

**REGLEMENT DES COMPETITIONS &  
D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO**

## **CODE DE L'ETHIQUE**

### **JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION**

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.  
Je vérifie que mon passeport est à jour et comporte :

- les timbres de licences nécessaires,
- Mon certificat médical de non contre indication à la compétition,
- Je suis mineur, l'autorisation parentale d'y participer,
- Pour un Championnat, mon justificatif de nationalité française.

Je vérifie l'état de mon matériel (kimono, ceinture, protections, gants, casque, coquille, plastrons).

Je contrôle que je suis bien au poids dans la catégorie dans laquelle je suis inscrit.

### **JE TIENS A BIEN ME COMPORTEUR**

J'applique les consignes des organisateurs,  
Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition,  
Je respecte les décisions des arbitres et des juges arbitres,  
Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire,  
J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité,  
Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

## SOMMAIRE

<b>CODE DE L'ETHIQUE.....</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE .....</b>	<b>3</b>
<b>TABLEAUX DE SYNTHESE .....</b>	<b>4</b>
CATEGORIES D'AGE - SAISON 2009 – 2010.....	5
CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2009 – 2010 .....	5
<b>REGLEMENT DES COMPETITIONS.....</b>	<b>6</b>
<b>I – ROLE DES DIVERS ACTEURS .....</b>	<b>7</b>
LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B).....	7
LES COMPETITEURS .....	7
LES CLUBS.....	7
LES LIGUES .....	7
LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF.....	8
L'ARBITRAGE .....	8
LE MEDICAL.....	8
LA COMMUNICATION.....	8
<b>II – LES COMPETITIONS : GENERALITES.....</b>	<b>9</b>
LES CHAMPIONNATS DE FRANCE.....	9
LES ENTENTES SPORTIVES.....	9
LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE.....	9
LES CATEGORIES D'AGES .....	10
LES CATEGORIES DE POIDS .....	10
<b>III – LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS.....</b>	<b>11</b>
INSCRIPTIONS.....	11
QUALIFICATIONS.....	11
HORS QUOTAS .....	11
CONTROLE DES PASSEPORTS .....	11
PESEE .....	11
CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS.....	12
TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES.....	12
COMPORTEMENT ET CIRCULATION.....	12
<b>IV – LISTE DES COMPETITIONS.....</b>	<b>13</b>
CHAMPIONNATS DE LIGUE .....	13
CHAMPIONNATS DE FRANCE.....	14
<b>REGLEMENT D'ARBITRAGE .....</b>	<b>15</b>
AIRE DE COMPETITION .....	16
ROLE DE L'ARBITRE .....	16
ROLE DU COACH.....	16
TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS.....	16
REGLEMENT COMBAT.....	17
CONCOURS TECHNIQUE - Sude Randori .....	21
COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE - Emono Dan-Taï Sen .....	22
PENALITES ET SANCTIONS.....	23
BLESSURE ET ACCIDENT .....	24
<b>ANNEXES.....</b>	<b>26</b>
ATTRIBUTION DES POINTS.....	26

## **TABLEAUX DE SYNTHÈSE**

## CATEGORIES D'AGE - SAISON 2009 – 2010

Catégories d'âge – Saison 2009 - 2010								
INDIVIDUEL	Mini Poussins	Poussins 6/7 ans	Pupilles 8/9 ans	Benjamins 10/11 ans	Minimes 12/13 ans	Cadets 14/15 ans	Juniors 16/17 ans	Seniors 18 ans &+
Féminines & Masculines	2004 2005	2002 2003	2000 2001	1998 1999	1996 1997	1994 1995	1992 1993	1991 et avant
EQUIPES	Mini Poussins	Poussins 6/7 ans	Pupilles 8/9 ans	Benjamins 10/11 ans	Minimes 12/13 ans	Cadets 14/15 ans	Juniors 16/17 ans	Seniors 18 ans &+
Féminines & Masculines	2004 2005	2002 2003	2000 2001	1998 1999	1996 1997	1994 1995	1992 1993	1991 et avant

## CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2009 – 2010

La taille des gants est indiquée en italique dans le tableau.

Catégories de Poids – Saison 2009 - 2010												
INDIVIDUEL	Mini Poussin	Poussin	Pupille	Benjamin	Minime		Cadet		Junior		Senior	
<b>Poids Minimum</b>			25 kg	30 kg	32 kg		40 kg					
<b>Féminines</b>	-18 kg -22 kg -26 kg -30 kg 30 kg &+	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg 35 kg &+	-30 kg -35 kg -40 kg -45 kg -50 kg 50kg &+	-36 kg -42 kg -48 kg -54 kg -60 kg 60 kg &+	-42 kg -50 kg	8 oz	-50 kg	8 oz	-54 kg -64 kg 64 kg &+	10 oz	-54 kg -64 kg 64 kg &+	10 oz
					-58 kg 58 kg &+	10 oz	-58 kg -66 kg 66 kg &+	10 oz				
<b>Poids Minimum</b>		20 kg	25 kg	30 kg	40 kg		50 kg					
<b>Masculines</b>	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg 35 kg &+	-22 kg -27 kg -32 kg -37 kg -42 kg 42 kg &+	-30 kg -35 kg -40 kg -45 kg -50 kg 50kg &+	-30 kg -35 kg -40 kg -45 kg -50 kg 50kg &+	-50 kg	8 oz	-60 kg -68 kg	10 oz	-65 kg	10 oz	-65 kg	10 oz
					-58 kg -66 kg	10 oz			-75 kg	12 oz	-75 kg	12 oz
					-74 kg 74 kg &+	12 oz	-76 kg -84 kg	12 oz	-85 kg	14 oz	-85 kg	14 oz
							84 kg &+	14 oz	85 kg &+	16 oz	85 kg &+	16 oz

