

SKU Promo Tour – Urdorf

19-20 octobre 2019

Sporthalle Unterrohr,
Unterrohrstrasse 2,
8952 Schlieren

Inscriptions	Jusqu'au vendredi 11 octobre 2019 (participations limitées à 600) (les inscriptions arrivant après ce délai ne seront plus prises en considération) Toutes les informations et les inscriptions directement sur www.sportdata.org .																														
Renseignements	Vincent LONGAGNA : longagna@infomaniak.ch ou 078 817 20 93																														
Finance d'inscription	Clubs directement affiliés à la SKU : CHF 20.- par participation CHF 30.- par équipe Clubs en sous-section SKU : CHF 30.- par participation CHF 50.- par équipe (à vous de modifier les frais sur sportdata !) <i>Aucun remboursement en cas de désistement ! Paiement à la table centrale, le jour du tournoi.</i>																														
Horaire indicatif	Samedi : 09h00-11h00 Stage d'arbitrage 12h00-18h00 Catégories U10 et U12 (Kata, Kata team et Kumite) Dimanche : 09h00-12h00 Catégories U14, U16 et U18 (Kata + Team Kata) 13h00-17h30 Catégories U14, U16 et U18 (Kumite + Team Kumite)																														
Passeports	Tous les enfants doivent disposer d'une licence SKF de l'année en cours.																														
Catégories Kumite	<table><tr><td></td><td>U10</td><td>U12</td><td>U14</td><td>U16</td><td>U18</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Promo Kumite</td><td>Promo Kumite</td><td>Promo Kumite</td><td>Promo Kumite</td><td>Promo Kumite</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Kumite 4 x 15</td><td>Kumite 4 x 15</td><td>Kumite 4 x 15</td><td>Kumite 4 x 15</td><td>Kumite 4 x 15</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Kumite WKF (1'30)</td><td>Kumite WKF (1'30)</td><td>Kumite WKF (1'30)</td><td>Kumite WKF (2'00)</td><td>Kumite WKF (2'00)</td><td></td></tr></table>				U10	U12	U14	U16	U18			Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite			Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15			Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (2'00)	Kumite WKF (2'00)	
	U10	U12	U14	U16	U18																										
	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite																										
	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15																										
	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (2'00)	Kumite WKF (2'00)																										
Catégories Kata	Catégorie U10 et U12 Ceinture jaune à noire Catégorie U14 à U18 Ceinture jaune à noire																														



Membre de la Fédération Suisse de Karaté
Membro della Federazione Svizzera di Karate
Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

Team Kata

Samedi

Mixte U10	Elimination directe sans repêchages
Mixte U12	Surclassement d'âge autorisé pour compléter les équipes U12 Minimum deux katas en alternances (pas de kata supérieurs, voir la liste ci-après) Tokui Kata en finale Pas de Bunkai

Dimanche

Mixte U14	Elimination directe sans repêchages
Mixte U16-U18	Surclassement d'âge autorisé pour compléter les équipes U16-U18 Tokui Kata, aucune répétition Pas de Bunkai

Team Kumite

Dimanche

U14-U18	Trois participants : 1 x U14 / 1 x U16 / 1 x U18 Règlement officiel WKF avec adaptations SKF Temps effectif : 1'30 (U14-U16-U18) Elimination directe sans repêchages Chacun combat contre le combattant de son âge Surclassement d'âge d'une catégorie autorisé pour compléter les équipes (en revanche, il n'est pas possible de surclasser les U14 chez les U18)
----------------	--

Arbitrage	<i>Chaque club doit amener au minimum un arbitre par jour. Dès 10 participations, chaque club doit amener deux arbitres par jour. Amende : 50.- par arbitre par jour.</i> Participation au stage d'arbitrage est obligatoire pour arbitrer Tenue : chaussures noires (pas de chaussures de ville), pantalon gris, chemise blanche, veste bleu marine et sifflet Pour le stage d'arbitrage : lire le règlement avant le cours prendre du matériel pour prendre des notes Toutes les informations et les inscriptions directement sur www.sportdata.org . Les inscriptions pour les examens d'arbitrage se font <i>par e-mail</i> à pham@karateunion.ch
Repêchages	Système de repêchages automatiques Tous les compétiteurs sont repêchés s'ils perdent lors de leur premier tour en <i>Kata</i> ou <i>Kumite</i>. Ils entrent alors dans le « tableau de repêchage ». Cela assure à chaque compétiteur au moins deux passages sur le tatami. Podium et médailles pour les quatre premiers du tableau principal (les quatre demi-finalistes) Diplômes pour les quatre premiers du tableau de repêchage (distribués à la fin de la catégorie)

