

REGLEMENT COMPETITION FUKUGO

SHOTOKAN RYU KASE HA

Les règles de la compétition doivent être claires et simples afin qu'elles puissent être interprétées par l'ensemble des chefs instructeurs de tous les pays qui sont adhérents à l'IKS KASE HA.

Le Kumite dans l'esprit du Bushido et de la pratique de Katana (IAI) est par excellence le IPPON SHOBU qui rappelle le réalisme et l'efficacité de l'Art Martial.

Cependant, afin que les instructeurs ne perdent pas de vue que l'idéal d'un bon karatéka est avant tout de posséder une bonne technique et une bonne connaissance du Shotokan Ryu de la ligne de Ô Sensei Taiji Kase.

C'est pour cette raison que Sensei Taiji Kase a souhaité que ses instructeurs aient une bonne maîtrise des kata et du Kumite, comme l'a initié Sensei NAKAYAMA qui a formé les meilleurs karatéka du Monde devenus grand Maître du SHOTOKAN.

La compétition de l'IKS sera donc en FUKUGO c'est à dire intégrer les katas et le Kumite dans un même duel.

Très attractif cette forme de compétition laisse une chance à tous les spécialistes katas et combat.

Déroulement de la compétition.

Surface de l'aire de combat doit être bien délimitée.

8mX8m

Les combattant seront positionnés au centre à 3m l'un de l'autre. (2m pour les enfants)

L'arbitre à 2m du point central.

Le Kumite de l'IKS sera toujours en IPPON SHOBU, ippon voulant dire **Une action décisive**, utilisant une technique autorisée en karaté, avec une bonne forme et toujours en stabilité parfaite.

La victoire peut s'obtenir soit :

- par un ippon
- compté 5 points (touche à la limite du ippon)
- par décision de l'arbitre
- par disqualification de l'adversaire pour combativité dangereuse. (après avis du médecin)

Dans le cas d'un accident sans contrôle occasionnant une blessure ou un traumatisme, seul le docteur pourra permettre la poursuite du combat ou non.

Dans le cas d'une blessure grave (HENSUKU CHUI) et si le docteur n'autorise pas la poursuite du Combat, la décision sera la suivante

- élimination de l'athlète violent MAKE
- le blessé est déclaré vainqueur mais ne pourra plus participé à la compétition. GASHI
- Conséquence sur le tableau des résultats : le suivant passera un tour.

-

Durée du combat

Il sera de 3 minutes sauf pour les enfants qui ne sera que de 2 minutes. Une sonnerie discrète ou un gong annoncera les dernières 30 secondes.

Cette forme de compétition s'applique aux enfants mais la partie Kumite peut être modifiée par un Ju-Ippon Kumite avec techniques limitées pour les 6-8 ans et les 8 -10 ans.

CRITERES D'ARBITRAGE

IPPON

C'est l'action unique dans un parfait équilibre et dans une bonne technique permettrait une mise hors de combat de l'adversaire et ce dans un contrôle acceptable.

WAZA ARI

En japonais c'est un demi point. Cependant nous ne considèrerons qu'il ne s'agit pas d'un demi Ippon, mais d'un point comme en boxe.

AWAZATE WAZA

Lorsqu'un compétiteur réussi un enchainement de technique et qui fait reculer son adversaire en dehors de l'aire de combat, si un pied reste encore dans la zone tampon rouge le point ou le Ippon peuvent être compté.

AWAZATE IPPON

Lorsqu'un compétiteur atteint les 5 points ou marque un Ippon . signifie la victoire et la fin du combat.

POINTS

Les points sont marqués sur des attaques : cou, poitrine, Abdomen, Dos.

LES SORTIES JOGAI

Le Jogai n'est considéré que si les 2 pieds sont hors de l'aire de combat.

Première sortie **JOGAI**

Deuxième sortie **JOGAI SHUI**

Troisième sortie **JOGAI HANSOKU**

Déroulement de la compétition.

L'arbitre utilisera **YAME** pour stopper toutes actions. Il devra désigner le compétiteur type d'attaque et son niveau.

Exemple : AKA Chudan Tsuki Waza Ari.

Aucune attaque au niveau abdominal ne peut marquer un IPPON.

EGALITE DANS LE SYSTEME FUKUGO

En cas d'égalité les combattants devront tirer au sort

- **une première fiche entre Kata ou Kumite**
- **Une deuxième fiche choix du kata de la liste.**

S'il y a encore égalité c'est le Kumite qui sera privilégié avec la décision au premier point marqué.