# **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

## **I – ROLE DES DIVERS ACTEURS**

### **LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B)**

- Etablit en début de saison en collaboration avec la Commission Sportive le calendrier des compétitions et manifestations nationales.
- Valide le règlement de compétition.
- Valide les règlements d'arbitrage, en accord avec les règlements internationaux.
- Valide les épreuves et le règlement en fonction des objectifs.
- Détermine le cahier des charges pour l'organisation des compétitions. .
- Assure la diffusion des informations réglementaires.

### **COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE**

- Organise les compétitions nationales.
- Valide les inscriptions du Championnat de France et des hors quotas.
- Archive les résultats des compétitions Nationales et Internationales.
- Diffuse au RAR la liste des membres présélectionnés en sélection nationale

L'entraîneur national présélectionne 34 compétiteurs pour participer aux regroupements nationaux. La sélection définitive qui permet aux compétiteurs de participer aux rencontres internationale est effectuée lors de ces rencontres.

### **LES COMPETITEURS**

Ils doivent participer aux Championnats de Ligues et/ou Inter Régionaux pour être sélectionnés au Championnat de France. Et doivent s'inscrire par le biais de leur Club,

Pour valider leur inscription ils doivent présenter à chaque compétition :

- Le passeport sportif en cours de validité,
- Deux timbres de licence minimum, dont celui de la saison en cours (collés sur le passeport),
- Le certificat médical de non contre indication à la pratique en compétition du Yoseikan Budo datant de moins de six mois,
- L'autorisation parentale pour les mineurs,
- Une pièce d'identité française.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

### **LES CLUBS**

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs à la Ligue d'appartenance pour les Championnats qualificatifs :

- Inscriptions illimitées en individuel,
- Inscription limitée à une seule équipe par club.

Les Clubs doivent s'assurer que les dossiers de chaque compétiteur soient complets et envoyés à la date fixée par la Commission Sportive Régionale, soit 21 jours avant la manifestation.

### **LES LIGUES**

Les Ligues doivent organiser les Championnats de Ligues qualificatifs pour les Championnats de France (MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS).

Les dossiers d'inscriptions pour les Championnats de France sont envoyés par la Commission Sportive Régionale ou par le Référent Technique ou Administratif de chaque Ligue, dans les délais imposés par la Commission Nationale de Yoseikan Budo (CNYB) à la Commission Sportive Nationale de Yoseikan Budo (CSNYB) ou à son représentant.

## **LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF**

Les Clubs doivent envoyer les inscriptions au Référent Administratif Régional 21 jours avant les Championnats Régionaux.

Les RAR doivent envoyer les inscriptions au Responsable de la compétition 21 jours avant les Championnats de France.

Le Référent Administratif et le Responsable de la compétition enregistrent les compétiteurs et éditent les listes d'engagés. Ils établissent les tirages au sort en présence du Référent Technique Régional pour les Championnats Régionaux ; ou du Référent d'Arbitrage et du Sélectionneur National pour les Championnats Nationaux.

Un Responsable de la compétition est nommé par la C.A.Y.B ou par la C.A.R.Y.B.  
Il représente la Commission Nationale pour toute décision de conformité avec la réglementation.  
Il a pour mission :

- de veiller à la bonne marche de la dite compétition,
- d'accueillir les invités et les V.I.P,
- de diriger le protocole des remises de récompenses
- de diffuser les résultats de la compétition aux Présidents de Ligues, aux Référents Techniques Régionaux, et au Coordonnateur National.

## **L'ARBITRAGE**

Le Référent de l'Arbitrage assiste au tirage au sort des tableaux pour chaque catégorie.  
Les arbitres désignés participent au contrôle des passeports, supervisent la bonne marche de la pesée et la concordance entre les catégories et les tableaux d'inscription des compétiteurs.

Le Référent assure le bon timing de la compétition, la répartition des arbitres sur les différentes aires de combats, ainsi que la bonne circulation des arbitres lors de l'événement.

## **LE MEDICAL**

Le médecin ou l'assistance médicale a pour mission de veiller à la sécurité des participants lors de la manifestation sportive.

L'assistance médicale se réserve le droit de suspendre la compétition en fonction des impératifs liés à la manifestation (conditions climatiques,...).

## **LA COMMUNICATION**

La diffusion des informations est assurée par le Secrétariat de la Commission Nationale de Yoseikan Budo.

Son rôle a pour but de mettre en relation les différents organes régionaux ou nationaux (presse, Tv, Radio) avec les acteurs de la manifestation sportive.

Il s'occupe de la création des affiches, de la publicité de l'événement sportif et de l'annonce de la manifestation par les organes de presse au niveau local, régional, voire national.

