
6 - Tableau décisionnel.....	14
7 - Modalités d'inscription... ..	15
7a – Inscription.....	15
7b – Catégories... ..	15
7b1 – Pesée... ..	15
7b2 - Catégories Féminines... ..	15
7b3 - Catégories Masculins.....	15
8 – Coach.....	15
9 - Modalités d'admission	15
10 - Feuilles de match.....	15
10a - Poules	15
10b – Tableaux	15



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

1 – ESPRIT DE LA RENCONTRE ENFANTS

Le but de la manifestation est de permettre aux enfants de pratiquer la compétition dans la convivialité, la sécurité et l'enrichissement physique et mental.

Pour la catégorie pupille, il est demandé et il sera valorisé davantage un travail technique, et non une recherche de puissance. Pour cela des règles spécifiques de comptage de points sont mises en place.

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.

2 A – 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.

2a1 – 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.

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.

2 B – Table officielle

Elle est en charge de : l'appel des combattants, 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.

2 C - 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).

2 D - Etiquette

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.



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

2 E - 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 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.

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 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 tomote kudasai", et les reprises sont annoncées "Zokko".

En cas de décision en fin de combat, les combattants se tournent au préalable vers le 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".

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.

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 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.



Catégories enfants OPEN RENAUDIN 2022

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

3 A – Durée des combats

CATEGORIE	Eliminatoires		Demi-finales / Finales	
	1er Round	Extension	1er Round	Extension
Pupilles	1 min	1 min	1min30	1 min
Benjamins	1 min 30	1 min	1 min 30	1 min
Minimes	1 min 30	1 min	2 min	1 min
Cadets	2 min	1 min 30	2 min 30	1 min 30
Juniors	2 min 30	2 min	3 min	2 min

Décision souhaitée sans prolongation (sauf pour les ½ finales et finales), décision obligatoire après l'extension (Encho-sen).

3 B – Equipement des combattants

3b1 - 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 féminines peuvent porter sous la veste un tee-shirt blanc (interdit aux garçons).

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.



Catégories enfants OPEN RENAUDIN 2022

3b2 – 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 garçons. (Non fournie par l'organisateur).

Les protège seins, portés sous le Karaté Dogi (coques plastiques démontables) **sont obligatoires** chez les féminines formées. (Pas de plastron ou coque fixe.) (Non fournies par l'organisateur).

Des protège tibias homologués recouvrant le pied **sont obligatoires** (bleus, rouges ou blancs).

Le protège dents est autorisé mais non obligatoire. (Non fournie par l'organisateur).

Les protège genoux sont autorisés mais non obligatoire. (Non fournies par l'organisateur).

<u>CATEGORIE</u>	<u>Protections</u>
	En plus des protections obligatoires
<u>Pupilles</u>	Tous types de Gants homologués FFK (yc. Type Ichigeki toléré) Casque (fournis par le combattant) Plastron (fournis par le combattant)
<u>Benjamins</u>	Tous types de Gants homologués FFK (yc. Type Ichigeki toléré) Casque (fournis par le combattant)
<u>Minimes</u>	Tous types de Gants homologués FFK (yc. Type Ichigeki toléré) Casque (fournis par le combattant)
<u>Cadets</u>	Tous types de Gants homologués FFK (yc. Type Ichigeki) Casque (fournis par le combattant)
<u>Juniors</u>	Tous types de Gants homologués FFK (yc. Type Ichigeki) Casques <u>Autorisés</u> (fournis par le combattant) Mais NON OBLIGATOIRE

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.



Catégories enfants

OPEN RENAUDIN 2022

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 éliminatoires jusqu'en 1/4 de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin du combat*) 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.

4 A – Ippon Kachi

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

4 B – Awasete Ippon Kachi

2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.

4 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 (**plus les règles spécifiques à chaque catégorie**), 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.

4 D – Yusei Kachi

En éliminatoires jusqu'en 1/4 de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin du combat avec comme critères décisionnels prioritaires :

- Voir les critères spécifiques à chaque catégorie.
- Dans le cas contraire, se référer à l'article 3A.

5 - FAUTES ET AVERTISSEMENTS

5 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.

5 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 !").



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5 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.

