

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour KATA et KATA d'armes



Règles générales :

- 1- Les participants ne seront pas associés à une catégorie avant la journée du tournoi. Les groupes d'élèves pour chaque catégorie seront faits sur place en fonction de l'âge et du niveau de ceinture des participants. Les catégories regrouperont les filles/garçons, femmes/hommes.

À son arrivée, le responsable de chaque DOJO recevra les COUPONS des participants de son école. Chaque responsable de DOJO a la responsabilité de valider les informations inscrites sur les COUPONS et de distribuer les COUPONS à ses élèves. Les COUPONS contiendront les informations nécessaires à la constitution des groupes d'élèves (École / Nom et prénom / Niveau / Âge).

- 2- Aucun entraîneur ne pourra s'approcher de l'aire de KATA.

Critères généraux de décision :

Les critères suivants seront utilisés pour juger les compétiteurs en KATA :

- Connaissance du KATA
- Qualité des techniques et des positions / Qualité du maniement de l'arme
- Équilibre
- Efficacité des attaques et des blocs
- Puissance / Fluidité
- Contrôle / Vitesse / Énergie
- Concentration / Regard / Kiai

Règlements – KATA :

Il y a trois types d'épreuves KATA :

- 1- KATA RÉGULIER :
 - Cette épreuve est offerte à tous les participants.
- 2- KATA ÉLITE :
 - Cette épreuve est offerte uniquement aux élèves de niveaux ceinture Verte et plus, âgés de 12 ans et plus.
- 3- KATA D'ARMES :
 - Cette épreuve est offerte à tous les participants. Elle est complémentaire aux épreuves KATA RÉGULIER et KATA ÉLITE.

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour KATA et KATA d'armes



Règlements – KATA (suite) :

Section 1 : Règlements – KATA RÉGULIER et KATA D'ARMES :

- 1- Il y aura 4 Juges et un Arbitre. Chacun aura des cartons de notes. Les notes attribuées seront de 5.0 à 9.5.
- 2- Le participant doit entrer sur le TATAMI en face de l'Arbitre. Avant d'entrer sur le TATAMI, le compétiteur doit se pencher, croiser ses poings et dire OSU. Il doit ensuite s'avancer à l'endroit indiqué sur le TATAMI et rester en place, en attente de la commande de l'Arbitre.

À la commande de l'Arbitre SHOMEN NI REI, le compétiteur doit se pencher, croiser ses poings et dire OSU.
- 3- Seuls les KATA traditionnels sont permis. Le compétiteur peut exécuter le KATA de son choix parmi les KATA traditionnels de son niveau de ceinture. Un participant ne peut exécuter un KATA d'un niveau de ceinture supérieur au sien.
- 4- Avant d'exécuter son KATA, chaque participant doit annoncer à l'Arbitre son nom et le nom de son KATA. L'Arbitre peut aussi répéter le nom du KATA.
- 5- Un participant de 11 ans et moins et de niveau de ceinture blanche à bleue (de 10^e à 7^e Kyu) peut demander que le compte du KATA soit donné par l'Arbitre. Pour les autres participants, aucun compte ne sera donné par l'Arbitre.
- 6- Pour débiter le KATA, l'Arbitre va lever sa main et la redescendre lentement. Une fois la main descendue, le compétiteur peut débiter son KATA. L'Arbitre peut aussi donner la commande HAJIME.
- 7- À la fin de son KATA, le compétiteur doit revenir par lui-même à sa position de départ. L'Arbitre peut aussi donner la commande NAORE-YASUME.
- 8- À la suite de la commande de l'Arbitre HANTEI-ONEGAISHIMASU; HANTEI, les Juges ainsi que l'Arbitre attribueront une note à l'aide de leurs cartons en fonction des critères généraux de décision. Le total des notes des Juges et de l'Arbitre sera converti en pourcentage (%), ce qui établira la position du compétiteur à l'intérieur de sa catégorie.

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour KATA et KATA d'armes



Règlements – KATA (suite) :

Section 1 : Règlements – KATA RÉGULIER et KATA D'ARMES :

- 9- Une fois que le compétiteur a reçu son pointage final, il doit attendre la commande de l'Arbitre. À la commande SHOMEN NI REI, le compétiteur doit se pencher, croiser ses poings et dire OSU.