## **II – LES COMPETITIONS : GENERALITES**

### **LES CHAMPIONNATS DE FRANCE**

#### Championnats individuels

Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française. Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française, à partir de la catégorie MINIME.

Pour participer, les compétiteurs doivent :

- avoir été sélectionnés dans les Championnats qualificatifs,
- ou avoir fait l'objet d'une demande de hors quotas.
- ou être en équipe de France pour les Juniors et les Seniors.

#### Championnats équipes (Bâtons par équipe, concours technique)

Pour faire partie d'une équipe, les compétiteurs doivent tous être licenciés pour la saison dans le même club. Sauf demande dérogatoire d'entente sportive.

Pour participer les équipes doivent:

- avoir été sélectionnées dans les Championnats qualificatifs.
- ou être en équipe de France pour les Juniors et les Seniors.

Une seule équipe par Club peut participer dans une compétition.

Le nombre d'équipes total est fixé en fonction de la manifestation selon le règlement spécifique à chaque compétition.

Les compétiteurs de chaque équipe sont numérotés par brassard (sauf concours technique).

Un seul remplaçant par équipe est autorisé pour toute la durée de la compétition.

Le combattant remplacé au cours d'une épreuve ne peut plus rentrer dans l'équipe

### **LES ENTENTES SPORTIVES**

Des « Ententes Sportives » peuvent être constituées par les Clubs qui n'ont présenté aucune équipe en leur nom propres aux compétitions par équipe de la saison en cours.

Quand deux Clubs constituent une Entente Sportive, ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison, du niveau régional au niveau national. Ils ne peuvent plus participer à une compétition par équipe autrement que pour l'Entente Sportive.

Un Club ne peut faire partie que d'une seule Entente Sportive.

### **LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE**

Les compétiteurs licenciés n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les Coupes en individuel ou en équipe, sans conditions particulières.

## **LES CATEGORIES D'AGES**

Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive.

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé en individuel.

## **LES CATEGORIES DE POIDS**

Les catégories de poids sont identiques en Coupe et en Championnat.

## **III – LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS**

### **INSCRIPTIONS**

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription pour les compétitions régionales et nationales.

Tout dossier d'inscription incomplet ou envoyé après la date fixée sera refusé.

Aucune inscription ne sera prise sur place. Tout compétiteur non licencié ne pourra pas participer à la manifestation sportive.

### **QUALIFICATIONS**

Un compétiteur qui ne peut se rendre à la manifestation sportive, ne sera pas remplacé. Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne pourra pas changer de catégorie.

Cependant, si lors de la pesée, le poids d'un minime ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il conviendra d'inscrire ce compétiteur dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

### **HORS QUOTAS**

Une dérogation aux règles de qualification existe au travers de la demande de hors quotas.

Les demandes de hors quotas doivent parvenir à la Commission d'Organisation Sportive de Yoseikan Budo ou à son représentant un mois avant la date de la manifestation sportive. Elles doivent être validées par le Sélectionneur National des Athlètes qui décidera ou non de leur validité.

### **CONTROLE DES PASSEPORTS**

Le passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle de l'arbitre référent de la compétition ou par son représentant.

Sur le passeport (pas de feuilles volantes) : il faudra veiller à vérifier les timbres de licences, le certificat médical, l'autorisation parentale pour les mineurs, et la pièce d'identité.

Pour les compétitions individuelles, chaque compétiteur devra fournir personnellement son passeport.

Pour les compétitions par équipes ou concours technique, le capitaine fournira tous les passeports de son équipe.

### **PESEE**

La pesée se fera en présence de l'arbitre référent de la compétition ou par son représentant.

Dans les cas limites de poids, les compétiteurs et compétitrices pourront être pesés(es) en sous-vêtements.

Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

## **CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS**

Après le contrôle des passeports et de la pesée, les compétiteurs doivent vérifier leurs inscriptions auprès des tables prévues à cet effet.

Aucun remplacement de combattant ne sera accepté.

## **TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES**

### Tenues officielles

Pour tous les représentants fédéraux, les arbitres et les entraîneurs nationaux, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

### Tenues sportives

Voir tenue du compétiteur et du coach dans le chapitre règlement d'arbitrage.

## **COMPORTEMENT ET CIRCULATION**

Pendant les compétitions officielles, individuelles, équipes ou concours technique, les combattants n'auront pas accès aux aires de combat avant leur passage. Ils seront informés dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées que leur passage est annoncé.

A l'appel du compétiteur, celui-ci devra se présenter en tenue conforme au règlement. Le coach l'accompagnant pourra prendre avec lui une petite trousse de secours afin de dépanner le cas échéant.

## IV – LISTE DES COMPETITIONS

### CHAMPIONNATS DE LIGUE

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour le Championnat de France.

### CATEGORIE MINIMES

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour les Championnats de France. Ils doivent se dérouler

- 8 semaines avant le Championnat de France.
- au plus tard 4 semaines avant le Championnat de France.

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

*Exception :*

Pour un minime qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il changera de catégorie et sera inscrit dans la catégorie de poids supérieure, qui est celle qui correspond exactement à son poids.

