

**RÈGLEMENT COUPE DE FRANCE « SHOBU
IPPON »**



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

**COUPE DE FRANCE
DE
KARATÉ TRADITIONNEL
SHOBU IPPON**



RÈGLEMENT COUPE DE FRANCE « SHOBU IPPON »

Article 1 – Tenue des arbitres

La tenue des arbitres est conforme au règlement officiel de la FFK.

Article 2 – Tenue des compétiteurs, équipements et protections

Les compétiteurs doivent porter une tenue, des équipements et des protections conformes au règlement officiel de la FFK.

Article 3 – Surface de compétition

La surface de compétition (tatami) est conforme aux dimensions et aux prescriptions du règlement officiel de la FFK.

Article 4 – Tenue des coachs

La tenue des coachs est conforme au règlement officiel de la FFK.

Article 5 – Durée des combats

Catégories

- Cadets : 2 minutes
- Juniors : 2 minutes
- Séniors : 2 minutes (les finales et place de podium 3 minutes)

Finales Séniors

Afin de valoriser les finales et de renforcer le caractère prestigieux de l'événement, toutes les finales de la catégorie Séniors se déroulent sur une durée de **3 minutes**.

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, un **Sai-Shiai** de **2 minute. avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.**

Si aucune décision n'est obtenue à l'issue du Sai-Shiai, le vainqueur est désigné par **HANTEI** (décision arbitrale).

Article 6 – Système de victoire

Le combat est remporté par le compétiteur qui :

- obtient un **IPPON** (victoire immédiate) ;
- obtient **deux WAZARI** ;
- totalise le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité :

- un Sai-Shiai de 2. avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- si l'égalité persiste, la décision est rendue par **HANTEI**
- en cas de partage des voix des juges, l'arbitre central départage les compétiteurs et désigne le vainqueur.

Article 7 – Officiels

Équipe arbitrale

L'équipe arbitrale est composée de :

- un arbitre central ;
- deux juges ;
- un KANSA.

Table officielle

La table officielle comprend :

- le KANSA ;
- un chronométrateur ;
- un responsable de tatami ;
- un ou deux assistants du KANSA chargés de préparer et d'appeler les compétiteurs.

Article 8 – Déroulement de la compétition

- **La compétition se déroule selon un tableau à élimination directe avec repêchage.**

Chaque combat est conduit conformément au présent règlement.

Le vainqueur est le compétiteur qui :

- obtient un IPPON ;
- obtient deux WAZARI ;
- possède le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire.
- En cas d'égalité : Sai-Shiai de 2 minute ; avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- puis HANTEI si nécessaire.

Article 9 – Attribution des points

IPPON

(Gestuelle identique au signal IPPON du règlement Kumite FFK.)

Un IPPON est attribué pour :

- tout coup de pied JODAN ;
- toute technique exécutée sur un adversaire dont une partie du corps, autre que les pieds, est en contact avec le tapis, à l'exception de la position **Hiza-Gamae** (un genou au sol lors de l'exécution de la technique).

WAZARI

(Gestuelle identique au signal YUKO du règlement Kumite FFK.)

Un WAZARI est attribué pour :

- toute technique de TSUKI ou UCHI portée sur une zone valable ;
- tout coup de pied CHUDAN.

Zones autorisées

Les techniques peuvent être portées sur :

- la tête ;
- le visage ;
- le cou ;
- la poitrine ;
- l'abdomen ;
- les flancs ;
- le dos.

Validation des points

Le point est accordé lorsque les deux juges signalent la même technique en faveur du même compétiteur.

Lorsque les deux juges attribuent des niveaux différents (WAZARI ou IPPON), il appartient à l'arbitre central de déterminer le niveau retenu.

Lorsque les deux juges attribuent un point à des compétiteurs différents, l'arbitre peut :

- attribuer un point à chacun si les techniques sont simultanées ;
- ou attribuer le point à un seul compétiteur et annuler l'autre par le geste **TORIMASEN**.

L'arbitre peut également solliciter l'avis d'un juge avant de valider un WAZARI ou un IPPON.

Les gestes d'arbitrage sont identiques à ceux du règlement officiel Kumite FFK.

