



## Règlement Compétition de Nanbudo France – Saison 2010/2011

---

### 1) REGLES GENERALES :

#### a) Généralités :

La compétition est ouverte à tout licencié de la F.F.K.D.A sans restriction de nationalité.

Des sélections seront organisées par régions si nécessaire.

La compétition se déroule en mode de catégories : masculins et féminins, de façon suivante :

Poussins	6 – 7 ans
Pupilles	8 – 9 ans
Benjamins	10 – 11 ans
Minimes	12 - 13 ans
Cadets	14 – 15 ans
Juniors	16 – 17 ans
Espoirs	18 – 20 ans
Seniors	20 – 39 ans
Vétérans	40 et plus

Les compétiteurs doivent préalablement s'inscrire au sein d'un programme technique (randori/ ju randori et Kata) en accord avec leur professeur (Annexe 1). Ainsi les grades ne seront pas pris en compte pour la construction de ces catégories.

Les poids, les âges, et le sexe des compétiteurs seront pris en compte par les organisateurs lors de l'élaboration des poules (Randori/Ju randori) en fonction du nombre de participants. Ces critères ne sont pas déterminants compte tenu du système de combat codifié (pas de « kumite » libre), de l'utilisation systématique de l'esquive en défense et de l'absence de coups portés.

Des regroupements de catégories seront effectués si le nombre de pratiquants dans chaque catégorie n'est pas estimé suffisant.

#### b) Fréquence de la manifestation :

Une coupe de France tous les deux ans minimum, possibilité d'en organiser une par an.

#### c) Nature des épreuves :

- Randori ou Ju randori individuel et/ou
- Kata individuel

Pourront être organisés :

- Kata par équipe
- Dantai randori
- Randori ou Ju randori par équipe

#### d) Modalités d'inscription :

- o Les inscriptions sont envoyées (tableau prévu à cet effet) par chaque responsable technique de club dans le respect de la date limite d'inscription. Aucune inscription ne sera prise sur place. Elles seront accompagnées de la photocopie du passeport FFKDA (page timbre de licence).



- Les compétiteurs doivent s'inscrire par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés. Tout compétiteur non licencié à la date de compétition, ne pourra prétendre à participer. Aucune inscription ne peut, sauf exception signalée, être prise sur place.
- Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement la date fixée par les membres organisateurs et être publiées sur les documents transmis aux clubs.
- Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux de compétition, il est perçu un droit d'engagement à la Coupe de France. Ce droit d'engagement réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription. Le montant sera défini ultérieurement.
- Les compétiteurs doivent être présents une demi-heure avant le début de la compétition et confirmer sur place leur inscription.
- Chaque compétiteur doit présenter le jour de la compétition son passeport sportif avec le timbre de licence de l'année en cours, son certificat médical et une autorisation parentale pour les mineurs. Tout dossier incomplet sera refusé.

e) Pesée

Une pesée des compétiteurs peut être effectuée sous le contrôle d'un membre organisateur de la compétition avec des balances étalonnées. Aucune tolérance de poids ne peut être accordée.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids indiqué lors de l'inscription. Le cas contraire, il peut être disqualifié si aucune modification de poules ne peut être effectuée.

f) La tenue du compétiteur

- Les compétiteurs doivent porter, un Nanbudo-gi propre (pantalon et veste blancs ou pantalon blanc et veste bleue) et une seule ceinture : Aka porte une ceinture rouge et Shiro une ceinture blanche.
- Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni ou une brassière sous la veste du Nanbudo-gi.
- Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres (courts ou attachés) de façon à ne pas gêner le bon déroulement de la compétition. En combat, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- Les bijoux (bracelets, boucles d'oreilles, bagues, colliers, percing) sont interdits
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs partenaires.
- Protections : Le port de coquille et pour les femmes de protège-poitrine sont vivement recommandés.
- Les protège-mollets souples sont recommandés (obligatoires pour les plus de 16 ans) pour le contenu technique Ju randori 1 et 2.
- Les lunettes sont interdites et le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
- Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

Attention : Si un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement. Néanmoins, le compétiteur peut être exclu si



l'arbitre considère qu'il ne respecte pas les règles d'hygiène et sanitaire nécessaire au bon déroulement de la compétition.

g) Comportement des participants (compétiteurs, coach, ...)