### CATEGORIE CADETS, JUNIORS ET SENIORS

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour les Championnats de France. Ils doivent se dérouler

- 8 semaines avant le Championnat de France.
- Au plus tard 4 semaines avant le Championnat de France.

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé en individuel.

### CATEGORIE EQUIPES

Cette compétition se déroule sans catégorie de poids.

L'équipe peut être composée de compétiteurs d'un même club ou d'une Entente Sportive.

Elle est ouverte :

1) Pour la catégorie bâtons.

- Aux équipes masculines, féminines et mixtes: JUNIORS - SENIOR
- l'équipe est composée de 3 compétiteurs et un remplaçant. (obligatoire)

2) Pour la catégorie concours technique.

- Aux équipes masculines, féminines et mixte: JUNIORS - SENIORS.
- L'équipe est composée de 2 compétiteurs.

Les championnats de Ligue sont sélectifs pour les championnats de France. Ils doivent se dérouler :

- Au plus tôt 8 semaines avant le Championnat de France.
- Au plus tard 4 semaines avant le Championnat de France.

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.**

## CHAMPIONNATS DE FRANCE

### CATEGORIE MINIMES

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues sur les feuilles d'engagement réglementaires envoyées par CNYB ou son représentant à la CSNYB

Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 21 jours avant la compétition. (Cachet de la poste faisant foi)

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

*Exception :*

Pour un minime qui dépasse le poids de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il changera de catégorie et sera inscrit dans la catégorie de poids supérieure, qui est celle qui correspond exactement à son poids.

### CATEGORIE CADETS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues sur les feuilles d'engagement réglementaires envoyées par CNYB ou son représentant à la CAYB.

Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 21 jours avant la compétition. (Cachet de la poste faisant foi)

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

### CATEGORIE JUNIORS ET SENIORS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Ligues ou le Référent National des Athlètes pour les membres de l'équipe de France sur les feuilles d'engagement réglementaires envoyées par CNYB ou son représentant à la CAYB.

Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 21 jours avant la compétition. (Cachet de la poste faisant foi)

**Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

### CATEGORIE EQUIPES

Les compétitions par équipes se déroulent sans catégorie de poids.

Une équipe peut être composée de compétiteurs d'un même club ou d'une entente sportive.

1) Compétition bâtons

L'équipe est composée de 3 compétiteurs et un remplaçant (obligatoire) toute catégorie confondue : masculines, féminines, junior, sénior.

2) Concours technique

L'équipe est composée de 2 compétiteurs toute catégorie confondue : masculines, féminines, junior, sénior.

Le nombre d'équipes présentées par Ligue est de 2. Ces deux équipes devront avoir été sélectionnées en Championnat de Ligue.

Les dossiers d'inscriptions des équipes sont envoyés par les Ligues au Responsable de la compétition sur les feuilles d'engagement réglementaires envoyées par CNYB ou son représentant à la COSYB. Limite impérative de réception des feuilles d'engagement : 21 jours avant la compétition (Cachet de la poste faisant foi).

## **REGLEMENT D'ARBITRAGE**

## **AIRE DE COMPETITION**

L'aire de compétition est d'une surface de 12m x 12m. Surface plane composée de tatamis qui ne doit présenter aucun danger.

## **ROLE DE L'ARBITRE**

Leur qualité leur impose de prodiguer sans faille et dans la même mesure le respect aussi bien aux arbitres qu'aux compétiteurs, coachs, teneurs de table, et responsable de cercle. Ils doivent s'efforcer de faire preuve de pondération en toutes circonstances, en paroles comme en actes. Ils doivent avoir le sens de la responsabilité.

En résumé, ils doivent être un exemple dans le cadre de leur fonction et une référence par rapport à l'image de marque du Yoseikan Budo dont ils sont en quelque sorte les ambassadeurs dans le contexte de la compétition.

## **ROLE DU COACH**

Il est au service du compétiteur.

Il doit veiller au respect de ses droits, le conseiller pendant la minute de repos, soutenir son moral et veiller à son intégrité physique.

*Remarque :*

Un coach ne peut en aucun cas contester le jugement de l'arbitre.

## **TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS**

### Tenue officielle d'arbitre

Lors des compétitions, déplacements, présentations ou remises de récompenses, les arbitres et les teneurs de table doivent être vêtus :

- blaser bleu marine
- chemise ou chemisette blanche
- cravate officielle FFKDA
- pantalon gris clair
- chaussettes foncées sans motifs.

Lors des compétitions, l'arbitre central, arbitrera sans veste.

Le Référent National d'Arbitrage est en droit de refuser le concours de tout arbitre ou juge arbitre non revêtu de cette tenue officielle propre et soignée.

### Equipement d'arbitre

- un sifflet
- le règlement d'arbitrage Yoseikan Budo
- un stylo
- deux compteurs à main
- chaussons noirs.

## Tenue du compétiteur

- Kimono Yoseikan Budo, propre et en bon état et un de rechange :
  - veste bleue marine avec logo officiel Yoseikan, côté gauche sur la poitrine
  - pantalon blanc avec bandes bleues marine de 4 cm
  - l'écusson du club ou de la région est autorisé sur la manche gauche (pas de publicité).
- Ceinture bleue et blanche,
- Pas de tee-shirt pour les hommes,
- Tee-shirt bleu marine pour les femmes,
- Ongles coupés,
- Bijoux interdits,
- Piercing interdits,
- Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires,
- Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites,
- Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et l'assistance médicale.