Article 10 – Désignation du vainqueur

Est déclaré vainqueur le compétiteur qui :

- totalise le plus grand nombre de points ;
- obtient un IPPON ;
- obtient deux WAZARI.

En cas d'égalité :

- Sai-Shiai de 2 secondes ; avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- puis HANTEI.(décision de l'équipe arbitrale).

Les critères retenus pour le HANTEI sont notamment :

- la qualité technique ;
- l'efficacité tactique ;
- l'esprit combatif ;
- la maîtrise du combat.

Article 11 – Critères de validation d'une technique

Pour être comptabilisée, une technique doit être potentiellement efficace, parfaitement contrôlée et satisfaire aux critères suivants :

- 1 Bonne forme.
 - 2 Attitude correcte.
 - 3 Grande vigueur d'application.
 - 4 **ZANSHIN** : maintien de l'attention et de la vigilance avant, pendant et après la technique.
 - 5 Bon timing.
 - 6 Distance correcte.
- Pour les catégories Juniors, Espoirs et Seniors les techniques JODAN peuvent marquer lorsqu'elles arrivent à moins de 5 cm de la cible pour les coups de pied et à 2 cm pour les techniques de poing, mais peuvent être exécutées avec une Skin-touch (touche de peau), sans provoquer d'impact - à l'exception de la zone de la gorge où aucun contact physique n'est autorisé.
 - Pour la catégorie « cadet » le "Skin-touch" (touché de peau) est autorisée pour les techniques de jambe uniquement.
 - Les techniques correctement exécutées délivrées au moment où le temps se termine (00 : 00 : 0) sont valables.

Article 12 – Comportements interdits

Les comportements interdits sont ceux prévus par le règlement officiel de la FFK afin de garantir la sécurité, l'équité et le respect de tous les participants.

Sont notamment interdits :

- 1 Contact excessif selon la zone attaquée ou contact à la gorge.
- 2 Attaques dirigées vers les bras, les jambes, les articulations, l'aine ou le cou-de-pied.
- 3 Techniques à main ouverte portées au visage.
- 4 Techniques exécutées après « WAKARETE » et avant « TSUZUKETE HAJIME ».
- 5 Projections dangereuses ou interdites.
- 6 Simulation ou exagération d'une blessure.
- 7 Sortie de surface (**JOGAI**)
- 8 Mise en danger de sa propre sécurité (**MUBOBI**).
- 9 Fuite du combat dans le but de gagner du temps.
- 10 Passivité (à l'exception des quinze dernières secondes du combat).
- 11 Pousser, saisir ou rester poitrine contre poitrine sans enchaîner immédiatement avec une technique.
- 12 Saisir avec les deux mains, sauf dans le cadre d'une projection autorisée.
- 13 Saisir le bras ou le karaté-gi sans enchaîner immédiatement avec une technique valable ou une projection.
- 14 Techniques incontrôlées ou dangereuses.
- 15 Simulation d'attaques de tête, de genou ou de coude.
- 16 Propos ou comportements irrespectueux envers l'adversaire, les arbitres, les officiels ou le public.

Les avertissements, pénalités et disqualifications sont appliqués conformément au règlement officiel de la FFK.

Article 13. CATÉGORIE DE POIDS :