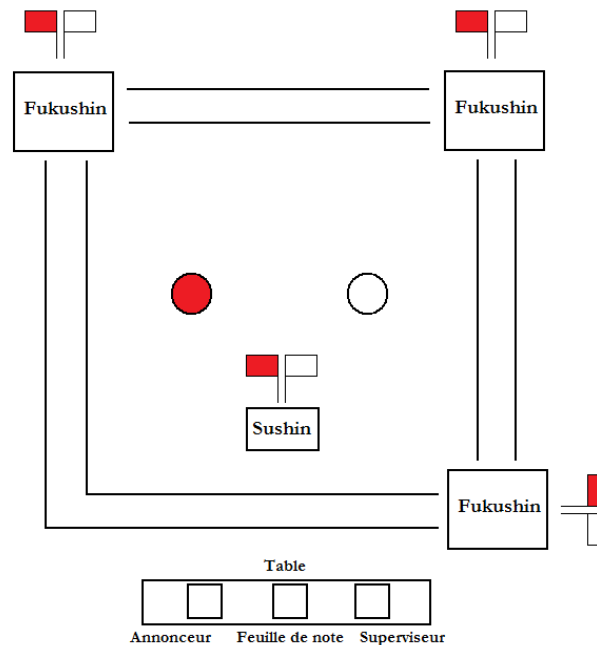
Les compétiteurs et les coaches n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage. Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

## 2) REGLEMENTS RANDORI/JURANDORI

La notation des Randoris et Ju randori s'effectue aux drapeaux.

### a) Aire de compétition

- Tatamis, surface plane non glissante.
- Surface de combat : 10 x 10 mètres.
  - 8 x 8 mètres
  - 1 mètre supplémentaire (de couleur différente) : surface de sécurité



Attention : Les arbitres doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

### b) Compétiteurs

2 Compétiteurs Aka (ceinture rouge) et Shiro (ceinture blanche):

- **Tori** : Attaques franches, à distance (Maaï) avec participation active (chutes correctes, anticipation...) sans exagération.
- **Uke** : Timing de l'esquive, diversité des techniques, contrôle, qualité de la technique

**Les deux rôles ainsi que les critères indiqués en g) seront pris en compte lors de l'arbitrage et donc pour définir le gagnant de l'assaut et du combat.**

### c) Principes des combats :

Ce sont des assauts conventionnels, codifiés (randori) ou semi codifiés.

- **Randori** : Aka (rouge) et Shiro (blanc) exécutent en statique, dans l'ordre et alternativement les 7 attaques suivantes : Nanbu Oi tsuki droit, Nanbu Oi tsuki gauche, Mae geri droit, Mae geri gauche, mawashi geri droit, mawashi geri gauche, Nanbu Oi tsuki droit.



- **Ju randori** : Les compétiteurs exécutent la même série d'attaque (2 Oi Tsuki, 2 Mae geri, 2 mawashi) sans distinction mais en dynamique (Maï Renshu) alternant les rôles d'attaquant et de défenseur.

Il est impératif que les compétiteurs aient acquis les chutes (Ukemi) qui correspondent au programme technique qu'ils choisissent.

d) Rôles des arbitres :

3 Fukushin, 1 Sushin, 1 table (un annonceur, un Superviseur, un chargé des notes)

- **Superviseur** (Kanza) : Assure le bon déroulement de la compétition : Vérifier la bonne mise en œuvre des règles d'arbitrage, de jugement, de comportement (compétiteurs), gérer les plaintes... sur l'aire de combat... Il peut arrêter le combat en cas de problème en disant « Shugo ». Il est responsable de la gestion des arbitres sur l'aire (faire tourner les arbitres, substituer un arbitre en cas d'erreurs répétées, de fatigue...).
- **Sushin** : Arbitre central : Gère le combat (Axe d'attaque, Maaï, participation, contrôle). En cas de non respect, agressivité, erreur, il peut donner des points négatifs « Keikoku » (-0,5), annuler l'attaque et faire recommencer « Moïchido ». En cas de faute plus ou moins grave (manque de contrôle, mauvais comportement..) : Il peut arrêter le combat et convoquer les Fukushin (Shugo) pour une concertation et une décision : Fujubun (-1), Chui (-2), Hansoku Chui (disqualification), Shikkaku
- **Fukushin** : au nombre de 3 et assis, ils jugent les compétiteurs en tenant compte des deux rôles (Tori<sup>1</sup> et Uke<sup>2</sup>)
- **Annonceur** (Shiai Gakari) : Appelle les compétiteurs « se présente...se prépare... ». Surveillent l'ordre des attaques. En cas de points négatifs au nombre de 3 pour un compétiteur, il arrête le combat. Annonce les points à la fin du combat. Il peut être chargé de chronométrer le combat en cas de Randori/Jurandori par équipe.
- **Chargé des notes** (Tensu Gakari) : comptabilise et note les points positifs et négatifs sur l'ensemble du combat avec l'aide de l'annonceur. Il est chargé du remplissage des feuilles de notes et de poules officielles.