Ensuite, le compétiteur peut sortir du TATAMI en restant face à l'Arbitre. Une fois en dehors du TATAMI, le compétiteur doit faire face au TATAMI, se pencher, croiser ses poings et dire OSU.

- 10- Dans le cas d'une égalité entre la 3^e, 2^e et 1^{ère} place, la note la plus haute et la note la plus basse seront enlevées du total des points et le résultat sera converti en un nouveau pourcentage (%) pour déterminer les gagnants.

S'il y a toujours égalité, les participants ex aequo devront réexécuter le même KATA ou un autre KATA de leur choix.

S'il y a toujours égalité, la note la plus haute et la note la plus basse seront enlevées du total des points et le résultat sera converti en un nouveau pourcentage (%) pour déterminer les gagnants.

S'il y a toujours égalité, les participants ex aequo devront exécuter un KATA de niveau inférieur imposé par l'Arbitre.

Section 2 : Règlements – KATA ÉLITE :

- 1- Il y aura 4 Juges et un Arbitre. Chaque Juge aura deux drapeaux, un rouge et un blanc. L'Arbitre aura deux bracelets de poignet, un rouge et un blanc.
- 2- Les participants seront en compétition deux à la fois lors de chaque tour, de façon similaire à l'épreuve COMBAT. Un participant sera AKA (rouge) et l'autre sera SHIRO (blanc).
- 3- Les deux compétiteurs d'un tour doivent attendre l'Arbitre pour entrer sur le TATAMI. Les compétiteurs doivent entrer sur le TATAMI sur les côtés opposés. Avant d'entrer sur le TATAMI, le compétiteur doit se pencher, croiser ses poings et dire OSU. Il doit ensuite s'avancer à l'endroit indiqué sur le TATAMI et rester en place, en attente de la commande de l'Arbitre afin d'effectuer les saluts officiels, similaires à ceux de l'épreuve COMBAT.

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour KATA et KATA d'armes



Règlements – KATA (suite) :

Section 2 : Règlements – KATA ÉLITE (suite) :

- 4- Le compétiteur AKA (rouge) sera le premier participant à exécuter son KATA. Le compétiteur SHIRO (blanc) sera invité à quitter temporairement le TATAMI, en attente de son KATA.
- 5- Seuls les KATA traditionnels sont permis. Le compétiteur peut exécuter le KATA de son choix parmi les KATA traditionnels de son niveau de ceinture. Un participant ne peut exécuter un KATA d'un niveau de ceinture supérieur au sien.
- 6- Avant d'exécuter son KATA, chaque participant doit annoncer à l'Arbitre son nom et le nom de son KATA. L'Arbitre peut aussi répéter le nom du KATA.
- 7- Le KATA devra être exécuté sans compte.
- 8- Pour débiter le KATA, l'Arbitre va lever sa main et la redescendre lentement. Une fois la main descendue, le compétiteur peut débiter son KATA. L'Arbitre peut aussi donner la commande HAJIME.
- 9- À la fin de son KATA, le compétiteur doit revenir par lui-même à sa position de départ. L'Arbitre peut aussi donner la commande NAORE-YASUME.
- 10- Une fois les KATA des deux compétiteurs terminés, chaque participant devra reprendre sa place sur le TATAMI en attente de la décision des Juges et de l'Arbitre.
- 11- À la suite de la commande de l'Arbitre HANTEI-ONEGAISHIMASU; HANTEI, chaque Juge ainsi que l'Arbitre vont choisir un gagnant entre le compétiteur AKA (rouge) et le compétiteur SHIRO (blanc) à l'aide de leurs drapeaux / bracelets de poignet, en fonction des critères généraux de décision. Il n'y aura pas de possibilité d'égalité (HIKIWAKE).
- 12- Une fois le gagnant établi, les compétiteurs doivent attendre la commande de l'Arbitre et effectuer les saluts officiels, similaires à ceux de l'épreuve COMBAT. Ensuite, ils peuvent quitter le TATAMI du même côté qu'ils sont entrés. Avant de sortir du TATAMI, le compétiteur doit se pencher, croiser ses poings et dire OSU.
- 13- Lors de son épreuve KATA, un participant peut être amené à exécuter plusieurs fois son KATA. À chaque tour, le compétiteur peut choisir d'exécuter le même KATA ou un autre KATA de son choix. Le KATA choisit doit demeurer un KATA traditionnel de son niveau de ceinture.