5 D - Actes et techniques prohibés pour l'ensemble des catégories

5d-1 : règles générales :

- Toute attaque ou touche (volontaire ou non) à la tête, à la face ou au cou avec les membres supérieurs.
- 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 des genoux à la tête.
- Toute attaque à la face
- Les attaques de jambes directes à la tête sont interdites (Mae geri, Yoko geri, Uchiro geri, Hiza geri et Kagato geri).
- Projection.
- 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 aux genoux.
- Les coups de tête (Zu tsuki).
- Toute saisie (Tsukami) du dogi ou d'une partie du corps de l'adversaire.
- Saisir ou 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).
- 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.
- Comportement malhonnête (simulation) et tout geste ou parole agressive ou déplacé ou signe de provocation envers un combattant, un arbitre, ou un membre du public.

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. (voir 5G).



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5d-2 : Règles spécifiques de la catégorie PUPILLES : en complément des règles générales définies en 5d-1

- Pupilles : nés en 2012 et 2013

Rappel : En plus de leurs protections obligatoires, les enfants pupilles porteront des gants homologués FFK (yc. Type Ichegegi toléré), un casque et un plastron fourni par le combattant.

Zones d'attaque :

La tête, excepté le visage

La poitrine et l'abdomen

Les cuisses, SAUF LES GENOUX

Le dos, excepté la colonne vertébrale

Techniques autorisées :

Attaques au corps avec le poing fermé uniquement avec la partie recouverte par le gant (seiken ou uraken)

Attaques au corps avec les jambes

Attaques gedan uniquement au niveau des cuisses (genoux interdits)

Attaques à la tête avec les jambes : mawashi geri jodan (jambe d'appui au sol) sans recherche de puissance, technique valorisée si exécutée correctement, et non bloquée.

Actes et Techniques interdits : catégorie Pupilles : en complément des règles générales définies en 5d-1

Toute attaque aux articulations

Toute attaque mains ouvertes ou coudes

Coups de pieds sautés (retournés ou non) niveau jodan

Attaque incontrôlée, volontaire ou non

Critères de décision : catégories Pupilles. :

La victoire peut être remportée par

- Ippon : victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.
- Awasete Ippon : deux Waza ari.
- Waza ari : Technique autorisée SHUDAN ou GEDAN 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. MAWASHI GERI JODAN ayant une touche ferme sur le côté de la tête (casque) sans recherche de KO.
- Genten de l'adversaire
- Yusei (décision des juges et arbitres) en fin de temps réglementaire
- Kikken (abandon ou forfait de l'adversaire)

L'arbitre central et les juges annonceront les points/pénalités selon la gestuelle habituelle (Waza Ari / Genten)

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

- Supériorité de l'état physique, comportement et attitude du combattant
- Supériorité de l'efficacité des frappes portées
- Supériorité du nombre de techniques efficaces portées



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5d-3 : Règles spécifiques des catégories BENJAMINS ET MINIMES en complément des règles générales définies en 5d-1

- Benjamins : nés en 2010 et 2011
- Minimés : nés en 2008 et 2009

Rappel : En plus de leurs protections obligatoires, les enfants Benjamins porteront des gants homologués FFK (yc. Type Ichegegi toléré) et un casque fourni par le combattant.

Rappel : En plus de leurs protections obligatoires, les enfants Minimés porteront des gants homologués FFK (yc. Type Ichegegi toléré) et un casque fourni par le combattant.

Zone d'attaque

La tête, excepté le visage

La poitrine et l'abdomen

Le dos, excepté la colonne vertébrale

Les cuisses, SAUF LES GENOUX

Techniques autorisées

Attaques au corps avec le poing fermé uniquement avec la partie recouverte par le gant (seiken ou uraken)

Attaques au corps avec les jambes

Attaques à la tête avec les jambes : mawashi geri jodan (jambe d'appui au sol)

Attaques gedan uniquement au niveau des cuisses (genoux interdits)

Actes et Techniques interdits : catégorie Benjamins/Minimés : en complément des règles générales définies en 5d-1

Toute attaque aux articulations

Toute attaque avec les coudes

Coups de pieds sautés (retournés ou non) niveau jodan

Attaque incontrôlée, volontaire ou non

Critères de décision : catégories Benjamins/Minimés :

La victoire peut être remportée par

- Ippon : victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.
- Awasete Ippon : deux Waza ari.
- Waza ari : Technique autorisée SHUDAN ou GEDAN 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. MAWASHI GERI JODAN ayant une touche ferme sur le côté de la tête (casque) sans recherche de KO.
- Genten de l'adversaire
- Yusei (décision des juges et arbitres) en fin de temps réglementaire
- Kikken (abandon ou forfait de l'adversaire)

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

- Supériorité de l'état physique, comportement et attitude du combattant
- Supériorité de l'efficacité des frappes portées
- Supériorité du nombre de techniques efficaces portées



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5d-4 : Règles spécifiques de la catégorie CADETS en complément des règles générales définies en 5d-1

Cadets : nés en 2006 et 2007

Rappel : En plus de leurs protections obligatoires, les combattants cadets porteront un casque le combattant.