## Equipement du Compétiteur (obligatoire et officiel)

- Gants ouverts avec bouts de doigts protégés (pour la taille : voir le tableau des catégories de poids).
- Protège-tibias blancs avec «couvre pieds et talons ».
- Coquille pour les hommes (coquille conseillée pour les femmes).
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grilles homologuées CNYB.

## Tenue du coach

Les coaches doivent être vêtus d'un tee-shirt ou d'un sweat-shirt de couleur rouge avec la seule inscription « COACH » floquée sur la poitrine et dans le dos et d'un pantalon de kimono. Les coaches qui ne seront pas vêtus comme précité ne seront pas admis sur la zone de compétition. Il est autorisé l'écusson du club ou de la région sur la manche gauche (pas de publicité).

## **REGLEMENT COMBAT**

### 1<sup>ER</sup> Atelier : COMBAT DE BATONS - Emono Jiaï

#### Définition

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse et des projections.

Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe 5/A)

#### But

- Touches conformes.
- Recherche de netteté, distance, vitesse, tactique.
- Appréhender les distances, le timing.
- Adaptation.

#### Durée

Minimes, Cadets, Juniors, Séniors : 2 manches de 30 secondes.  
C'est le nombre de manches gagnées qui détermine le vainqueur.

## Déroulement

1. La manche sera arrêtée avant la fin du temps réglementaire (30 secondes) si un des compétiteurs totalise **DEUX points**. Il sera le vainqueur de la manche. Il y aura KOTAĪ

A partir de ce moment là le compteur est remis à zéro.

2. Lors d'une attaque ou d'une défense d'un compétiteur suivie d'une projection réussie et non contrée le combat s'arrête, quelque soit la manche (1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup>). Le vainqueur du combat est le compétiteur ayant porté la projection.

Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo

Au troisième tour (s'il y a lieu) : tambo contre tambo

## Arbitrage

*Minimes, Cadets, Juniors, Seniors :*

Sont comptabilisés :	- les techniques de bâtons sur tout le corps (sauf piques à la tête)
Non comptabilisés :	- les touches à une main (tchobo) - les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- tous les atémis - les piques à la tête même involontaire ou en feinte - tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.

Tout compétiteur ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans recherche délibérée sera déclaré vainqueur si le compétiteur n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti.

Un compétiteur, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par l'assistance médicale de la compétition, sera exclu pour toute la compétition.

La nécessité de l'intervention de l'assistance médicale implique l'arrêt du combat et prise de décision.

## 2<sup>ème</sup> Atelier : COMBAT - Sude Jiaï

### Définition

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis et des projections.

Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe 5/B)

### But

- Recherche technique et tactique
- Résistance physique et renforcement mental
- Equilibre entre puissance et vitesse
- Contrôle des émotions

### Durée

Minimes, Cadets : 1 minute 30 secondes

Juniors, Seniors : 2 minutes

## Déroulement

L'épreuve se déroule sous forme de combat continu. (Annexe 5/B)

## Arbitrage

### Minimes :

Sont comptabilisés :	- les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - les frappes dans le dos avec le coup de pied ou le tibia (mawashi geli)
Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- les techniques de poings et de pieds portées au visage - les coups de pieds dans les membres inférieurs - tous les autres atémis portés dans le dos - les atémis derrière la tête - les atémis portés dans les parties génitales - tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - la saisie du cou avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête - l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.

### Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	- les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque) - les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - les frappes dans le dos avec le coup de pied ou le tibia (mawashi geli) - les coups de pieds dans les tibias uniquement de face (mi-tibia vers le bas)
Non comptabilisés :	- les coups de pieds à mi-cuisse vers le haut - les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- les atémis derrière la tête - les atémis au niveau du dos (sauf mawashi geli avec le coup de pied ou le tibia) - tous les coups portés aux genoux et dans les parties génitales - les coups de genou ou de coude portés à la tête - tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - la saisie du cou avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête - l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.

Tout compétiteur ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans recherche délibérée sera déclaré vainqueur si le compétiteur n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti.

Un compétiteur, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par l'assistance médicale de la compétition, sera exclu pour toute la compétition.

La nécessité de l'intervention de l'assistance médicale implique l'arrêt du combat et prise de décision.

## 3<sup>ème</sup> Atelier : COMBAT BATON CONTRE MAINS NUES - Emono /Sude Jiai

### Définition

Cette épreuve permet l'utilisation :

- côté sans bâton mousse : des techniques de poings, de pieds, de projections.
- côté bâton mousse (kombo) : des techniques de bâtons, de projections.

Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe 5/C)

### But

- Développer l'esprit de vaincre malgré un handicap
- Valoriser la créativité et la volonté d'initiative
- Augmenter sa distance de travail

### Durée

Minimes, Cadets, Juniors, Seniors : 2 MANCHES de 30 secondes

### Déroulement

La tenue du bâton mousse se fait à une main. La garde est libre

### Arbitrage

C'est la table, tenue par 2 arbitres, qui comptabilise au tableau électronique et sur les feuilles de notation spécifiques les points annoncés par l'arbitre.

