SKU
SWISS KARATEDO UNION

SKU PROMO TOUR

10.2026

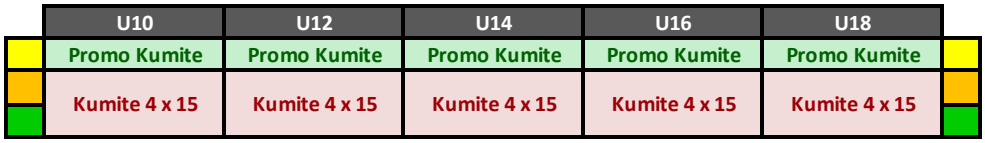
INFORMATIONS GÉNÉRALES

Inscriptions	Toutes les informations et les inscriptions directement sur www.sportdata.org.
Renseignements	longagna@infomaniak.ch / 078 817 20 93
Frais d'inscription	CHF 30.- par participation (1) CHF 40.- par équipe (1) Aucun remboursement en cas de désistement ! Paiement sur le compte bancaire du club avant le début du tournoi.
Horaire	09h00-10h00 : Stage d'arbitrage 10h30 : Début de la compétition En fonction du nombre des inscriptions, l'organisation se réservera le droit d'avancer les horaires de 30 minutes.
Arbitres	Chaque club doit amener au minimum un arbitre par jour. Minimum 3e Kyu et 16 ans Participation au stage d'arbitrage est obligatoire pour arbitrer Chaussures noires, pantalon gris, chemise blanche, veste bleu marine et sifflet (1) Après le dernier tournoi SKU de l'année, la SKU versera directement aux clubs un forfait correspondant à : CHF 5.– par inscription si un arbitre est présent toute la journée, ou CHF 10.– si deux arbitres (jusqu'à 19 inscriptions) ou trois arbitres (dès 20 inscriptions) sont présents toute la journée. Inscriptions pour les examens d'arbitrage par e-mail : hakan.guelduer@hotmail.com
Coaches	Coach meeting obligatoire à 10h00
Repêchages	Système de repêchages automatiques Tous les compétiteurs sont repêchés s'ils perdent lors de leur premier tour en Kata ou Kumite. Ils entrent alors dans le « tableau de repêchage ». Cela assure à chaque compétiteur au moins deux passages sur le tatami. Podium et médailles pour les quatre premiers du tableau principal (demi-finalistes) Diplômes pour les quatre premiers des repêchages (distribués à la fin de la catégorie)
Assurance	Les participants doivent s'assurer personnellement contre les accidents. L'organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident.

VIDÉOS KUMITE

Promo Kumite	https://youtu.be/qJcXZWUQ3mk
Kumite 4 x 15	https://youtu.be/02Ee6RCLNn4

CATÉGORIES DE LA COMPÉTITION

Catégories Kumite	
Catégories Kata	Catégories U10 – U12 – U14 – U16 – U18 Ceintures jaunes à vertes

RÈGLEMENT KATA INDIVIDUEL

Kata SKU	**SHOTOKAN-RYU**	**GOJU-RYU**	**SHITO-RYU**
	Heian Shodan	Taikyoku Jodan	Pinan Shodan
	Heian Nidan	Taikyoku Chudan	Pinan Nidan
	Heian Sandan	Gekisai Dai Ichi	Pinan Sandan
	Heian Yondan	Gekisai Dai Ni	Pinan Yondan
	Heian Godan	Saifa	Pinan Godan
Jaune	Lors des éliminatoires (tableaux à élimination direct) ou lorsque la catégorie est une poule : • Uniquement des Kata de la liste SKU. • Possibilité de répéter le même Kata Kata libre en finale du tableau principal et en finale du tableau de repêchage.		
Orange/verte	Lors des éliminatoires (tableaux à élimination direct) ou lorsque la catégorie est une poule : • Uniquement des Kata de la liste SKU. • Minimum deux kata en alternance. Kata libre en finale du tableau principal et en finale du tableau de repêchage.		
Déroulement	Les compétiteurs passent deux par deux, sauf pour les finales.		
Kata non valide	En cas de Kata non valide (par exemple un Kata supérieur exécuté avant la finale), le participant sera disqualifié automatiquement.		

RÈGLEMENT KATA TEAM

Mixtes	Élimination directe sans repêchages Surclassement d'âge autorisé pour compléter les équipes Minimum deux katas en alternance Tokui Kata en finale / Pas de Bunkai Catégories : U10 / U12 / U14 / U16-U18 (regroupements possibles selon inscriptions) Réservé aux ceintures jaunes – oranges - vertes

RÈGLEMENT PROMO KUMITE

Promo Kumite	Les deux enfants sont en « Kamae » (en garde du côté qu'ils préfèrent). **Aka attaque (Aka Tori & Ao Uke) :** 1. « Aka Hajime » : Aka attaque avec une technique de poing. 2. « Tsuzukete Hajime » : Aka effectue la même attaque (sans feinte) et Ao tente de bloquer et de contrer. 3. « Aka Hajime » : Aka attaque avec une technique de jambe. 4. « Tsuzukete Hajime » : Aka effectue la même attaque (sans feinte) et Ao tente de bloquer et de contrer. **IDEM quand Ao attaque (Aka Uke & Ao Tori)** **Remarques :** • Tori doit faire deux fois la même attaque : déplacements identiques, vitesse identique et techniques identiques • Tori a le droit de changer sa garde avant d'attaquer mais pas Uke. • Lors du premier assaut, Tori se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire (Uke reste statique). • Lors du deuxième assaut, Tori et Uke se mettent en mouvement mais sans changer de garde. • Toutes les techniques de poings sont comptabilisées Yuko (un point) tandis que les techniques de jambes sont comptabilisées Waza-ari (deux points). • Tori doit faire ses techniques dans l'axe. • Tout déplacement est autorisé pour tenter de marquer mais une seule technique « à la cible » est autorisée (aucune possibilité de doubler). • Les gardes doivent être neutres (pas fermées, mais pas ouvertes non plus) Décision : En cas d'égalité de points, Hantei des 5 arbitres
Protections	Protections poings rouges/bleues

RÈGLEMENT KUMITE 4 x 15

Kumite 4 x 15	Chaque assaut dure 15 secondes. • Assaut 1 : Aka attaque Ao sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) • Assaut 2 : Ao attaque Aka sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) • Assaut 3 : Aka attaque Ao et Ao bloque et contre-attaque (Aka est jugé sur ses attaques et Ao sur ses contre-attaques) • Assaut 4 : Ao attaque Aka et Aka bloque et contre-attaque (Ao est jugé sur ses attaques et Aka sur ses contre-attaques) À la fin du temps, l'arbitre arrête le combat et demande la décision par Hantei.
Protections	Protection poings/pieds rouges/bleues & dents Dès U16 : protège poitrine (F)