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

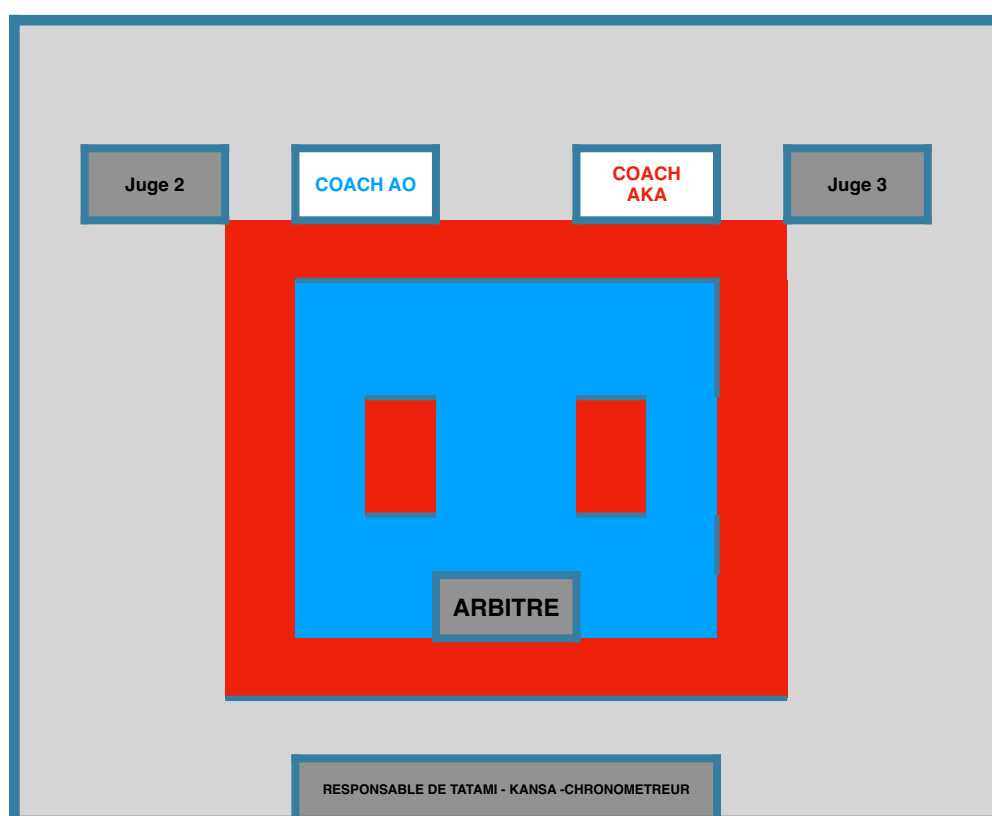
Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids CADETS : – 52 kg – 57 / – 63 kg / – 70 kg / 70 kg et +

Catégories de poids CADETTES : – 47 kg / – 54 / – 61 kg / 61 kg et +

LES OFFICIELS : 1 arbitre + 2 juges + un Chronométrateur + Kansa + responsable de tatami + un arbitre pour gérer et préparer les compétiteurs + un arbitre qui fait le roulement = 8 arbitres

Gestuelle et expression vocale	Voir l'annexe et tableau
Avertissements	4 niveaux : CHUI 1, CHUI 2, CHUI 3 et HANSOKU-CHUI
Pénalités	HANSOKU et SHIKKAKU
Réclamation	(réglementation FFK)
Jury d'appel	(réglementation FFK).
Responsable de tatami	Les pouvoirs et devoirs des Responsables de Tatami seront les suivants : 1. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et juges pour tous les combats et matchs dans les zones sous leur responsabilité. 2. Superviser la performance des arbitres et des juges dans leurs domaines respectifs et s'assurer que les officiels nommés sont en mesure d'accomplir efficacement les tâches qui leur sont assignées. 3. Superviser que le KANSA intervienne pour arrêter le combat et informer l'arbitre en cas de violation des règles de compétition. 4. Préparer un rapport écrit sur la performance de chaque officiel sous sa supervision, faire un retour individuel à chaque arbitre et soumettre, ses recommandations à la commission d'arbitrage.
KANSA	Le KANSA assistera le responsable de tatami en supervisant le match ou le combat en cours. Si les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne sont pas conformes aux Règles de la compétition, le KANSA le signalera immédiatement en sifflant.
Arbitre	- Arbitres doit distribuer les points - Arbitre est le seul maître de gestion des sanctions et pénalités - En cas de HANTEI brise l'égalité
Juge	- Attribution des points - Vote en cas de HANTEI
Chronométrateur	- Enregistrement sur le tableau d'affichage les points et les avertissements et pénalités - Il sifflera la fin du temps



 IPPON (1 /2)  IPPON (2 /2)	 IPPON
IPPON	
 WAZA ARI (1 /2)  WAZA ARI (2/2)	 WAZA ARI
WAZARI	
 AKA (AO) NON-KACHI  AKA (AO) NON KACHI (2/2)	
DÉSIGNATION DU VAINQUEUR	

