

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

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER À 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 et/ou extraction de licence nécessaires,
- Mon certificat médical de non contre indication à la compétition pour la saison en cours,
- Si 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, moyen d'hydratation, protections : gants, casque, coquille homme ou femme, plastron, protège seins,).

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

JE TIENS À 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

CODE DE L'ETHIQUE	2
SOMMAIRE	3
TABLEAUX DE SYNTHESE	5
REGLEMENT DES COMPETITIONS	6
I – ROLE DES DIVERS ACTEURS	7
LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B).....	7
LES COMPETITEURS.....	7
LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF.....	7
L'ARBITRAGE.....	8
LE MEDICAL.....	8
LA COMMUNICATION.....	8
II – LES COMPETITIONS : GENERALITES	9
LES ENTENTES SPORTIVES.....	9
LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE.....	9
LES CATEGORIES D'AGES.....	9
III – LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS	9
INSCRIPTIONS.....	9
QUALIFICATIONS.....	9
HORS QUOTAS.....	10
CONTROLE DES PASSEPORTS.....	10
PESEE.....	10
CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS.....	10
TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES.....	10
IV – LISTE DES COMPETITIONS	11
CHAMPIONNATS DE LIGUE ET CHAMPIONNAT DE FRANCE.....	11
SPECIFICITES CHAMPIONNATS EQUIPES (Bâtons par équipe, concours technique).....	11
REGLEMENT D'ARBITRAGE	13
AIRE DE COMPETITION.....	13
ROLE DE L'ARBITRE.....	13
ROLE DU COACH.....	13
TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS.....	13
I - COMBATS	15
REGLEMENT COMBAT classe A- Sudé Jiaï.....	15
REGLEMENT COMBAT classe B - Sude Jiaï.....	17
II - BATONS	19
REGLEMENT BATONS- Emono Jiaï.....	19
III - KATA	20
REGLEMENT KATA.....	20
IV - CONCOURS TECHNIQUE	21
REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE - Sude Landoli.....	21
V - BATONS PAR EQUIPE	22
REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE - Emono Dan-Taï Sen.....	22

[mis à jour le 8 novembre 2015]

PENALITES ET SANCTIONS	24
TOUS LES ATELIERS (Combats, bâtons, kata et concours technique)	24
COMBATS CLASSE A ET B	24
BATONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE	25
BLESSURE ET ACCIDENT	26
ANNEXES	27
1-ATTRIBUTION DES POINTS	27
2- MATERIEL HOMOLOGUE Noris, Yoseikan-shop et Adidas.....	29

TABLEAUX DE SYNTHÈSE

CATEGORIES D'ÂGE - SAISON 2015– 2016

	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	2010 2011	2008 2009	2006 2007	2004 2005	2002 2003	2000 2001	1998 1999	1997 et avant
EQUIPES	2010 2011	2008 2009	2004 2005 2006 2007		2000 2001 2002 2003		1999 1998 1997 et avant	

CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2015 – 2016

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

	Mini Poussin	Poussin	Pupille	Benjamin	Minime		Cadet		Junior		Senior A&B					
Poids Minimum			25 kg	25 kg	30 kg		35 kg		44 kg		44 kg					
Féminines	-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	8 oz	-44 kg	8 oz	-54 kg	8 oz	-54 kg	8oz S				
					-50 kg		-60 kg		-74 kg		10 oz		-64 kg	10 oz	-74 kg	10 oz M
					-58 kg	10 oz	-68 kg	10 oz	74 kg &+	12 oz	74 kg &+	12 oz L				
Nombre de catégories	5	5	6	6	4		5		4		4					
Poids Minimum			25 kg	25 kg	30 kg		35 kg		50 kg		50 kg					
Masculines	-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 &+	-38 kg	8 oz	-46 kg	8 oz	-60 kg	10 oz	-65 kg	10 oz	-60 kg	10 oz M		
					-46 kg		-54 kg		10 oz		-70 kg		12 oz		-75 kg	12 oz M
					-52 kg	10 oz	-62 kg	12 oz	-80 kg	14 oz	-85 kg	14 oz	-80 kg	14 oz L	-85 kg	14 oz L
					-60 kg		-70 kg		12 oz		-90 kg		14 oz		-90 kg	
					-68 kg	12 oz	78 kg &+	14 oz	90 kg &+	14 oz	90 kg &+	14 oz				
Nombre de catégories	5	5	6	6	6		6		8		8					

[mis à jour le 8 novembre 2015]

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 les résultats du championnat précédent aux référents régionaux d'arbitrage pour la validation des inscriptions de classe B en classe A pour les saisons suivantes
- Diffuse au R.A.R la liste des membres présélectionnés en sélection nationale

L'entraîneur national présélectionne les 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 sous forme d'extraction individuelle,
- Le certificat médical de non contre indication à la pratique en compétition du Yoseikan Budo pour la saison en cours,
- L'autorisation parentale pour les mineurs,
- Une pièce d'identité française.