e) Placement des arbitres

- Le Sushin se situe entre les deux compétiteurs.
- Les Fukushin sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité selon le schéma précédent. Chacun est équipé d'un drapeau rouge à la main gauche (Aka) et d'un drapeau blanc à la main droite (Shiro).
- Le Superviseur de l'aire de combat est assis à la table officielle, avec le marqueur et l'annonceur.

f) Déroulement

Article f-1 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur l'aire de sécurité de l'aire de combat. Aka se présente à gauche du Sushin et Shiro à droite du Sushin

Article f-2 :

Sushin demande aux compétiteurs de se placer face à face au centre de l'aire de combat : « Aka, Shiro, Motoichi ». Les compétiteurs procèdent à un salut avant de pénétrer sur le



l'aire de combat (Ritsu Reï). Une fois au centre du tatami, les compétiteurs se saluent entre eux ainsi que le Sushin.

Article f-3 :

Sushin place ses deux drapeaux entre Aka et Shiro et annonce « Ju Randori ou Randori, Yoi, Hajime ». Les compétiteurs se placent en position Kamaete et commencent le combat lorsque Sushin enlève les drapeaux.

Article f-4 :

Chaque compétiteur peut prendre l'initiative d'attaquer en premier sur chaque assaut. Puis les rôles sont inversés. Sushin doit placer le drapeau du prochain Tori entre les compétiteurs au début de chaque assaut (Waza).

Article f-5 :

La compétition s'articule en 7 assauts. Chaque assaut est composé d'une attaque par compétiteur : Tsuki (2 assauts), Mae geri (2 assauts), Mawashi (2 assauts) et Tsuki (1 assaut). En Ju randori, les attaques peuvent être indifféremment de type droite (Migi) ou gauche (Hidari). En randori, l'alternance est de rigueur (cf. c).

Chaque assaut est jugé par les 3 Fukushin. Chaque fukushin juge lequel d'Aka ou de Shiro a été le meilleur pour cet assaut en levant le drapeau rouge pour Aka ou blanc pour Shiro

Article f-6 :

Après la deuxième attaque de l'assaut : Sushin sépare les 2 compétiteurs avec les 2 drapeaux.

Sushin dit « Hanteï » = décision du meilleur compétiteur sur l'assaut.

Les Fukushin lèvent le drapeau Aka ou Shiro ou 2 drapeaux croisés (Hikiwake = égalité). Les juges gardent leur drapeau en l'air jusqu'au prochain assaut.

Sushin dit « Hajime » = libère le combat en ôtant les drapeaux placés devant les compétiteurs.

Article f-7 :

Fin de Randori ou Ju Randori : Sushin dit « Yame, Soremade, motonoichi » = Les compétiteurs arrêtent immédiatement toutes actions et reprennent leur place initiale, debout face à face.

Tous les drapeaux doivent être placés vers le bas.

Sushin dit « Hanteï » = Décision par la table

Shiai Gakari (Annonceur) dit « Aka X points, Shiro Y points ».

Sushin & Fukushin se lèvent et lèvent le drapeau du vainqueur : « Aka ou Shiro no kachi » ou 2 drapeaux croisés « Hikiwake » pour égalité.

Article f-8 : En cas d'égalité :

Shiai Gakari (Annonceur) dit « 2 Tsuki + 2 Mae geri supplémentaires » = Ces prolongations se déroulent en 4 assauts.

En cas de nouvelle égalité, le Sushin, les Fukushin se concertent en prenant connaissance des informations délivrées par la table (nombre de points négatifs) et décident du vainqueur du combat qui sera annoncé comme précédemment

Article f-9 :

Une fois le résultat du combat donné, les compétiteurs se saluent entre eux, puis saluent les arbitres et laissent l'espace de combat aux compétiteurs suivants.



## g) Critères de notation

### Article g-1:

#### o Les attaques :

- Oi Tsuki devra être réalisé niveau jodan.
- Mae geri devra être réalisé au niveau chudan
- Mawashi geri devra être réalisé de niveau chudan à niveau Jodan (au dessus de la ceinture)

Le Tsuru Ashi (petite correction de la distance) n'est pas obligatoire si la distance d'attaque est respectée.

L'attaque doit être franche et généreuse afin de permettre à Uke de s'exprimer entièrement

Critères de définition d'un mauvais Tori : attaque hors distance, axe ou erreur d'attaque, mise en danger, agressivité, refus de chutes...

