



Sakura Cup

Animation Combat / Kata à Herblay

FIGHE INFOS

Dimanche 22 mai 2022

Accueil du public et des compétiteurs à partir de **8 h 30**

→ Vérification contrôle et pesée :

Confirmation des inscriptions des combattants de **8 h 30** à **9 h**. Début de la compétition à **9 h 30**.

Clôture des inscriptions à **9h** (toute personne arrivée après 9h10 ne sera pas prise en compte).

N.B.: Pré inscriptions obligatoires à retourner **avant le mercredi 18 mai** (cf fiche d'inscriptions). Pour des raisons d'organisation, toutes inscriptions nous parvenant au-delà de ce délai ne seront pas prises en compte. Merci de votre compréhension.

→ Déroulement de la compétition (horaires prévisionnelles) :

8h30 - 9h : Confirmation des inscriptions

9h30 - 11h30 : Challenge katas par poule

12h - 15h : Challenge combat (chrono continu) par poule

15h : Remise des récompenses (pour tous)

→ Tenue des combattants et matériel obligatoire :

- Tenue (haut et bas) de la discipline représentée (karaté-gi) pour la partie kata ; et karaté-gi complet ou bas de kimono avec un t-shirt de club (ou un t-shirt de couleur unie) pour la partie combats. **Débardeurs interdits.**

- protections pieds/poings, protège-dents, coquille, protège-tibias recommandés. Casques et plastrons fournis par les clubs organisateurs.

→ Arbitrage et temps des combats :

* Les **combats** se feront sous la forme de **poules de combats** d'**une reprise** où les combattants seront évalués par **des juges de table**, sous le contrôle d'un arbitre central qui veillera au bon déroulement des combats. Ces poules de combats seront faites sur place, le jour de la compétition, afin de permettre aux participants de se confronter les uns les autres sur plusieurs assauts.

Catégories	Poussin(e)s	Pupilles	Benjamin(e)s	Minimes
Temps des combats	1 minute	1 minute 15	1 minute 30	2 minutes
Combats	En une reprise (sous forme de poules de combats)			
Kata	parmi les Taikyoku et/ ou Heian pour ceux qui connaissent			

