

RÈGLES DE
CONCURRENCE
KYOKUSHIN
KATA



RÈGLES DE CONCURRENCE KYOKUSHIN KATA

1. organisation d'un concours.

- 1.1 compétition Kata peut être organisé pour les hommes et les femmes.
- 1.2 peut être organisé compétition individuelle et par équipe.
- 1.3 est organisé un concours d'équipe avec la participation des équipes composées de 3 personnes.
- 1.4 Les concurrents doivent effectuer katas libres (Tokui) lors de la compétition. Selon la liste sur le point 7 de ces règles.
- 1.5 Une volonté de compétition Kata consiste en deux tours. Les concurrents ayant obtenu les premiers (4 places) se déroulent à la finale.
- 1.6 Un tirage au sort doit avoir lieu avant chaque cycle afin d'obtenir la séquence des participants.
- 1.7 Le résultat final est déterminé par la somme des points accumulés par les participants lors de la finale du match.

2. COMPOSITION DU COMITÉ DU TOURNOI.

1 Juge Suprême
1 Juge principal
4 juges.

2.1 Les responsabilités du juge suprême.

- a) Est responsable des règles de la concurrence à obéir.
- b) Désigne le juge principal et les juges gardant à l'esprit les personnes concernées à être de nationalités différentes.
- c) Dirige le tirage au sort avant les épreuves.
- d) Dans le cas de nécessité de remplacement d'un juge principal ou les juges, désigne un suppléant.
- e) Vérifie la zone de démonstration et l'équipement nécessaire pour exécuter la compétition.
- f) Sa place est à l'avant de la zone de présentation, d'où il a la meilleure vue de la concurrence.

- g) A aucun rôle direct dans la notation.

2.3 RESPONSABILITES DU PRINCIPAL juge.

- a) Supervise le flux de la compétition et annonce la décision selon les règles acceptées.
- b) participe au tirage au sort avant le tour.
- c) Il doit consulter le juge suprême, en tout cas de problème concernant sa décision.
- d) Sa place est au milieu avant de la zone de démonstration.

2.4 RESPONSABILITES DES JUGES.

- a) Pour suivre avec l'attention et la démonstration des compétences.
- b) Pour évaluer correctement le kata présenté par le concurrent.
- c) Sur la commande ou d'un sifflet du juge principal de présenter sa décision en soulevant la table de pointage.
- d) Sa place est sur le côté de la zone de démonstration.

3. PERSONNEL POUR LE RESPONSABLE DE FLUX PAISIBLE DU CONCOURS.

3.1 ANIMATEUR

- a) Appelle les concurrents dans l'ordre de la manifestation.
- b) lit à haute voix les points donnés par le juge principal et les juges.
- C) annonce le score valide calculé par l'enregistreur.
- d) annonce le score final de la compétition.

3.2 ENREGISTREUR

- a) Enregistrez les notes données par le juge principal et les juges dans le procès-verbal.
- b) Calcule le score valide.
- C) Calcule le total des points et place finale des concurrents.
- d) participe au tirage.

4. necessary DE L'ÉQUIPEMENT L'PERFOMANCE DU CONCOURS.

4.1 LE SECTEUR DE DÉMONSTRATION.

- a) doit être assez grand pour la concurrence pour pouvoir effectuer les katas.
- b) n'a pas de dimension déterminées.
- c) sa jante doit tirer par un 5 cm. ligne épaisse.
- d) La position de départ doit être marqué par un 50 cm de long et 5 cm de la ligne épaisse.
- e) doit être plat et lisse, il peut être parquet ou tatami.

4,2 autres équipements nécessaires

- a) Table pour le reporter et présentateur.
- b) Les chaises pour le principal juge et les juges.
- c) Sifflet pour le juge principal.
- d) 5 ensemble de tables de score.
- e) plumitif.
- f) les numéros d'entrée pour les concurrents.
- g) Podium pour l'annonce du résultat final.

5. LE FLUX DE CONCOURS EST CE QUI SUIT:

«UN DÉBUT

A / A MANIFESTATION D'UN KATA

Sur l'appel de l'annonceur (qui contient le numéro d'entrée, le nom et le pays de la personne) les étapes du concurrent au bord de la zone de démonstration et fait un arc.

Sur la commande du juge principal pas de la ligne de départ et fait un arc au juge.

Le concurrent doit annoncer le nom du kata fort.