CATEGORIE ENFANTS

JU IPPON KUMITE ENFANTS 6-8 ANS

Katas :

Taikyoku Shodan

Taikyoku Nidan

Taikyoku Sandan

Heian Shodan

Heian Nidan

Kumite

Utilisation uniquement de Mae Geri, Oi Tsuki et Gyaku Tsuki

JU-IPPON KUMITE ENFANTS 9 -11 ans inclus

Heian Shodan

Heian Nidan

Heian Sandan

Heian Yodan

Kumite

Utilisation Mae Geri, Mawashi Geri, Yoko Geri, Oi Tsuki - Gyaku Tsuki-.

Interdit : Ushiro Geri, Nukite, Kakato Geri, Empi
Mikazuki Geri, Uraken Kizami... toutes techniques dangereuses

JU KUMITE 12 ans et 14 ans

Interdit : Ushiro Geri, Nukite, Kakato Geri, Empi
Mikazuki Geri, Nukite... toutes techniques dangereuses

Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yodan
Heian Godan
Bassai Dai
Kanku Dai

DEROULEMENT DU COMBAT FUKUGO

Les compétiteurs se salueront avant et après chaque épreuve du FUKUGO.

La première rencontre est la partie Kata.

En fonction du tour le kata sera libre au choix dans la liste présentée ci-dessous.

Il sera attribué 2 points aux vainqueurs

Il sera attribué 1 point à chaque compétiteur en cas d'égalité.

Aussitôt la décision jugée, les combattants se remettront face à face à 3 mètres l'un de l'autre et la partie Kumite peut alors commencer.

La valeur du Waza Ari ne peut être un demi ippon mais doit correspondre à une attaque franche sans surprise et très proche du ippon.

La valeur du Ippon correspond à une action décisive qui surprend l'adversaire par sa vitesse sa précision et la qualité de sa technique.

Lorsque le Kumite commence la table d'arbitrage à inscrire les points obtenus par le kata.

Le ippon est valorisé par 5 points.

Pour le vainqueur kata qui possède 2 points d'avance il devra gérer son combat pour soit obtenir plus de point jusqu'à 5 soit conserver son avantage numérique.

A tout moment du combat et quelque soit le résultat celui qui marque une technique valant ippon remporte le combat total, kata et Lumité.

CRITERES DE Décision en cas de HIKI WAKE (égalité)

PAR TIRAGE AU SORT KATA ou KUMITE

- En cas d'égalité à la fin du combat, l'arbitre annoncera HIKIWAKE et fera débiter **un nouveau duel (tirage au sort) soit en Kumite** de deux minutes par le commandement ENCHO SEN soit par présentation d'un Kata
- Au cours de ce nouveau combat, il ne sera pas tenu compte des avantages ou pénalités du combat précédent.
- Le combat est terminé par GASHI dès la première technique marquée ou par décision aux drapeaux pour le KATA

En cas de nouvelle égalité **une décision obligatoire** sera prise par Hanteï.

MEDECIN BLESSURES ACCIDENTS

La présence d'un médecin est obligatoire durant toute la compétition.

La préoccupation première des règles d'arbitrage de la IKSKH WORD FEDERATION est de préserver la santé et l'intégrité physique des compétiteurs et la prévention des accidents ou lésions durant la compétition.

En cas de blessure de l'un des compétiteurs, l'Arbitre arrêtera le combat immédiatement, aidera le compétiteur blessé et en même temps appellera le médecin de la compétition.

Seul le médecin peut décider si un compétiteur peut reprendre le combat ou s'il doit être arrêté.

Quand un compétiteur a reçu une blessure mineure, pas assez sérieuse pour être arrêté mais refuse de continuer le combat et demande à se retirer, il sera déclaré perdant (MAKE)

Quand un compétiteur est dans l'impossibilité de poursuivre le combat suite à une blessure ou toute autre cause physique, l'Arbitre arrêtera le combat.

Si la blessure ou l'incapacité physique a été causée par l'adversaire, le blessé est déclaré vainqueur (GASHI) mais ne pourra plus continuer la compétition sous aucune forme. Si ce n'est pas le cas, il sera déclaré perdant (MAKE).

Le diagnostic de médecin sera dans ce cas très important et déterminant.

Un compétiteur qui gagne un combat sur blessure par disqualification de son adversaire ne pourra reprendre la compétition sans l'accord du médecin.

Pour la sécurité de ce compétiteur, s'il gagnait un second combat sur blessure par disqualification de son adversaire, il serait retiré de la compétition.