A l'issue des 2 manches c'est le compétiteur qui marque le plus de points qui est déclaré vainqueur. (1 point d'écart donne la victoire)

A la fin du temps réglementaire l'arbitre central se tourne vers la table qui lui indique à l'aide de drapeau (AKA ou AO) le vainqueur. Il donne la décision finale.

Si à la fin du temps réglementaire il y a encore égalité faire un combat KOMBO/KOMBO (garde libre) avec un assaut décisif, c'est-à-dire le premier qui touche gagne.

### Minimes :

Sont comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les techniques de bâtons (kombo) sur tout le corps (sauf piques à la tête)</li> <li>- Les techniques de poings et de pieds portées sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos).</li> <li>- Les frappes dans le dos avec le coup de pied ou le tibia (mawashi geli)</li> <li>- les coups de pieds dans les tibias uniquement de face (mi-tibia vers le bas)</li> </ul>
Non comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées</li> </ul>
Sont interdits :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les techniques de poings et de pieds portées au visage</li> <li>- les coups de pieds dans les membres inférieurs (sauf mi-tibia vers le bas uniquement de face)</li> <li>- les atémis derrière la tête</li> <li>- tous les autres atémis au niveau du dos</li> <li>- tous les atémis portés dans les parties génitales</li> <li>- tous les atémis portés par le compétiteur possédant le kombo</li> <li>- les piques à la tête (kombo) même involontaire ou en feinte</li> <li>- tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique</li> <li>- tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol</li> <li>- la saisie du cou avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête</li> <li>- l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.</li> </ul>

### Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les techniques de bâton (kombo) sur tout le corps (sauf piques à la tête)</li> <li>- les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque)</li> <li>- les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos)</li> <li>- les frappes dans le dos avec le cou de pied ou le tibia (mawashi gueli)</li> <li>- les coups de pieds dans les tibias uniquement de face (mi-tibia vers le bas)</li> </ul>
Non comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les coups de pieds à mi-cuisse vers le haut</li> <li>- Les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées</li> </ul>
Sont interdits :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les atémis derrière la tête</li> <li>- tous les autres atémis au niveau du dos</li> <li>- tous les atémis portés par le compétiteur possédant le kombo</li> <li>- tous les atémis portés aux genoux et dans les parties génitales</li> <li>- les coups de genou ou de coude portés à la tête</li> <li>- les piques à la tête (kombo) même involontaire ou en feinte</li> <li>- tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique</li> <li>- tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol</li> <li>- la saisie du cou avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête</li> <li>- l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.</li> </ul>

Tout compétiteur ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans recherche délibérée sera déclaré vainqueur si le compétiteur n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti.

Un compétiteur, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par l'assistance médicale de la compétition, est exclu pour toute la compétition.

La nécessité de l'intervention de l'assistance médicale implique l'arrêt du combat et prise de décision.

## CONCOURS TECHNIQUE - Sude Randori

### Définition

Cette compétition se déroule par couple : féminins, masculins ou mixtes.

Elle est ouverte au championnat de France uniquement pour les catégories Junior et Sénior.

Le couple s'exprime en alternance à travers un échange technique. Celui-ci comprend des techniques de poings, de pieds, de projections, de clés, d'étranglements et divers enchaînements de prises et contre prises.

La prestation doit s'effectuer dans un esprit d'entraide. Les notions de contrôle et de respect du partenaire sont prépondérantes cependant les techniques devront être réalisées avec précision, réalisme et logique. Il ne s'agit pas d'effectuer une démonstration mais plutôt de rechercher à valoriser sa pratique au travers d'une expression technique vivante.

### But

- Recherche de l'esprit d'initiative.
- Recherche de la distance et du timing.
- Recherche des mouvements logiques, efficaces et contrôlés.
- Technicité : utilisation de toutes les techniques de clefs, projections, étranglements, poings, pieds, enchaînements et contre prises.

### Durée

1 minute pour chaque prestation : le compteur se déclenche lorsque l'arbitre central annonce « HADJIME » ; la fin du combat sera signalée par deux coups de gong.

### Déroulement

A l'appel de leur nom, les deux couples se présentent sur l'aire de compétition pour effectuer le salut avec le corps arbitral. Le couple situé à droite vu de la table d'arbitrage est considéré comme AKA (côté rouge), l'autre comme AO (côté bleu).

L'arbitre central appelle le premier couple AKA qui se place face à face sur l'aire de compétition. Le couple AO se retire de l'aire de compétition et se place sur la ligne d'attente prévue à cet effet.

L'arbitre et le couple se saluent ; après avoir annoncé le début de la prestation (HADJIME), l'arbitre recule et s'assoit devant la table

A la fin de leur prestation, (gong au bout d'1 minute), l'arbitre annonce « YAME » et après avoir salué, le couple AKA se remet sur la ligne d'attente. Vient ensuite la prestation du couple AO.

A la fin des passages, les deux couples se placent sur la bande d'attente et les arbitres donnent leur décision (HANTEI). (Annexe 5/D).