Le principal juge répétera le nom du kata du concurrent .Sur le commandement du juge principal concurrent commence la démonstration (Par exemple Mokuso, Tsuki no kata, Yoi, Hajime).

Après avoir terminé les katas, les principales commande judge's: Naore, Yasume » les étapes de concurrents à la ligne de départ et attend la décision.

B. DÉCISION.

Après l'achèvement du kata le juge principal permet aux juges une période d'environ 10 secondes pour prendre leur décision et d'ajuster les tables de score.

Après avoir, avec la commande « Hantei-o-onagai-shimasu » et un signe court sifflet leur demande de lever les tables de score.

Les juges lèvent les tables sans délai avec leur main droite, en même temps.

L'annonceur lit pour le journaliste les scores présentés par le juge principal et les juges.

Sur le court signe sifflement aigu du juge principal les juges fixent les tables de score.

Le journaliste enregistre les scores dans la minute livre et calcule le score valide avec la méthode suivante:

Des 5 notes données par le juge principal et les juges les plus bas et les plus élevés ne sont pas prises en considération. Les trois restants sont ajoutés Up-

L'annonceur annonce le score valide.

«C » FERMETURE

Comme le score a été annoncé, le concurrent fait un arc au juge principal, se retire de la zone, aux arrêts de la jante et fait un autre arc et quitte la zone de démonstration.

6. BASES DE JUGEMENT

- a) La démonstration du kata ne doit pas être qualifié sans ambiguïté « bon » ou « mauvais ». La décision doit être prise en considération dans tous les éléments importants dans chaque cas.
- b) Les critères suivants doivent garder à l'esprit:

Le kata doit être effectué avec le expertness nécessaire, sa démonstration doit montrer la parfaite compréhension du kata.

Le concurrent doit montrer une bonne concentration, l'application de sa / son pouvoir, l'équilibre et la respiration correcte.

Le concurrent doit effectuer des positions et des techniques appropriées.

Dans l'évaluation de la performance des concurrents d'autres éléments servant à son / sa prestation ne peut être pris en considération (0,5 point bonus)

7. PRINCIPES DE JUDGEING

Les katas doivent être présentés selon les prescriptions traditionnelles. Sur la base de leur difficulté sont divisés en deux groupes.

LISTE DES KATAS SELON AGES DIFFÉRENTES.

LA LIBRE KATAS PEUT ÊTRE CHOISI PAR CONCURRENT DE LA LISTE SUIVANTE.

Il est impossible d'effectuer la même katas dans les deux tours.

CATEGORIES ENFANTS (DE 7 - 12 ANS)

Libre choix dans les katas kyokushin.

2 katas doivent être présenter.

CATÉGORIES ENFANTS (DE 12-15 ANS):

PREMIER TOUR

**PINAN 1,2,3,4,5.
TSUKI NO KATA
GEKSAI DAI
GEKSAI SHO
YANTSU
Saiha**

FINAL

**TSUKI NO KATA
GEKSHAI DAI
GEKSHAI SHO
YANTSU
Saiha**

JUNIOR ET SENIOR CATÉGORIES:

PREMIER TOUR

FINAL

**TSUKI NO KATA
GEKSHAI DAI
GEKSHAI SHO
YANTSU
Saiha**

**Seienchin
Seipai
KANKU
Garyu
SUSHI HO**

A partir score pour la démonstration parfaite de: 0,00 points de
Bonus: 0,5 points DECIMAL
Maximum 9, 0 points

7.2 POINTAGE

La notation de départ doit être réduite pour toutes les erreurs.

7.3: FAUTES

erreurs techniques:

- a) La démonstration de la technique ne répond pas aux exigences prescrites.
- b) positions / positions incorrectes:
La relation o extrémités, le tronc, la tête à l'autre ne correspond pas à celle qui est prescrite ou à la valeur optimale.
- c) Les erreurs du style:
 - visage
 - Direction de la vue
 - Comprendre du kata

8. DISQUALIFICATION

Le concurrent doit être disqualifié dans les cas suivants:

- modifie le kata.
- présente un kata différent de celui annoncé précédemment.
- rend le changement dans la séquence ou la direction de techniques.
- tombe par terre.
- arrête la présentation.

9. PRELEVEMENT DU SCORE DE DÉPART.

La déduction doit être effectuée en fonction de la gravité des erreurs, répartis dans les trois catégories suivantes:

9.1 erreurs petites (0,1)

A proximité de démonstration du parfait, un peu de changement peut être observé de l'exécution correcte.