- Si un compétiteur vient à perdre conscience, il devra être examiné par le médecin du tournoi qui décidera si ce compétiteur peut continuer.
- Si un compétiteur vient à perdre conscience, il sera retiré de la compétition, confié au médecin du tournoi pour suite à donner et ne pourra participer à aucune rencontre durant trois mois. Un certificat médical sera exigé pour sa reprise.

L'usage de toutes substances aux fins d'améliorer les performances des compétiteurs est formellement interdit sous peine de radiation définitive.

TECHNIQUES ET COMPORTEMENTS INTERDITS

- Contact excessif ainsi que contact à la gorge.
- Attaques dans les jambes ou volontairement dans les bras.
- Attaque à l'aîne, dans les hanches, entre les jambes ainsi qu'aux articulations.
- Les projections dangereuses.
- Les sorties de l'aire de combat (jogaï)
- Fuir le combat.
- Ne pas obéir aux ordres de l'arbitre.
- Les saisies inutiles.
- Contestations ou comportement discourtois ou agressif envers son adversaire ou le corps arbitral.
- Tout comportement qui porte atteinte ou risque de porter atteinte au prestige du Karaté et de la IKS KASEHA WF.

Si un compétiteur commet l'une de ces fautes, il lui sera donné un avertissement : CHUI !

Si ce compétiteur commet à nouveau l'une de ces fautes, il lui sera donné un second avertissement : HANSOKU CHUI !

Si ce compétiteur commet une troisième faute, il lui sera infligé un HANSOKU et son adversaire sera déclaré vainqueur.

Selon les circonstances et la gravité de l'incident, HANSOKU CHUI ou HANSOKU peuvent être directement prononcés.

Si un compétiteur avait un comportement exubérant ou discourtois, avait un geste qui ne se justifie pas dans la forme et l'esprit du Karaté ou contraire à l'éthique du Budo, tel que lever les mains vers le public ou brandir le poing après avoir obtenu un avantage ou une victoire, cet avantage ou cette victoire serait annulé et le combat reprendrait.

Le comportement discourtois, contestataire, insultant ou agressif des entraîneurs, dirigeants ou autres personnes en relation avec le compétiteur peut également entraîner la disqualification de celui-ci.

Toute technique délivrée sans contrôle devra être immédiatement sanctionnée.

IMPORTANT : Il n'est pas nécessaire qu'il y ait eu blessure ou contact pour sanctionner une technique donnée sans contrôle.

Le comportement discourtois, insultant ou agressif des entraîneurs, dirigeants de clubs ou autres personnes en relation avec le compétiteur peut également entraîner la disqualification de celui-ci.

PROTESTATIONS

Les compétiteurs ne peuvent protester personnellement contre les décisions des juges.

Quand une décision semble avoir été donnée en violation des règles, seul l'entraîneur ou le représentant du club pourra dès cette décision annoncée, porter réclamation immédiatement au Président de la Commission d'arbitrage ou à son représentant.

Si celui ci considère qu'il y a en effet matière à réclamation, il convoquera les arbitres, demandera des explications et si la décision prise l'a été en violation des règles, il peut demander aux arbitres de changer la décision.

UNIFORMES

Tenue des compétiteurs :

Les compétiteurs doivent porter un Karategi blanc et propre. Seul le tigre de l' IKSCHA est autorisé.

Les femmes sont autorisées à porter un T-Shirt **blanc** sous le Karategi

Tous autres vêtements ou pièces de vêtements ne sont pas autorisés

La coquille et le protège-dents sont obligatoires pour les hommes.

Le protège poitrine et le protège-dents sont obligatoires pour les femmes.

Lorsque des protections de mains sont autorisées.

Barrettes, épingles à cheveux, tous objets métalliques et lunettes sont interdits.

Les lentilles de contact, qui sont invisibles par l'arbitre sont portées sous la responsabilité du compétiteur.

Tenue des arbitres, Juges et officiels durant les compétitions :

- Pantalon Moutarde
- Chemisette blanche avec poche poitrine
- Cravate OR
- Chaussettes noires ou bleu marine
- Chaussons d'arbitrage noirs
- Sifflet
- Blazer Noir ou bleu marine avec écusson fédéral (obligatoire)

L'EQUIPE ARBITRALE

Le Juge doit être au minimum 2° DAN

Le juge doit avoir un diplôme de juge National ou International.

Il devra avoir déjà jugé une compétition.

Les Juges Kumite doivent avoir été eux même des compétiteurs.

Les juges Katas doivent avoir suivis des stages techniques et des épreuves Katas.