Protections Samedi	<i>Promo Kumite :</i> Protections poings rouges et bleues <i>4 x 15 Kumite :</i> Protections pieds et poings rouges et bleues, protège-dents <i>WKF Kumite :</i> Protections pieds et poings rouges et bleues, protège-dents Plastron WKF non autorisé
Protections Dimanche	<i>Promo Kumite :</i> Protections pieds et poings rouges et bleues <i>4 x 15 Kumite :</i> Protections pieds et poings rouges et bleues, dents, poitrine (F) <i>WKF Kumite :</i> Protections pieds et poings rouges et bleues, dents, poitrine (F) Protège-tibias rouges et bleus et plastron WKF

Assurance	Les participants doivent s'assurer personnellement contre les accidents. L'organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident.
Coach meeting	Les coaches sont tenus de participer au coach meeting : samedi à 11h30 dimanche à 8h45

Promo Kumite

Déroulement	L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central et de quatre juges assis avec drapeaux. <i>Aka</i> commencera à attaquer ses 2x2 assauts, ensuite ce sera au tour de <i>Ao</i>. • L'arbitre fait entrer les deux compétiteurs sur la surface. • Les enfants saluent l'arbitre et leur adversaire. • L'arbitre fait mettre en position les enfants : « <i>Kamae</i> » (les enfants se mettent en garde du côté qu'ils désirent). • L'arbitre annonce à <i>Aka</i> qu'il peut attaquer : « <i>Aka Hajime</i> » en faisant le geste de <i>Hajime</i> avec un seul bras (du côté de <i>Tori</i>). • <i>Tori</i> a le droit de changer sa garde avant d'attaquer mais pas <i>Uke</i>. • <i>Tori</i> se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire et attaque (<i>Uke</i> reste statique). • Les juges montrent leur décision. • L'arbitre annonce « <i>Yame</i> » et donne la décision à <i>Tori</i> (en fonction de l'avis des juges). • L'arbitre annonce : « <i>Tsuzukete Hajime</i> » en utilisant ses deux bras (les deux combattants sont concernés). • <i>Tori</i> et <i>Uke</i> se mettent en mouvement mais sans changer de garde. • <i>Tori</i> effectue la <u>même</u> attaque (sans feinte) et <i>Uke</i> tente de bloquer et de contrer. Même attaque : déplacements identiques, vitesse identique, techniques identiques • Les juges montrent leur décision. • L'arbitre annonce « <i>Yame</i> » et donne la décision à <i>Tori</i> ou <i>Uke</i> (en fonction de l'avis des juges). • Après les deux attaques de <i>Aka</i> et les deux contres de <i>Ao</i> l'arbitre fera changer les rôles. • À la fin de la confrontation, l'arbitre fait revenir les combattants en <i>Yoi</i> et annonce « <i>Kachi</i> ». • En cas d'égalité la décision se fait par <i>Hantei</i> et l'arbitre et les juges donnent leur décision en même temps.
Règles pour les compétiteurs	Toutes les techniques de poings sont comptabilisées <i>Yuko</i> (un point) tandis que les techniques de jambes sont comptabilisées <i>Waza-ari</i> (deux points). Les combattants doivent rester sur place. De plus, ils restent dans l'axe et ne doivent pas tourner avant l'attaque de <i>Tori</i>. L'attaquant doit placer un coup de poing en premier ensuite un coup de pied. Tout déplacement est autorisé pour tenter de marquer son adversaire mais une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler). Après sa deuxième attaque, la garde de <i>Tori</i> doit être neutre et permettre un contre <i>Chudan</i> et <i>Jodan</i> de <i>Uke</i>. Les contres sont complètement libres, mais une seule technique « à la cible » est autorisée. <i>Uke</i> n'a pas le droit de bouger ou de bloquer lors de la première attaque de <i>Tori</i>. Lors de la première attaque, la garde de <i>Uke</i> doit être neutre et permettre des attaques <i>Chudan</i> et <i>Jodan</i> de <i>Tori</i>. Si ce n'est pas le cas l'arbitre fera corriger la position de <i>Uke</i>.