### Arbitrage

L'arbitrage s'effectue avec 3 juges assis à l'extérieur de l'aire de compétition : l'arbitre central devant la table, les deux autres aux deux angles opposés de l'aire de compétition.

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur (pas d'égalité possible). La victoire revient au couple qui emporte au moins 2 votes sur 3 en sa faveur.

## COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE - Emono Dan-Taï Sen

### Définition :

Cette compétition se déroule par équipe de trois et un remplaçant (Obligatoire) (§ IV - LISTE DES COMPETITIONS) : féminins, masculins ou mixtes. Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement.

### Déroulement

Le combat se déroule en une seule manche pendant laquelle deux équipes se rencontrent sous forme de relais où chaque compétiteur qui a été touché est remplacé par le suivant sans temps mort et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaire ou des 15 points.

Les 2 équipes se présentent dès leur appel pour le salut officiel (sans casque). Chaque compétiteur a un bâton différent. Le changement de bâtons est obligatoire à chaque sortie de l'aire de combat.

Après le salut, les équipes se placent dans leur zone d'attente à l'extérieur de l'aire de compétition.

Le 1<sup>er</sup> compétiteur de chaque équipe se présente sur la ligne de départ, les autres sont en attente prêts à prendre le relais du compétiteur sortant.

L'arbitre central démarre l'assaut selon la procédure habituelle.

Les compétiteurs s'affrontent à la touche (les enchaînements aux bâtons mousse sont possibles selon le règlement en vigueur)

Lorsqu'un compétiteur est touché, il sort immédiatement de l'aire de combat et cède sa place au compétiteur suivant de son équipe et change d'arme.

Le compétiteur restant dans l'aire de combat ne doit pas franchir le cercle intérieur de l'aire.

Un compétiteur peut rester sur le tapis jusqu'à un total de **3** victoires consécutives maximum marquées sans défaite. Ensuite, il laisse sa place au compétiteur suivant de son équipe.

A l'issue du temps réglementaire ou des 15 points marqués, l'arbitre central arrête le combat. Les équipes se placent sur la ligne de départ et l'arbitre donne la décision

Si l'un des membres de l'équipe est blessé il sort de l'aire de combat et se fait remplacer.  
Un compétiteur remplacé ne peut pas revenir dans la compétition.

## Durée

Une manche dure 3 minutes. Si une équipe totalise 15 points avant la fin du temps réglementaire, elle remporte la manche. Un point d'écart donne la victoire.

## PENALITES ET SANCTIONS

### JYOGAI (Sortie)

- La sortie de l'aire de compétition avec le pied entier donne 1 point à l'adversaire.
- L'arbitre central annonce « JYOGAI » (SORTIE), fait rentrer les compétiteurs à l'intérieur du cercle jaune et annonce la couleur de celui qui prend le point accompagné du geste de la main
- Pas de cumuls de points au jyogai (on valide d'abord la technique qui a provoqué le jyogai sinon on attribue un point pour le jyogai)
- La sortie de l'aire par les deux compétiteurs lors de la même action n'est pas comptabilisée.

### TCHUI « Sanction 1<sup>er</sup> degré »

Sanction 1<sup>er</sup> degré donne à l'adversaire

**1 point**

La sanction 1<sup>ère</sup> degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 1<sup>ère</sup> catégorie.

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Commencer avant l'ordre de départ « HADJIME »
- Continuer volontairement une action malgré l'arrêt de l'arbitre
- Toute sortie volontaire en dehors du fait de l'adversaire
- Tenir son bâton mousse en garde opposée (ex : main gauche lors de la 1<sup>ère</sup> manche) **«Attention le changement de garde est autorisé le temps d'une action, le compétiteur doit reprendre la garde initiale juste après »**
- Action mettant en danger sa sécurité (tête haute, menton relevé, tourner le dos à son opposant, se jeter dans les jambes sans action préalable esquive, feinte, etc.)
- Tous les coups de pieds portés aux membres inférieurs pour la catégorie Minimes sauf au 3<sup>ème</sup> atelier où les coups de pieds mi-tibia vers le bas et de face sont autorisés et comptabilisés
- Pas de tentative de projection durant la première minute de combat.
- Les atémis portés par le compétiteur possédant le kombo.
- Les atémis portés par l'un ou l'autre compétiteur dans le 1<sup>er</sup> atelier (combat de bâtons).
- Non changement de l'arme (bâtons par équipe)
- Manque de recherche technique, attaques simultanées à répétition.

**HANSOKU « Sanction 2<sup>ème</sup> degré »**

La sanction 2<sup>ème</sup> degré (hansoku) donne à l'adversaire

**2 Points**

La sanction 2<sup>ème</sup> degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 2<sup>ème</sup> catégorie.

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Tous les coups portés dans le dos et derrière la tête (sauf avec les bâtons mousse)
- Tous les coups portés aux genoux
- Tous les coups portés dans les parties génitales.
- Tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique (Mouvements délibérément répétés sans technicité).
- Piques à la tête même involontaire.
- L'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.
- Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol (sauf avec les bâtons mousse) « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »
- La saisie du cou avec les deux bras
- La saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête
- Toute parole prononcée par le coach lors des phases de combat.
- Toutes les techniques de poings et de pieds portées au visage pour les minimes.
- Ne participe pas au combat et cherche à éviter l'affrontement.
- Pas de tentative de projection durant les deux minutes de combat.
- Coup de genou ou coup de coude dans la tête.