Exemple : à valeur égale, le compétiteur qui a fait une faute d'attaque perd l'assaut.

#### o Les techniques de défense :

- Les techniques employées par Uke doivent être adaptées
- Seules les techniques autorisées peuvent être employées (listées en Annexe 2)

Si lors d'un même assaut, Aka et Shiro ne réalisent pas de techniques de défense, si les techniques réalisées ne sont pas considérées comme acceptables (mauvaise technique ou technique non Nanbudo), alors les Fukushin donnent « Torimasen » et croisent les drapeaux vers le bas. Cela signifie que le compétiteur a raté sa contre-attaque.

Si seulement un compétiteur se retrouve dans le cas décrit précédemment, les Fukushin désignent l'autre compétiteur comme gagnant de l'assaut.

### Article g-2 : Notion du Maaï :

Tori doit attaquer à distance (Maaï).

- o Attaque trop courte (avec ou sans Tsuru Ashi)
- o Attaque trop profonde (avec ou sans Tsuru Ashi)
- o Mauvais axe d'attaque
- o Attaque hésitante ou non précise.

Le Maaï sera pris en compte que si le Sushin annonce l'irrégularité de l'attaque.

Le Maaï est annoncé par le Sushin uniquement. Si Uke est dans l'impossibilité de développer une attaque correcte, Sushin doit demander à Tori de recommencer. Il met le drapeau de la couleur de Uke entre les deux adversaires et dirige le drapeau de la couleur des Tori vers la table en disant « Moichido » : Tori doit donc refaire l'attaque.

En cas d'irrégularité répétée du Maaï, des points négatifs peuvent être donnés par Sushin. Les Fukushin peuvent aussi sanctionner le compétiteur tout en donnant la meilleure réponse en terme de notation (bon sens).

### Article g-3 :

Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat, les Fukushin doivent l'alerter en tapant sur la zone enfreinte (Jogaï). Des Jogaï répétés peuvent être sanctionnés sur concertations du Sushin avec les Fukushin.

### Article g-4 :

Il existe 2 types de points : points positifs, et points négatifs.

Les points sont indiqués après chaque assaut (Waza) et à la fin du combat (Hanteï) sauf en cas de points négatifs.



#### Article g-5 :

Des points positifs sont seulement employés pour annoncer le gagnant de l'assaut ou en cas d'égalité (Hikiwake).

Les Fukushin désignent selon eux qui de Aka ou de shiro a été le meilleur sur l'assaut en soulevant le drapeau d'Aka ou de Shiro.

L'égalité est annoncée par le ou les Fukushin en soulevant les deux drapeaux en position croisé.

Chaque drapeau gagnant correspond à 1 point.

Chaque égalité (Hikiwake) correspond à 1 point pour chaque compétiteur. Tous ces points sont notés par les juges de table.

#### Article g-6 :

Des points négatifs peuvent être délivrés à Tori et/ou Uke.

Sushin donne « Keikoku » soit (-0,5) point à un compétiteur comme avertissement en cas de :

- manque de concentration
- Mise en danger de sa propre sécurité
- Attaque hésitante ou non précise
- Fuite du combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité d'attaquer
- pousse délibérément son partenaire hors de la zone de combat (Jogaï)

Mais aussi lorsque Tori et Uke ne respectent pas la distance lors des déplacements. Dans ce cas, Sushin doit avertir les deux compétiteurs en donnant Keikoku soit (-0,5) point

#### Article g-7 :

Pour toute sanction supérieure à Keikoku, une concertation des arbitres est obligatoire.

#### Article g-8 :

Après plusieurs avertissements, Sushin doit arrêter le combat, concerter les Fukushin (Shugo) pour décider ensemble d'une sanction.

#### Article g-9 :

En cas d'appel du Superviseur (« Shugo »), Sushin doit immédiatement arrêter le combat en disant « Yame ». Les compétiteurs se placent face à face en Yoi dashi.

Le Superviseur (Kanza) et les arbitres doivent résoudre le problème soulevé dans les meilleurs délais afin de poursuivre rapidement le combat.

#### Article g-10

« Fujubun » (-1) ou « Chui » (-2) peut être donné à Uke en cas de

- contact (coup) porté à Tori par Uke.
- de mauvaise exécution d'une technique dangereuse et pouvant mettre Tori en danger (Kaïten Geri niveau tête...)
- d'utilisation de techniques interdites
- en cas de mauvaise attitude d'un compétiteur (signes d'agressivité, comportement injurieux)

« Fujubun » soit (-1) point peut être donné au bout de 3 Keikoku.