Membre de la Fédération Suisse de Karaté
Membro della Federazione Svizzera di Karate
Mitglied des Schweizerischen Karate-Verbandes

Promo Kumite (suite)

Règles pour les arbitres

Lors du premier assaut :

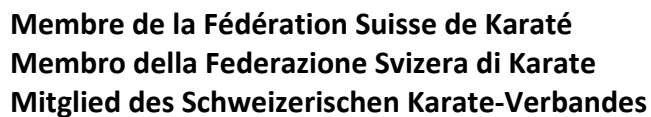
- *Tori* effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.
- Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler)
- Si *Tori* effectue une attaque multiple, la décision sera *Torimasen*. et il devra montrer à nouveau une attaque (sans possibilité de marquer de points) pour que *Uke* sache quelle technique sera effectuée.
- Si *Uke* bloque ou recule et empêche ainsi *Tori* de marquer, ce dernier pourra recommencer son attaque.
- En cas de récidive, les points seront attribués directement à *Tori*.

Lors du deuxième assaut :

- *Tori* doit effectuer EXACTEMENT la même attaque.
- Si ce n'est pas le cas, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer.
- Si *Tori* bloque ou recule et empêche ainsi *Uke* de marquer, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer
- En cas de récidive, les points seront attribués directement à *Uke*.
- *Uke* effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.
- Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler)
- Si l'arbitre estime que *Uke* est hors timing, il annonce « *Yame* » avant son contre.

La règle des huit points d'écart n'est pas appliquée.

Les catégories de pénalités (1 et 2) sont les mêmes que le règlement enfants SKF



Déroulement	L'équipe arbitrale est constituée d'un arbitre et de quatre juges assis avec drapeaux. <i>Chaque assaut dure 15 secondes.</i> Assaut 1 : <i>Aka</i> effectue des attaques sur <i>Ao</i> sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 2 : <i>Ao</i> effectue des attaques sur <i>Aka</i> sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 3 : <i>Aka</i> attaque <i>Ao</i> (<i>Aka</i> est jugé sur ses attaques et <i>Ao</i> sur ses contre-attaques) Assaut 4 : <i>Ao</i> attaque <i>Aka</i> (<i>Ao</i> est jugé sur ses attaques et <i>Aka</i> sur ses contre-attaques) À la fin du temps, l'arbitre arrête le combat et demande la décision par <i>Hantei</i>. L'arbitre et les quatre juges donnent leur décision simultanément. La règle des « dix secondes » en cas de compétiteur au sol n'est pas appliquée.
--------------------	--

[illegible]

Kata

<i>Liste des Kata Promo Tour</i>	<i>Shotokan</i>	<i>Goyu Ryu</i>	<i>Shito Ryu</i>
	Heian Shodan	Taikyoku Jodan	Pinan Shodan
	Heian Nidan	Taikyoku Chudan	Pinan Nidan
	Heian Sandan	Gekisai Dai Ichi	Pinan Sandan
	Heian Yondan	Gekisai Dai Ni	Pinan Yondan
	Heian Godan	Saifa	Pinan Godan

<i>Jaune</i>	<u><i>Uniquement des Kata de la liste « SKU Promo Tour »</i></u> lors des éliminatoires. <u><i>Uniquement des Kata de la liste « SKU Promo Tour »</i></u> lorsque la catégorie est une poule. <i>Kata libre en finale du tableau principal et en finale du tableau de repêchage.</i> <i>Possibilité de répéter toujours le même Kata</i>
<i>Orange/verte</i>	<u><i>Uniquement des Kata de la liste « SKU Promo Tour »</i></u> lors des éliminatoires. <u><i>Uniquement des Kata de la liste « SKU Promo Tour »</i></u> lorsque la catégorie est une poule. <i>Kata libre en finale du tableau principal et en finale du tableau de repêchage.</i> <i>Minimum deux kata en alternance</i>
<i>Bleue-noire</i>	<i>Tokui Kata sans répétition</i>

En cas de Kata non valide (par exemple un Kata supérieur exécuté avant la finale), le participant sera disqualifié automatiquement.