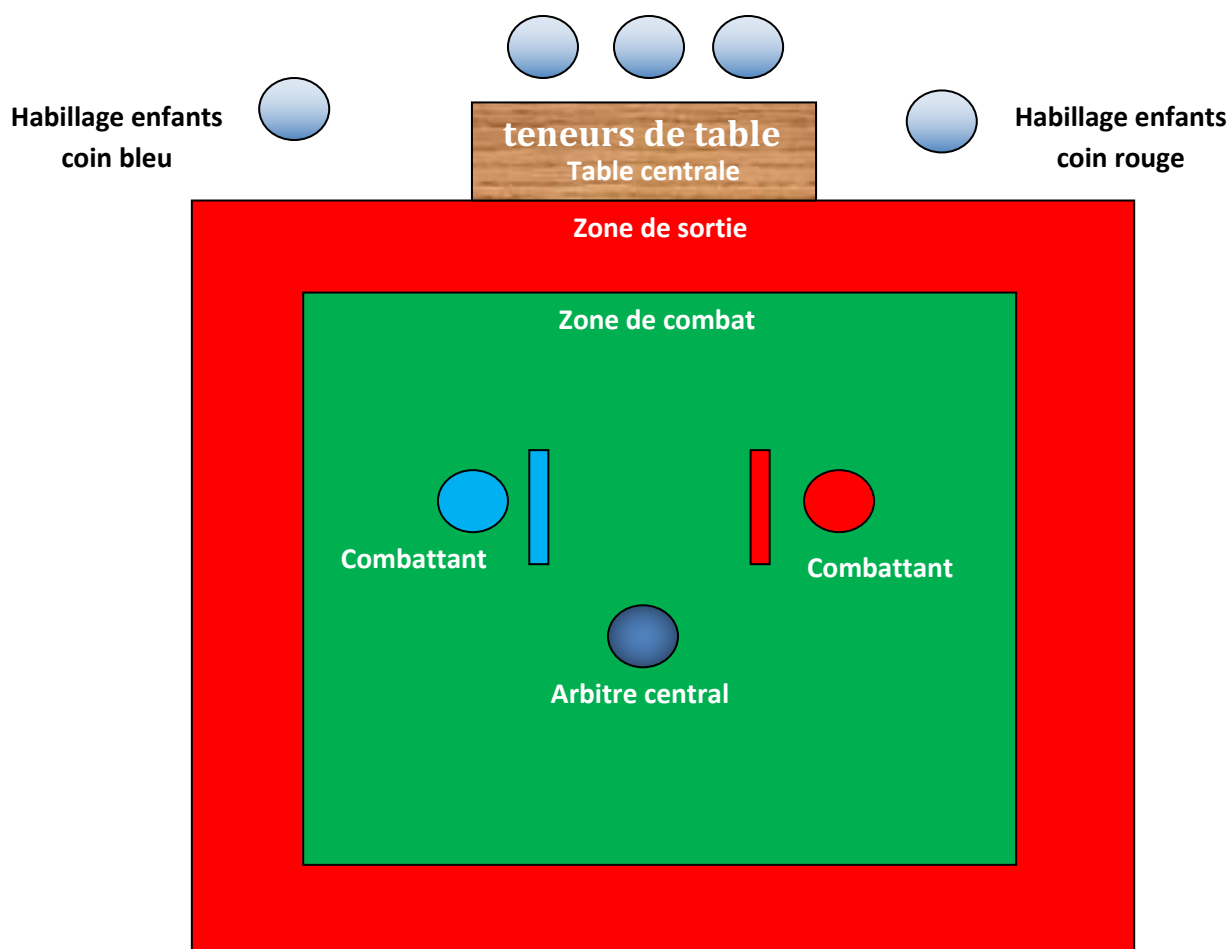
Techniques autorisées et interdites / Notation des combattants :

* Pour les **combats** : Toutes les touches devront être légères et exécutées au-dessus de la ceinture (aucune frappe sous la ceinture sous peine d'être sanctionnée par l'arbitre central). De même, un combattant qui sortira quatre fois de la surface verte de combat perdra automatiquement la reprise. A la fin de chaque reprise, les juges de la table centrale se chargeront de compter les points et ainsi nommer le vainqueur. Les techniques devront donc être propres et parfaitement contrôlées afin de marquer les points suivants : **coup de poing au corps et à la tête = 1 pt**, **coup de pied au corps = 2 pts**, **coup de pied à la tête = 3 pts**. (Possibilité de surclasser des benjamins 2^{ème} année en minimes)

* Pour les **katas individuels**, ils seront exécutés par les deux participants, en même temps.

- les katas sont à choisir parmi les séries des Taikyoku et des Heian. La note tiendra compte de la connaissance globale du kata (sans erreur) avec des positions stables et des techniques correctement exécutées.

Schéma type d'une surface de combat :



➔ Note à l'attention des clubs participants :

Ne s'agissant pas d'une compétition officielle, la tenue des tables se fera par des bénévoles. Afin de respecter les horaires et la bonne gestion des différents challenges, nous demandons aux clubs participants de bien vouloir fournir un ou deux teneurs de table. Quant aux professeurs et assistants, ils pourront se relayer sur les rôles d'arbitre central et de juges de table. Il serait souhaitable que les encadrants soient vêtus d'une tenue sportive (survêtement avec t-shirt de club ou uni). Nous voulons que cette animation soit une manifestation qui permettra aux jeunes de s'exprimer librement, leur offrant ainsi la possibilité de faire plusieurs combats ; contrairement aux compétitions à élimination directe. Nous comptons donc sur votre participation afin de faire de cet événement, un moment de partage de valeurs pour les jeunes de nos clubs et d'entente mutuelle. D'avance, merci !