

Porc-Epic Kendo Cup

Coupe Amicale de Kendo de l'ADAKI (Blois)



Qui s'y frotte s'y pique (Louis XII, 15^{ème} siècle, et l'ADAKI, 21^{ème} siècle)

Règlement :

Conditions pour la participation :

- 1) être pratiquant kendo à l'ADAKI
- 2) les licenciés des autres clubs sont acceptés si la condition 1 est remplie (cette clause est appelée « clause n°2 » ou « clause Antonio », voire « clause Anaïs »)
- 3) être dûment licencié FFJDA-CNK avec certificat médical précisant « apte au kendo en compétition »
- 5) avoir un matériel en bon état (vérification des *shinai* avant la compétition)

Règles :

- 1) les inscriptions se font de façon individuelle
- 2) Après clôture des inscriptions, des équipes de 2 combattants sont formées par le comité technique kendo de l'ADAKI, selon une méthode tenue secrète qui reste irréprochable car fondée sur des méthodes scientifiques largement éprouvées.
- 3) Tout litige éventuel ou question non résolue par ce règlement sera levé en dernier ressort par le *shogun* (Directeur Technique Kendo de l'ADAKI)
- 4) Si un combattant n'a pas de partenaire (nombre impair), un autre combattant d'une des équipes perdantes au 1^{er} tour lui sera attribué (selon une méthode scientifique tenue secrète) pour former une équipe.
- 5) Les équipes se choisissent un nom, sinon on leur donne un nom d'oiseau.
- 6) Un tirage au sort est effectué selon les mêmes méthodes scientifiques tenues secrètes, permettant de réaliser un tableau par élimination directe (pas de poules).
- 7) A chaque tour, en cas de nombre impair d'équipes, une équipe perdante sera repêchée pour combattre contre la dernière équipe. Le repêchage se fera en fonction du nombre de points marqués (voir ci-dessous) avec éventuel départage par un combat supplémentaire.

- 8) Taille du shiaiïjo : taille réglementaire du CNK
- 9) arbitres : les compétiteurs du club sont amenés à arbitrer si ils ne combattent pas, sur désignation du *shogun*.
- 10) Les règles de l'arbitrage sont les règles du CNK, sauf variantes explicitées dans ce règlement. L'avis des arbitres est irréfutable et incontestable. Seuls les enseignants peuvent éventuellement intervenir pour corriger l'arbitrage.
- 11) Les combats se font en *ippon shobu* (1 point gagnant), avec une durée maximum de 3 minutes.
- 12) Etant donné le but convivial et l'hétérogénéité des combattants, la technique *tsuki* est interdite. De même, toute attitude anti-jeu ou violente sera immédiatement sanctionnée par un avertissement (*hansokku*).
- 13) 3 avertissements (*hansokku*) donnent un *ippon* pour l'adversaire. Cette règle diffère du règlement sportif du CNK dans le but de moins pénaliser les combattants débutants.
- 14) Chaque combattant rencontre les 2 combattants de l'équipe adverse. Soit l'équipe A composée de A1 et A2, et l'équipe B composée de B1 et B2 : les combats sont A1-B1 ; A2-B2 ; A1-B2 ; A2-B1.
- 15) L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de combats gagnés.
- 16) En cas d'égalité de points entre les 2 équipes, 1 combat supplémentaire est effectué, chaque équipe choisissant son combattant. Le vainqueur de ce combat supplémentaire fait remporter son équipe.
- 17) L'équipe vainqueur reçoit un magnifique trophée (un **porc-épic**) qui sera remis en jeu tous les ans.