« Fujubun » et « Chui » sont soustraits des points déjà obtenu. Les Keikoku ne sont pas soustraits au total des points mais notés par la table.

#### Article g-11 :

« Hansoku chui » (-3) points est donné à un compétiteur en cas d'erreur sérieuse :

- En cas d'atteintes sérieuses infligées à un compétiteur,
- En cas de 3 « Fujubun »



« Hansoku chui » mène à la disqualification immédiate du compétiteur concerné, perte du combat.

Article g-12 :

Les arbitres de tables doivent noter les points négatifs et arrêter le combat pour signaler immédiatement au Sushin

- qu'un compétiteur a obtenu 3 keikoku et donc 1 fujubun.
- qu'un compétiteur a obtenu 3 fujubun et donc 1 hansoku chui.

Exemple : Sushin annoncera au compétiteur concerné : aka /3 keikoku/ aka/fujubun .

Article g-13 :

Un compétiteur peut être disqualifié du tournoi : « Shikkaku » si il :

- n'obéit pas aux ordres de l'arbitre ;
- n'agit pas correctement (agressivité envers l'arbitre ou son adversaire).
- Viole délibérément les règles de la compétition
- blesse un partenaire délibérément
- Feint d'être blessé

Cette décision se prend en concertation avec les autres arbitres ainsi que le Superviseur (Kanza).

Article g-14 :

La gestion des compétitions enfants nécessite un assouplissement des règles définies précédemment (Article g-1 à g-12). Sauf erreurs graves (mise en danger, coup porté, agressivité, mauvais comportement), les points négatifs et les exclusions ne seront donnés qu'exceptionnellement en compétition de Poussins à Minimes. En effet, la compétition doit être considérée comme un apprentissage progressif des règles pour les enfants (Poussins à minimes).

#### h) Gestion des abandons et des blessures

Article h-1 :

Si le combat n'a pas été engagé, l'abandon est déclaré quand le compétiteur :

- est déclaré inapte par le Médecin (ou secouriste)
- ne se présente pas à l'appel de son nom

Il peut aussi être déclaré si le compétiteur arrête le combat.

Dans les cas suivants, son adversaire est déclaré gagnant.

Article h-2 :

Un compétiteur blessé au cours d'un combat, déclaré inapte à continuer par le Médecin officiel du tournoi ou les secouristes, ne peut plus combattre dans la compétition.

Article h-3 :

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne pourra continuer la compétition qu'avec l'autorisation du Médecin et du Superviseur (Kanza).

Article h-4 :

Quand un compétiteur est blessé, le Sushin doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin (ou secouriste), lequel est autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Le compétiteur fautif devra se mettre en seiza dos à son adversaire.

Une concertation des arbitres (Kanza, Sushin, Fukushin) est alors nécessaire pour décider de la suite du combat.



i) Protestation

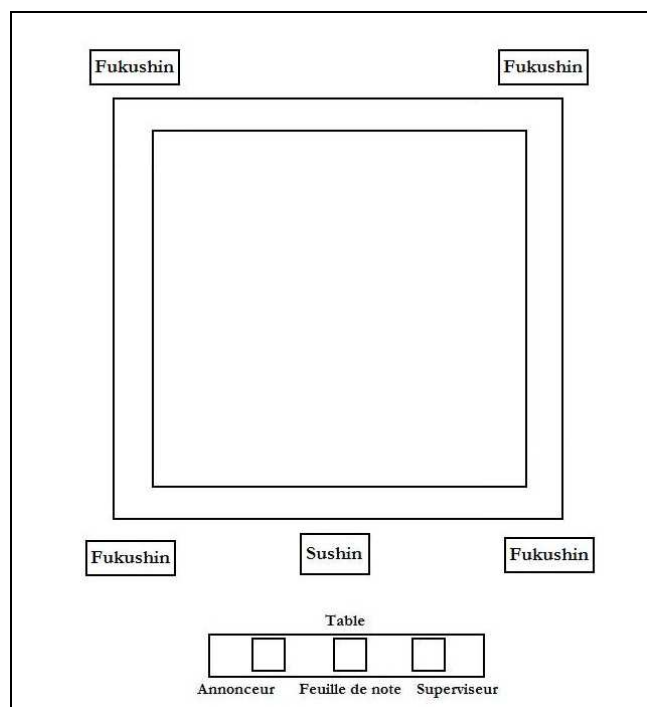
Les protestations potentielles ne seront entendues qu'en fin de combat et devront être formulées auprès du Superviseur (Kanza) par le ou les coachs des compétiteurs.