Exemples:

A) technique:

- la position des bras est correcte; les crises ne sont pas fermer correctement.
- Il y est une certaine variation dans l'exécution de la même technique: le niveau chudan ne sont pas toujours les mêmes, etc.

B) Stances et positions:

Les positions et les positions sont correctes conformément aux prescriptions, mais:

-La même position est présentée dans différentes tailles; la différence est inférieure à 10 degrés ou 1 pied de longueur.

-La altitude des positions similaires diffère; la différence est inférieure à une paume.

-Le kata est terminé en un point différent de celui prescrit, mais plus proche de 1 pied à elle.

C) Style:

visage -son la manifestation font trop: surestime la fonction de combat du kata.

9,2 erreur moyenne (-0, 2, 0, 3)

desviation significative de la parfaite démonstration. Si l'erreur est plus proche des catégories « petits », 0, 2, si la catégorie « brut », de 0,3 point doivent être perdus.

Exemples:

UNE). technique:

-Incorrect début et la fin -Position du bras ou de la jambe: une mauvaise Hikite trop faible.

-punches, des blocs, des frappes à partir d'une position en face de celle requise.

bras -overstretched finissant un coup de poing.

-dans le cas d'un coup de poing ou frapper le tronc est non perpendiculaire à la direction de la technique, mais l'angle ne dépasse pas 45 degrés.

-vice versa: dans le cas d'un bloc le tronc ne tourne pas à la position souhaitée (45 degrés).

poing -visibly en vrac dans Hikite.

vitesse -improper des techniques (trop lent ou rapide)

-dans le cas d'un coup de pied du talon de la jambe d'appui est soulevée.

B). positions et positions:

défaut dans le -visible dans l'exécution d'une position: la différence est supérieure à celle autorisée.

différence -visible du niveau des positions similaires (zenkutsu-dachi, Kiba-dachi, Kokutsu-dachi) quels résultats dans l'ondulation du kata.

-la kata est achevée en un lieu différent de celui qui est prescrit, la différence excède 1 pied.

C) Style:

-directing de la vue ne précède pas la technique.

-le rythme du kata est pas correct: trop lent ou trop rapide.

-la étiré et la phase détendue de la technique n'est pas évident.

9.3 erreur brute (- 0, 5)

Major de la divergence présentation correcte.

Exemples:

UNE). technique:

niveau -altered d'un Technic: coup de pied Jodan au lieu de chudan.

-keage- coup de pied comme lieu du prescrit (par exemple yoko-geri)

-Absence de Kiai.

-overturning du corps dans la position d'extrémité (plus de 45 degrés dans le cas de poinçon grève antérieur)

-absolue absence de la spire dans le cas d'un bloc.

B) Stances et positions:

-trop positions élevées

-Large gamme de la longueur et de l'altitude de la même position.

10. CALCUL DE LA SUITE D'UN CONCOURS KATA.

10.1 Résultats dans un tour.

Dans le cas d'un tirage au sort, le score le plus bas accordé doit également être impliqué dans le calcul. S'il y a encore un tirage au sort, le score le plus élevé est également calculé.

S'il y a encore un tirage au sort, doit être présentée une nouvelle katas (selon la liste des katas de chaque catégorie incluse sur le point 7).

:

10.2 calcul du résultat final et POSITIONNEMENT.

Le résultat d'un concours de kata est déterminé par la somme des points accumulés par les participants lors de la finale de la compétition

Chaque concurrent commence avec le maximum de points pré-déterminés par le jury de chaque catégorie.

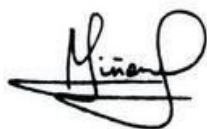
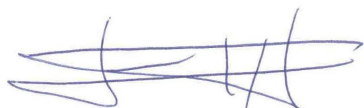
Les points sont déduits pour les défauts de chaque juge.

Le concurrent qui a obtenu un score plus élevé doit obtenir une plus grande place.

En cas d'égalité dans un tour, le score minimum est ensuite incorporé dans le total pour ce tour. Si l'égalité persiste, le score maximum pour ce tour est incorporé. En cas d'égalité continue, les concurrents doivent effectuer une autre Kata de leur choix (selon la liste des katas de chaque catégorie inclus sur le point 7)

(Pas fait dans les séries précédentes).

Vérifié par:



Shihan Fernando Pérez Shihan Antonio Piñero