



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

KUMITE EQUIPES PAR ROTATION

Le processus ci-dessous sera adopté dans les catégories suivantes :

- **Poussins de 09 à 10 ans**
- **Pré-minimes de 11 et 12 ans**
- **Minimes de 13 et 14 ans**
- **Cadets de 15 à 17 ans**
- **Seniors de 18 à 35 ans**
- **Vétérans 36 et plus**

Les règles sont les mêmes que pour l'**INDIVIDUEL de SHOBU SANBON**, mais avec quelques **différences**.

SYSTEME DES COMPETITIONS

La compétition aura une durée de **6 minutes**. L'équipe sera composée de **3 combattants** et **1 réserve** de la même catégorie d'âge.

L'entraîneur pourra à tout moment changer l'athlète qui combat. Le combattant qui a déjà été remplacé peut combattre à nouveau dans le même tour et lorsque la demande est faite. Il pourra y avoir autant de remplacements que l'entraîneur l'estime nécessaire ; cependant, si l'entraîneur le désire, le même combattant pourra combattre pendant les 6 minutes entières.

Il n'y aura qu'une réserve par équipe ; cela signifie qu'un combattant blessé pourra être remplacé ou encore un remplacement pourra être effectué suivant le souhait de l'entraîneur. Cependant, ce remplacement ne pourra se faire qu'au tour suivant.

POINTS

Il n'y aura aucune limite de points. Le combat se déroulera toujours pendant 6 minutes. L'équipe pourra marquer autant de points qu'elle le veut selon les capacités de ses combattants ; cependant, l'équipe qui obtient un avantage de **6 points (des ippons ou des wazaris)**, sera déclarée victorieuse. En cas d'**égalité**, après 6 minutes de combat, l'équipe qui a obtenu le plus d'**ippons** sera déclarée gagnante. Si l'égalité persiste, il y aura **2 minutes** de prolongation et l'équipe qui marque le **premier point** sera déclarée gagnante. Les entraîneurs choisiront 1 combattant pour débiter la prolongation, tout en ayant la possibilité de procéder à des remplacements. Si néanmoins l'égalité persiste, un **HANTEI** décidera de l'équipe victorieuse.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Les pénalités infligées pendant le temps normal seront ajoutées dans la prolongation.

REPLACEMENTS

Les entraîneurs pourront procéder à des remplacements durant les 6 minutes, sans aucune limite, entre les 3 combattants qui composent l'équipe. Pour effectuer le remplacement, le combattant devra s'équiper de toutes les protections obligatoires, en attendant l'ordre de l'arbitre autorisant le remplacement.

Les entraîneurs devront s'asseoir sur une chaise précédemment placée à côté du KANSA et, quand ils désirent procéder à un remplacement, ils doivent demander du **TEMPS** ou un **CHANGEMENT** au **KANSA**, ensuite celui-ci sifflera, indiquant ainsi à l'arbitre central d'arrêter

le match pour qu'un remplacement puisse avoir lieu.

- Quand l'arbitre central décide d'autoriser le remplacement, ceci devra se faire en maximum **3 secondes**, donc les 3 combattants devront toujours être équipés et préparés.
- Quand un remplacement a lieu, l'adversaire devra combattre au moins plus de **15 secondes** avant d'être lui-même remplacé. Il ne pourra jamais y avoir de remplacement simultané. Si cela se produit, il sera déclassé.

L'esprit d'équipe impose que chaque compétiteur combatte au moins une fois pendant le temps prescrit (6 minutes).

PENALITES

Toutes les pénalités infligées aux combattants de l'équipe seront toujours ajoutées à celles du combattant remplacé dans le même tour.

Les pénalités seront appliquées par **JOGAI**, comportement insatisfaisant et contact excessif.

Exemple : si un combattant est pénalisé par **CHUI** pour un contact excessif, le combattant qui vient combattre à sa place, aura automatiquement une pénalité de **CHUI** (celui de l'athlète précédent) et de même successivement dans tout remplacement.

JOGAI

- la première sortie du tatami sera pénalisée avec l'avertissement **JOGAI ICHI**
- la deuxième sortie du tatami sera pénalisée avec l'avertissement **JOGAI NI**
- la troisième sortie du tatami sera pénalisée par **JOGAI CHUI**



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- La quatrième sortie du tatami verra toute l'équipe pénalisée par **JOGAI HANSOKU** (élimination).

Si un combattant est pénalisé par **HANSOKU** pour un mauvais comportement ou un contact excessif, toute l'équipe sera éliminée.

SHIKKAKU

Si un combattant est pénalisé par **SHIKKAKU**, toute l'équipe sera éliminée pour l'ensemble du tournoi.

Avant d'appliquer la sanction du **SHIKKAKU**, les arbitres devront consulter le chef arbitre.

Le système d'arbitrage est le système du miroir.

Traduction effectuée par Roberto PERRI (LFK Belgique)

Corrections et modifications effectuées par Michel GÖBBELS (LFK Belgique)