La (les) réclamation(s) sera (ont) examinées (témoignages). Une décision sera prise par le Superviseur (Kanza) en concertation avec les arbitres. Cette décision sera irrévocable.

### 3) REGLEMENT KATA

#### a) Aire de compétition

- Tatamis, surface plane non glissante.
- Surface de Kata: 10 x 10 mètres
  - 8 x 8 mètres (aire de compétition)
  - 1 mètre supplémentaire (surface de sécurité)



Attention : Les arbitres doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

#### b) Principe de la compétition Kata :

Il existe deux modes d'arbitrage possible : aux points, aux drapeaux

Quel que soit le mode d'arbitrage (points ou drapeaux), les Kata devront être différents à chaque tour (sauf en finale).

- Arbitrages aux points : La compétition est composée de deux passages par compétiteur. La somme des deux notes obtenues définira le classement.
- Arbitrages aux drapeaux : La compétition est composée d'éliminatoires (avec des poules). Lors des éliminatoires, les compétiteurs peuvent réaliser 2 Kata ou plus selon les poules. En finale, il peut présenter le Kata de son choix parmi les Shiotai en catégorie 1, et les Nanbu Kata en catégorie 2 et 3.

Les Katas autorisés sont listés en annexe 1 (3 catégories au choix du compétiteur en Kata individuel et 2 catégories au choix en Kata par équipe)

#### Spécificité du Kata par équipe :

Les compétiteurs sont au nombre de 3.

Il ne sera autorisé que 2 équipes enfants et 1 équipe adulte par club.

#### c) Rôle des arbitres:

4 Fukushin, 1 Sushin, 1 table (un annonceur, un Superviseur, un chargé des notes)



- **Superviseur** (Kanza) : Assure le bon déroulement de la compétition : Vérifier la bonne mise en œuvre des règles d'arbitrage, de jugement, de comportement (compétiteurs), gérer les plaintes... sur l'aire de Kata... Peut arrêter la compétition en cas d'anomalies en disant « Shugo ». Il est responsable de la gestion des arbitres sur l'aire (faire tourner les arbitres, substituer un arbitre en cas d'erreurs répétées, de fatigue...).
- **Sushin** : Arbitre central assis: mène le passage du compétiteur. Evalue le compétiteur au même titre que les Fukushin. Peut consulter les Fukushin en disant « Shugo »
- **Fukushin** : 4 juges assis qui notent le compétiteur qui exécute le Kata en tenant des critères développés ci-après.
- **Annonceur** (Shiai Gakari) : Appelle les compétiteurs « se présente...se prépare... ». Annonce le total de points obtenus par le compétiteur après l'exécution de son Kata en d'arbitrage aux points.
- **Chargé des notes** (Tensu Gakari) : avec l'aide de l'annonceur comptabilise et note les points des compétiteurs après chaque exécution de Kata (en cas d'arbitrage aux points). Il est chargé du remplissage des feuilles de notes et de poules officiels.

d) Placement des arbitres

- Le Sushin se place devant la table, face au compétiteur
- Les 4 Fukushin sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité selon le schéma précédent. Chacun est équipé d'un dérouleur de points.).
- Le Superviseur (Kanza) de l'aire de combat est assis à la table officielle, avec le marqueur et l'annonceur.

e) Critères de jugement

Le Kata doit être exécuté en portant une attention particulière sur les critères suivants :

- Equilibre,
- Respiration, rythme et vitesse appropriés
- Exécution
  - Forme correcte (direction...) = Embusen
  - Techniques correctes : niveau d'exécution des Geri, positions (pied à plat...)
- Regard (Zanshin)
- Kime (puissance appropriée, et énergie)
- Kiaï
- Concentration
- Impression globale du Kata (gestuelles, harmonie, fluidité dans l'exécution)

f) Déroulement : Arbitrage aux points

Article f-1 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle le compétiteur afin qu'il se présente sur l'aire de Kata.

Le compétiteur se présente devant le Sushin sur l'aire de sécurité. Sushin demande au compétiteur de pénétrer sur l'aire de compétition en disant « Nyujo ». Le compétiteur procède à un salut et se place pour exécuter son Kata.

Article f-2 :

Sushin annonce « Tokui Kata ». Le compétiteur annoncera le Kata qu'il souhaite exécuter.



Sushin répétera le nom du Kata suivi de « Hajime ». Il autorise ainsi le compétiteur à commencer son Kata.