**SHIKAKU « Sanction 3<sup>ème</sup> degré » Expulsion**

L'expulsion (SHIKAKU) entraîne la disqualification du compétiteur ou du coach pour la durée de la compétition.

Il est prononcé dans les cas suivants :

- Cumul des sanctions inférieures (ex : 4 sanctions 1<sup>er</sup> degré (tchui), 2 sanctions 2<sup>ème</sup> degré (hansoku) etc.)
- Comportement agressif et insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coachs, public, etc.)
- Tenue vestimentaire et équipement non conforme.
- Tricherie
- Toute mise hors combat de l'adversaire par un acte non contrôlé et/ou volontaire.

**BLESSURE ET ACCIDENT****Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE)**

En cas de « mise hors combat » survenue accidentellement (évanouissement, mauvaise chute, blessure), le combat est arrêté. A l'intervention de l'assistance médicale l'arbitre donne la décision. Toute « mise hors combat » survenue au cours d'une compétition entraîne le retrait immédiat du compétiteur concerné de la compétition pour toute la durée de celle-ci.

L'interdiction de participer à toute compétition pendant une durée déterminée par le médecin à compter du jour de l'incident.

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire ne peut plus combattre dans cette compétition sans l'autorisation de l'assistance médicale et de l'arbitre.

## Abandon

En cas d'infériorité technique flagrante et/ou si le compétiteur est fortement éprouvé, le combat est arrêté après décision à la majorité des arbitres. Son adversaire est déclaré vainqueur.

Lorsqu'il y a abandon (volontaire ou involontaire) au cours d'une compétition, que ce soit en tant qu'individuel ou en tant que membre d'une équipe, le compétiteur est définitivement éliminé de cette compétition.

Le combattant fortement éprouvé ou ayant volontairement abandonné pour des raisons de santé ne pourra participer aux autres compétitions (concours technique et/ou bâtons par équipe) sans l'accord du médecin et/ou du référent de la C.A.Y.B.

## Organes de la vue

Le port des lunettes est interdit

L'acuité visuelle à distance inférieure à 5/9<sup>ème</sup> doit être appareillée par des lentilles souples parfaitement tolérées de façon prolongée. Le port de lentilles de contact souples est autorisée sous la responsabilité du compétiteur.

*Remarque :*

Ceci sera mentionné sur le certificat médical. Le compétiteur devra le signaler à la table.

## ANNEXES

### ATTRIBUTION DES POINTS

#### A - ATELIER : COMBAT DE BATONS

*Minimes, Cadets, Juniors, Seniors*

- Une touche conforme avec bâton mousse (kombo – tambo ou tchôbo)	1
- Un enchaînement de deux ou plusieurs touches conformes avec bâton mousse, sans temps mort, à des niveaux différents, ou des côtés différents, avant que le partenaire ne contre	1
Touche conforme contrée par une projection (pour la projection)	2
- Projection (côté, dos, face) COMBAT GAGNE	<b>IPPON</b>

#### B - ATELIER : COMBAT

*Minimes*

TECHNIQUE	POINTS
TECHNIQUES DE POINGS OU DE PIEDS au plastron	1
ATEMI CONTRE PAR UNE PROJECTION (pour la projection)	2
PROJECTION (côté, dos, face)	4

*Cadets, Juniors, Seniors*

TECHNIQUE	POINTS
TECHNIQUES DE POINGS OU DE PIEDS	1
ATEMI CONTRE PAR UNE PROJECTION (pour la projection)	2
PROJECTION (côté, dos, face)	4

#### C - ATELIER : BATON CONTRE MAINS NUES

*Minimes*

Une touche conforme avec bâton mousse (kombo)	1
- Techniques de poings et de pieds (coté sans bâton mousse) au plastron	1
- Un enchaînement de deux ou plusieurs touches conformes avec bâton mousse, sans temps mort, à des niveaux différents, ou des côtés différents, avant que le partenaire ne contre	1
Projection contrée par un atémi ou une touche au kombo	2
- Projection (côté, dos, face)	4

*Cadets, Juniors, Seniors*

Une touche conforme avec bâton mousse (kombo)	1
- Techniques de poings et de pieds (coté sans bâton mousse)	1
- Un enchaînement de deux ou plusieurs touches conformes avec bâton mousse, sans temps mort, à des niveaux différents, ou des côtés différents, avant que le partenaire ne contre.	1
Projection contrée par un atémi ou une touche au kombo	2
- Projection (côté, dos, face)	4

**D – CONCOURS TECHNIQUE**

<b>CRITERES DE NOTATION</b>	<b>POINTS</b>
ASPECT MENTAL (timing, concentration, initiative)	/4
PRECISION TECHNIQUE (déséquilibre, logique technique, précision technique)	/4
VARIATION TECHNIQUE (enchaînements, contre – prises)	/4
STRATEGIE (distance, déplacements)	/4
SENS ARTISTIQUE (vitesse, rythme, coordination, réalisme)	/4
<b>TOTAL</b>	<b>/20</b>