Chaque compétiteur doit vérifier s'il n'est pas inscrit sur une des listes hors quotas et/ou classe A

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

Les Clubs doivent envoyer les inscriptions au Référent Administratif Régional 7 jours avant les Championnats de Ligue.

Chaque club doit vérifier si les compétiteurs ne sont pas inscrits sur une des listes hors quotas et/ou classe A

Les inscriptions sont validées lors du championnat régional

Les R.A.R 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 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 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 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 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.

LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE

Le championnat de France est réservé aux pratiquants de nationalité Française.
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 sur classement d'âge n'est autorisé en individuel.

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 ou cadet ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il conviendra d'inscrire ce compétiteur dans la catégorie supérieur correspondant à son nouveau poids.

Les compétiteurs sélectionnés au Championnat de France sont :
Les 1^{er} et 2^{ème} de l'atelier individuel arme, individuel classe B et kata.
Les 1^{ère} et 2^{ème} équipe concours technique et en armes

Pour l'atelier individuel classe A les inscriptions et les justificatifs seront envoyés par le R.A.R au minimum 10 jours avant le sélectif de région.

Un maximum de 7 combattants sénior homme et 7 combattantes sénior femme par région seront sélectionnés par la C.O.S pour participer au championnat de France.

[mis à jour le 8 novembre 2015]

HORS QUOTAS

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

Les demandes de hors quotas doivent parvenir au référent régional administratif sept jour avant la sélection régionale. Elles doivent être validées par les régions d'après les listes officielles fournies par la C.O.S...

Les points d'inscription seront validés dans chaque atelier selon les podiums de l'année précédente.

CONTROLE DES PASSEPORTS

Le passeport sportif et la pièce d'identité sont obligatoires pour chaque compétiteur.

Le contrôle des passeports sera effectué sous le contrôle de l'arbitre référent de la compétition ou par son représentant, il devra comporter :

- les timbres ou extraction de la base de données pour la saison en cours et une licence antérieure
- le certificat médical (rempli sur le passeport)
- l'autorisation parentale pour les mineurs

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 pesé(es) en sous-vêtements.

Aucune tolérance de poids ne sera accordée pour les catégories junior et sénior.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur 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 à l'exception de l'équipe bâton.

Les compétiteurs sénior uniquement, se retrouvant seuls dans leur catégorie peuvent combattre dans la catégorie de poids supérieure.

Il en est de même pour les personnes informées 6 jours avant la compétition par voie officielle. Tous ces compétiteurs ne peuvent revendiquer de titre dans la catégorie dans laquelle ils étaient initialement inscrits.

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.

[mis à jour le 8 novembre 2015]

Tenues sportives

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

IV – LISTE DES COMPETITIONS

CHAMPIONNATS DE LIGUE ET CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le Championnat de Ligue et le Championnat de France sont réservés aux compétiteurs ayant la nationalité Française, la présentation d'une pièce nationale d'identité est obligatoire dès la sélection.

Pour participer au Championnat de France, 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.
- faire une demande de participation au R.A.R concernant le combat classe A avec justificatifs (Cf. critères de sélection)

Les Championnats de Ligue sont sélectifs pour les Championnats de France. Ils doivent se dérouler au plus tard 4 semaines avant le Championnat de France.

Les inscriptions sont envoyées au Référent Administratif Régional sur les feuilles d'engagement réglementaires envoyées par la CNYB au plus tard 7 jours avant la compétition.

Le Référent Administratif Régional est chargé de transmettre les dossiers d'inscription des compétiteurs sélectionnés à la C.N.Y.B ou à la Commission d'Organisation Sportive qui la représente.

La limite de réception des inscriptions est de 21 jours avant la compétition. (Cachet de la poste faisant foi)

Pour toutes les catégories individuelles aucun surclassement de poids n'est autorisé à l'exception de la catégorie « minimes / cadets ».Ceux là seront inscrits dans la catégorie de poids supérieure qui leur correspond.

