



空手道

LE RELAIS DES MAITRES

PRESENTATION GENERALE

Il s'agit d'une compétition de combats par équipes de 3 membres (une personne supplémentaire, le remplaçant, est acceptée en cas de blessures de l'un des membres de l'équipe). Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse. Une rencontre compte donc neuf matchs (noté M dans chacun des tableaux : M1, M2, M3...M9).

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro. Le changement des combattants dépend de deux facteurs : le score et le temps.

Deux nouveaux combattants entreront en lice si l'une des équipes atteint 5 points (pour le premier combat) ou un multiple de 5 (10 pour le second combat, 15 pour le troisième, etc).

De même, un changement de compétiteurs sera effectué si le temps de combat maximum, variant de une à trois minutes en fonction de l'âge des combattants, est atteint.

ORDRE DES RENCONTRES

M : Match

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5

Fin du combat : temps écoulé (2 ou 3 minutes) ou score arrivé à :

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
5	10	15	20	25	30	35	40	45

EXEMPLES DE SCORES

Ci-dessous, les combats prennent fin car l'un des combattants parvient à atteindre le score requis pour l'arrêt du combat.

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
5	7	11	16	21	30	33	38	42
2	10	15	20	25	29	35	40	45

Dans cet exemple, aucun combattant n'atteint jamais le score requis pour l'arrêt du combat. Le changement de relayeur a donc lieu à la fin du temps réglementaire.

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
4	9	13	19	21	25	31	33	35
1	7	10	15	19	26	30	35	39

Dans ce dernier exemple, certains relayeurs parviennent à atteindre le score requis. Les combats qui ne s'achèvent pas par l'atteinte d'un score particulier se terminent au temps.

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	Match 9
4	10	13	19	23	27	30	33	34
1	7	13	20	25	29	32	36	39