Article f-3 :

Après l'exécution du Kata, Sushin dit « Hantei »

Tous les arbitres (Sushin et Fukushin) lèveront la note qu'ils attribuent au compétiteur

Après la prise de décision des arbitres, Sushin dit « Taijo » pour demander au compétiteur de quitter le tatami.

Article f-4 :

Le compétiteur qui exécute un Kata obtient 5 notes au total (5 arbitres). Le Tensu Gakari comptabilise ses notes en supprimant préalablement la note la plus haute et la note la plus basse

Article f-5 :

La compétition Kata est composée de deux passages par compétiteur. La somme des deux notes obtenues définira le classement.

Article f-6 :

En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs, ces derniers devront réaliser un Kata supplémentaire afin de se départager.

Article f-7 :

Les notes données par les arbitres sont comprises entre 3,9 et 4,9.

Au début de l'exécution du Kata, les arbitres commencent leur notation à 4,5. Ils soustrairont ou ajouteront des points selon les critères précédents (e).

La notation des arbitres doit être homogène c'est-à-dire que les différences entre les notes données ne doivent pas excéder plus de 0,3 point. Le Superviseur (Kanza) peut donc effectuer des changements d'arbitres (en cas de fatigue...).

Article f-8 : Points négatifs :

(-0,1) point sera donné lorsque le compétiteur ne respecte pas les critères de l'article f-2

(-0,2) point sera donné lorsque le compétiteur

- o Fait plusieurs erreurs du même type
- o S'arrête lors de l'exécution le kata

(-0,3) point sera donné lorsque le compétiteur :

- o exécute un kata différent de celui qu'il a annoncé
- o oublie plusieurs techniques ou séquence du kata
- o recommence le Kata (à sa demande ou celle du Sushin)

Article f-9 :

Si le compétiteur oublie plus de 2 techniques dans le Kata, Sushin devra l'arrêter et lui demandera de recommencer

Si le compétiteur recommence une deuxième fois le Kata (à sa demande ou celle du Sushin), la note de 3,9 lui sera attribuée par chaque arbitre en cas de pointage ou perdra le tour si son adversaire ne réalise pas la même erreur (arbitrage aux drapeaux).

Si le compétiteur adulte confirmé exécute un Kata différent de celui annoncé, la note de 3,9 lui sera attribuée.



Article f-10:

La gestion des compétitions enfants nécessite un assouplissement des règles définies précédemment. En effet, la compétition doit être considérée comme un apprentissage progressif des règles pour les enfants (Poussins à minimes).

g) Déroulement : Arbitrage aux drapeaux

Article g-1 :

Pour l'arbitrage aux drapeaux, les éliminatoires de la compétition sont réalisées sous forme de poules. Les arbitres doivent déclarer Aka ou Shiro gagnant en fonction de leurs prestations.

Pour faire leurs choix, les Fukushin tiennent compte des critères de jugement défini en e).

Article g-2 :

Les compétiteurs doivent annoncer à la table (5 minutes avant leur passage) le Kata qu'ils souhaitent présenter.

Le sushin prendra préalablement connaissance des choix des deux compétiteurs avant leurs passages.

Article g-3 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur l'aire de combat. Aka et Shiro se présentent face à Sushin, sur l'aire de sécurité. Ils procèdent tous deux à un salut de l'équipe arbitrale.

Article g-4 :

Sushin demande à Aka de pénétrer sur le tatami en disant « Aka Nyujo ». Ce dernier procède à un salut et s'avance sur l'aire de Kata face à Sushin.

Article g-5 :

Sushin annonce « Tokui Kata ». Le compétiteur annoncera le Kata qu'il souhaite exécuter. Sushin répétera le nom du Kata suivi de « Hajime ». Il autorise ainsi le compétiteur à commencer son Kata.

Article g-6 :

A la fin de cette première exécution, Sushin dit « Taijo » pour demander à Aka de quitter le tatami. Puis Sushin demande à Shiro de pénétrer sur le tatami en disant « Shiro Nyujo » et selon la même procédure l'invite à réaliser son Kata.

Article g-7 :

A la fin de la seconde exécution, les deux compétiteurs se placent côte à côte au centre du tatami, face à Sushin.

Sushin dit « Hantei ». Tous les arbitres (Sushin et Fukushin) lèveront en même temps le drapeau en faveur d'un des deux compétiteurs (Aka ou Shiro).