SPECIFICITES CHAMPIONNATS EQUIPES (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.

Un seul remplaçant par équipe est autorisé pour toute la durée de la compétition (bâtons par équipe). Le combattant remplacé au cours d'une épreuve ne peut plus rentrer dans l'équipe

CATEGORIE EQUIPES

Cette compétition se déroule sans catégorie de poids et peut-être mixte (masculine-féminine)
Une équipe est composée de compétiteurs d'un même club ou d'une entente sportive.

1) Bâtons par équipe

L'équipe est composée obligatoirement de 3 compétiteurs et un remplaçant :

[mis à jour le 8 novembre 2015]

- Soit en Junior, sénior
 - Soit en cadet
 - Soit en Minime,
- Equipée de 2 jeux d'armes (8 bâtons au total)

2) Concours technique

L'équipe est composée obligatoirement de 2 compétiteurs combattants :

- Soit en Junior, sénior
- Soit en cadet
- Soit en Minime,

CLASSEMENT GENERAL

CHAMPIONNAT DE LIGUE

Pour être gagnant de Yoseikan Budo dans sa catégorie de poids il faut :

- Etre inscrit au minimum dans 2 ateliers dont un atelier par catégorie de poids
- Ex : SUDE JIAI B -60kg cadette+ SUDE LANDOLI ou EMONO JIAI junior-65kg+ KATA
- Totaliser un maximum de points au cours du championnat dans les ateliers combat, bâtons, kata et concours technique.

Attribution des points :

Chaque inscription donne 1 point

Ex : SUDE JIAI minime -68kg+KATA +EMONO JIAI-68kg+ SUDE LANDOLI= 4pts

A la fin du championnat de ligue les podiums attribuent :

1pts pour le 3^{ème}, 2pts pour le 2^{ème} et 3 pts pour le 1^{er}

Ex : Jean est 2^{ème} catégorie senior -70kg EMONO JIAI et 3^{ème} en KATA

et s'est inscrit en SUDE JIAI mais a perdu dans cet atelier.

Il totalise 6pts dans la catégorie senior-70kg (2^{ème}/2pts + 3^{ème}/ 1pts + 3 inscriptions/3pts)

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Pour être sur le podium Yoseikan Budo dans sa catégorie de poids il faut :

- Etre sélectionné (ou inscrit pour l'atelier SUDE JIAI CLASSE A) au minimum dans 2 ateliers dont un atelier par catégorie de poids.

- Totaliser un maximum de point au cours de la compétition.

En cas d'égalité de points l'avantage sera donné au compétiteur ayant fait le meilleur résultat en sudé jiaï en privilégiant la classe A par rapport à la classe B

Attribution des points :

Chaque sélection ou inscription donne 1 point ou 2 points en classe A (à condition que le compétiteur se présente pour combattre)

Ex : SUDE JIAI minime -68kg+KATA +EMONO JIAI-68kg+ SUDE LANDOLI= 4pts

A la fin du championnat de France les podiums attribuent :

1pts pour le 3^{ème}, 2pts pour le 2^{ème} et 3 pts pour le 1^{er}

Ex : Paul est 1^{er} en catégorie senior -75kg SUDE JIAI B et 3^{ème} en SUDE LANDOLI

et s'est inscrit en SUDE LANDOLI mais a perdu dans cet atelier.

Il totalise 7 pts dans la catégorie senior-70kg (1^{er} / 3 pts + 3^{ème}/ 1pts + 3 inscriptions/3pts)

REGLEMENT D'ARBITRAGE

AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition est d'une surface de 10m x 10m. Surface plane composée de tatamis qui ne doit présenter aucun danger (voir cahier des charges).

La surface intérieure est d'au moins 6x6 m, la zone de sortie de 8x8 m (zone de combat total 8x8).

La zone de sécurité est de 2m minimum formant une aire total de 10x10 m.

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 l'aire.

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 être licencié dans la saison en cours.

Au championnat de France le coach doit être sélectionné par le référent administratif de région et muni d'un badge

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

Il doit être muni d'une trousse de soins, d'une serviette et un moyen d'hydratation.

Remarque :

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

Il peut se faire exclure de la compétition lors des phases de combat.