Zone d'attaque

La tête, excepté le visage

La poitrine et l'abdomen

Le dos, excepté la colonne vertébrale

Les jambes, SAUF LES GENOUX

Techniques autorisées

Attaques au corps

Attaques au corps avec les jambes

Attaques circulaires à la tête avec les jambes : toutes techniques effectuées efficacement (basculement de la tête de l'adversaire)

Attaques gedan (genoux interdits) avec les jambes

Actes et Techniques interdits : catégories Cadets : en complément des règles générales définies en 5d-1

Toute attaque aux articulations

Coups de pieds sautés (retournés ou non) niveau jodan

CRITERES DE DECISION catégories Cadets :

La victoire peut être remportée par :

- Ippon Kachi : Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.
- Awasete Ippon Kachi :
2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.
- 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.
- Genten de l'adversaire
- Yusei (décision des juges et arbitres) en fin de temps réglementaire
- Kikken (abandon ou forfait de l'adversaire)
- Shikkaku (disqualification de l'adversaire).

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

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



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5d-5 : Règles spécifiques de la catégorie JUNIORS en complément des règles générales définies en 5d-1

Juniors : nés en 2004 et 2005

*Rappel : En plus de leurs protections obligatoires, pour les combattants juniors le Casque est **autorisé** mais **NON OBLIGATOIRE**.*

Zone d'attaque

La tête, excepté le visage

La poitrine et l'abdomen

Le dos, excepté la colonne vertébrale

Les jambes, SAUF LES GENOUX

Techniques autorisées

Attaques au corps

Attaques au corps avec les jambes

Attaques circulaires à la tête avec les jambes : toutes techniques effectuées efficacement (basculement de la tête de l'adversaire)

Attaques gedan (genoux interdits)

Actes et Techniques interdits : catégories Juniors : en complément des règles générales définies en 5d-1

Toute attaque aux articulations

CRITERES DE DECISION catégories Juniors :

La victoire peut être remportée par :

- Ippon Kachi : Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.
- Awasete Ippon Kachi :
2 Waza ari entraînent une victoire par Ippon.
- 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.
- Genten de l'adversaire
- Yusei (décision des juges et arbitres) en fin de temps réglementaire
- Kikken (abandon ou forfait de l'adversaire)
- Shikkaku (disqualification de l'adversaire).

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

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



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

5 E – Absence

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

5 F – Contestations

Toute contestation est 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.

5G – 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.



Catégories enfants OPEN RENAUDIN 2022

6 – 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	



Catégories enfants **OPEN RENAUDIN 2022**

7- MODALITES D'INSCRIPTION

7 A - Inscriptions

Il n'y a pas de grade minimum.

Il est requis au moins 1 timbre de licence (FFK ou fédération équivalente) dont celui de la saison en cours.

7 B – 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 **et une compensation financière supplémentaire à l'inscription de 5 € (cinq Euros) sera demandée pour la réalisation des nouveaux tableaux.**

7b1 - Pesée

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

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

7b2 – Catégories Féminines :

Les catégories de poids seront établies sur place en fonction des inscriptions. Dans la limite d'un écart de 9 kg pour les catégories intermédiaires (sauf accord dérogatoire du coach).

7b3 – Catégories Masculins :

Les catégories de poids seront établies sur place en fonction des inscriptions. Dans la limite d'un écart de 9 kg pour les catégories intermédiaires (sauf accord dérogatoire du coach).

8 - COACH

Chaque club peut amener jusqu'à 2 coaches et chaque combattant ne peut être aidé que 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 ne peut s'adresser au corps d'arbitrage durant le combat hormis pour demander l'arrêt d'un combat.

Le coach est habilité à porter réclamation s'il le désire auprès du responsable général de l'arbitrage de la compétition (voir **5F**). 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.

9- 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).
- Autorisation parentale pour les mineurs (modèle fourni dans le dossier de la compétition ou passeport).
- La décharge du club 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.



Catégories enfants
OPEN RENAUDIN 2022

10 – 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 bonus permettra de départager les combattants ex-aequo en nombre de points liés à des victoires/défaites ou égalités

10 B – Tableaux

Les éliminatoires se déroulent selon un système de tableaux par élimination.

OFFICIAL