Selon le nombre de surfaces de combat, selon le nombre d'arbitres et de combattants, trois possibilités s'offrent au responsable de l'arbitrage qui pourra disposer ses arbitres aux aires de combat de différentes façons : Ainsi l'arbitrage pourra se faire :

- A 5, Un arbitre central et quatre juges de coins
- A 3, Un arbitre et deux juges de coins placés face à lui.
- A 2, Un arbitre et un juge. (arbitrage dit en miroir)

ROLE DES JUGES

Signaler les actions à l'Arbitre à l'aide des drapeaux ou/et, du sifflet.

Et dans tous les cas où ils jugent nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Le juge signale les actions qui se déroulent **dans son champ de vision.**

Arbitres et juges doivent rester impassibles lors des décisions rendues.

Tout juge ou arbitre qui manifesterait publiquement sont désaccord sur une décision rendue et cela qu'il soit en fonction ou non, serait exclu de l'arbitrage.

LA TABLE

A la table de l'aire de combat se tiendront : un arbitrateur, un chronométrateur, un marqueur et éventuellement un annonceur.

Seuls les arbitres et les personnes en tenue officielle sont autorisés près des tables

COMMANDEMENTS ET GESTES DES ARBITRES ET JUGES

Les commandements et gestes des arbitres et juges sont ceux, classiques, qui ont toujours eu cours dans les compétitions et sont revus à chaque stage d'arbitrage.

AFIN D'ÉVITER TOUTE RECLAMATION MOTIVÉE OU NON :

- **Aucun arbitre ne devra officier au centre lorsqu'un compétiteur de son club ou de son Pays est appelé.**
- **De même, il ne devra pas y avoir plus d'un juge de ce club ou de ce Pays.**
- **Si le nombre d'arbitres le permet, aucun membre de ce club ou de ce Pays sera autorisé à arbitrer.**
- **Les juges doivent rester vigilants tout au long du combat et aider l'arbitre en participant au jugement des actions à l'aide des drapeaux.**
- **Rien n'est plus déprimant pour un arbitre qu'un juge qui ne réagit pas immédiatement sur les actions.**

- Enfin les arbitres et juges auront la délicatesse lors des compétitions, de ne pas aller parler ou conseiller les membres de leur club ou de leur Pays.

ANNEXES KATAS

Tour ENFANTS qualifications.

Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yodan
Heian Godan
Bassai Dai
Kanku Dai
Jion

Tour CADETS

Bassai Sho
Kanku Sho
Tekki Nidan
Tekki Sandan
Hangetsu
Jitte
Empi
Gangaku

+TOUTES CATEGORIES

Sochin
Chinte
Goju Shiho Sho
Goju Shiho Dai
Unsu
Wankan

CATEGORIES DE POIDS

Senior Masculin

| | | |
|------------|------------|-------------|
| A | B | C |
| -70 | +70 | + 85 |

Senior Féminin

| | | |
|------------|-------------|----------|
| A | B | C |
| -60 | + 60 | |

VETERANT

+ 35 ans

Junior

18 à 20 ans

Cadet

16 à 18 ans révolus toutes catégories de poids inclus

De même, conformément au règlement et a l'éthique du KARATE-DO, les différents dirigeants, responsables et experts présents, voudront bien ne se rendre près des aires de compétition qu'en tenue

officielle Ils ne seront pas accepté sans cette tenue et le laisser passé attribué par l'organisme organisateur.

REGLEMENT FUKUGO EQUIPE (3 + 1)

Les équipes devront être composées de 3 compétiteurs plus un remplaçant.

1- KATA synchronisé libre

Chaque équipe vainqueur de l'épreuve Kata apportera 6 points à son équipe.

2- KUMITE

Des numéros d'ordre de passage seront définis au début de l'épreuve KUMITE.

Seul le Ippon donnera 5 points au vainqueur.

La victoire sera attribuée à l'équipe qui totalisera le plus de victoires.

Exemple

Equipe A et B

A vainqueur Kata

Chaque combattant recevra 2 Points ou Waza Ari

Le Kumite se comptera par le nombre de Waza Ari (valeur de 2 points). 5 au maximum. 5 points correspondent à un ippon

Une attaque qui mérite le ippon remportera le combat quelque soit le nombre de point acquis par l'adversaire

| KATA | KUMITE | | victoire | résultat |
|-------|--------|---------|----------|----------|
| A | A | B | | |
| 2 | 1 | 2 | A 3 | |
| 2 | 0 | 4 | B 4 | |
| 2 | 2 | 5 ippon | B ippon | |
| <hr/> | | | | |
| 6 | 3X2 | 11X2 | | B |

vainqueur pour le IPPON malgré que A a plus de points.