## ANNEXE 1

### CONTENU TECHNIQUE INDIVIDUEL :

Les compétiteurs doivent d'inscrire dans l'un des programmes suivant (en Kata et en Randori/Ju randori)

<b>KATA</b>			
<b>Poussins</b> (uniquement)	<b>Kata 1</b>	<b>Kata 2</b>	<b>Kata 3</b>
<u>Combinaisons</u> <i>Au choix du compétiteur</i> <i>Randori Tori ou</i> <i>Sotai Randori Tori ou</i> <i>Sotai combinaison</i> <i>1,2,3,4</i>	<u>Kata de base :</u> <i>Shihotai tsuki</i> <i>Shihotai ten</i> <i>Shihotai chi</i> <i>Shihotai hasu</i> <i>Shihotai ki</i> <i>Shihotai mizu</i> <i>Taikyoku shodan</i>	<u>Kata supérieurs :</u> <i>Ikkyoku</i> <i>Nanbu Shodan</i> <i>Nanbu Nidan</i> <i>Nanbu Sandan</i> <i>Hyaku Hachi</i>	<u>Katas supérieurs :</u> <i>Ikkyoku</i> <i>Nanbu Shodan</i> <i>Nanbu Nidan</i> <i>Nanbu Sandan</i> <i>Hyaku Hachi</i> <i>Nanbu Yondan</i> <i>Nanbu Godan</i> <i>Seïpai</i> <i>Seïenchin</i>

<b>RANDORI - JURANDORI</b>		
<b>Randori</b>	<b>Ju Randori 1</b>	<b>Ju Randori 2</b>
<i>Randori Ichino kata</i> <i>Gyaku Randori Ichi No Kata</i> <i>Randori Irimi no kata (1<sup>er</sup> ; 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> combinaison)</i> <i>Gyaku Randori Irimi No Kata (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> combinaison)</i>	<i>Randori Ichi No Kata</i> <i>Randori Irimi no kata</i> <i>Gyaku Randori Ichi No Kata</i> <i>Gyaku Randori Irimi No Kata</i> <i>Randori Ni No Kata</i> <i>Randori San No Kata</i> <i>Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> combinaison)</i>	<i>Randori Ichi No Kata</i> <i>Randori Irimi No Kata</i> <i>Gyaku Randori Ichi No Kata</i> <i>Gyaku Randori Irimi No Kata</i> <i>Randori Ni No Kata</i> <i>Randori San No Kata</i> <i>Randori Gyaku Irimi no Kata</i> <i>Randori Sukui No Kata</i> <i>Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori Ni No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata</i> <i>Randori Yon No Kata</i>



**CONTENU TECHNIQUE PAR EQUIPE :**

Les équipes de compétiteurs doivent d'inscrire dans l'un des programmes suivant :

<b>KATA/EQUIPE</b>	
<b>Kata/équipe 1</b>	<b>Kata/équipe 2</b>
<u>Kata de base :</u> <i>Shihotai tsuki</i> <i>Shihotai ten</i> <i>Shihotai chi</i> <i>Shihotai hasu</i> <i>Shihotai ki</i> <i>Shihotai mizu</i> <i>Taikyoku shodan</i>	<u>Kata supérieurs :</u> <i>Ikkyoku</i> <i>Nanbu Shodan</i> <i>Nanbu Nidan</i> <i>Nanbu Sandan</i> <i>Hyaku Hachi</i> <i>Nanbu Yondan</i> <i>Nanbu Godan</i> <i>Seipai</i> <i>Seienchin</i>



## ANNEXE 2

<b>RANDORI - JU RANDORI - COMPETITION INDIVIDUEL/EQUIPE</b>									
	<b>RANDORI</b>	TSUKI	TSUKI	MAE GERI	MAE GERI	MAWASHI GERI	MAWASHI GERI	TSUKI	<b>Nombre de techniques autorisées</b>
1	RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
2	RANDORI NI NO KATA	X	X	0	0	0	0	0	<b>5</b>
3	RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	X	<b>6</b>
4	RANDORI YON NO KATA	0	0	0	X	X	X	0	<b>4</b>
5	RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
6	RANDORI SUKUI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
7	RANDORI GYAKU IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
8	KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
9	KAITEN RANDORI NI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
10	KAITEN RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
11	GYAKU RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
12	GYAKU RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	<b>7</b>
<b>Nombre de techniques autorisées</b>		<b>11</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>78</b>
0 = techniques autorisées en compétition Randori ou Ju Randori (individuel ou en équipe) X = techniques interdites									
<i>Liste officielle internationale (CINDA validation)</i>									
<b>Attention : l'utilisation de toutes autres techniques n'est pas autorisée et sera sanctionnée</b>									