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

[mis à jour le 8 novembre 2015]

- 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
- 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
- Le dossard correspondant aux manifestations internationales est autorisé lors du championnat.

Equipement du compétiteur

Compétition combat classe A

- Gants ouverts bleus avec bouts des doigts libres (§ annexe et tableau)
- Casque ouvert avec sangle au menton
- Protège dents
- Protège-tibias blancs avec «couvre pieds et talons ».
- Coquille pour les hommes et les femmes et protège seins pour les femmes.

Compétition combat classe B

- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés (§ annexe)
(Taille : voir le tableau des catégories de poids et annexes).
- Plastron réversible pour les minimes cadets juniors et sans plastron pour les séniors.
- Protège-tibias blancs avec «couvre pieds et talons ».
- Coquille pour les hommes et les femmes et protège seins pour les femmes
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB.
- Protège dents

Compétition bâtons individuel et équipes

- Bâtons homologués (§ annexe)
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB.
- Coquille pour les hommes (coquille conseillée pour les femmes) et protège seins pour les femmes
- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés ou libres (§ annexe)
- Bavette de protection du cou avec plastron pour les minimes et sans plastron pour les autres catégories.

Compétition kata

- Sans protections

Compétition concours technique

- Gants homologués ouverts avec bouts des doigts libres (§ annexe)
- Coquille pour les hommes (coquille conseillée pour les femmes) et protège seins pour les femmes.

Tenue du coach

Les coachs 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 Yoseikan Budo. Les coachs

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).

I - COMBATS

REGLEMENT COMBAT classe A- Sudé Jiaï

Définition

Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des immobilisations, des écrasements musculaires, des clés au sol (§ techniques autorisées) et des étranglements.

Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement.

L'accès à cette compétition est limité au compétiteur remplissant les critères de sélections.

Critères de sélections

Inscription libre :

Etre majeur, justifier d'un minimum de 3 timbres de licence Yoseikan Budo et soit :

- Avoir participé au Championnat de France en catégorie senior l'année précédente
- Etre monté sur le podium des Championnats de France dans la catégorie sénior de Yoseikan Budo dans les 4 années précédant la compétition
- Faire partie ou avoir fait partie de l'équipe de France dans les 4 années précédant la compétition
- Etre champion dans une autre discipline de contact dans les 4 années précédant la compétition

Inscription imposée (liste officielle de la C.O.S):

Avoir fini champion de France deux fois en classe B sénior (avoir 21 ans minimum)

Le dossier d'inscription doit-être envoyé au référent administratif régional au moins 21 jours avant le championnat de France.

But

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

Durée

2 Rounds de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupé d' 1 minute de repos.

Un 3^{ème} round aura lieu en cas d'égalité de points.

Déroulement

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

A la fin de leur round, l'arbitre annonce « YAME » et après avoir salué, les combattants se mettent sur la ligne d'attente debout pour la décision des arbitres.

Les points sont comptabilisés et le vainqueur de la manche est désigné.

Chaque round peut être gagné par cumul de points ou par mise hors combat.

[mis à jour le 8 novembre 2015]

A la fin des combats le cumul des points de l'ensemble des manches est effectué par le corps arbitral et la décision finale est donnée.

La victoire revient au combattant qui emporte le plus de points.

Arbitrage

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO par 1,2 ou 3 points.

Une mise hors combat réglementaire entraîne un cumul de points maximum pour la manche (9 points).

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	<ul style="list-style-type: none"> - les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque) à l'exception des coups de genou, coude, et tête - les atémis au corps et aux jambes - les projections - les frappes dans le dos avec le dessus de pied ou le tibia (mawashi gueli) - les coups dans les membres inférieurs sauf dans les genoux - les étranglements - les écrasements musculaires - les extensions de coude, de genou et de hanche - torsion de l'épaule - les clés de chevilles - les immobilisations
Sont interdits et peuvent entraîner la disqualification	<ul style="list-style-type: none"> - les atémis derrière la tête et la nuque - les atémis au niveau du dos à l'exception de ceux comptabilisés - les atémis portés aux genoux et dans les parties génitales - les frappes avec la paume des mains ou les doigts - les coups de genou, de coude et de tête portés à la tête de l'adversaire - les coups portés sans contrôle ni recherche technique - les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - la saisie du cou et de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou les extensions (arrière)de la nuque - Comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coachs, public, etc.) - Tenue vestimentaire et équipement non conforme - Projection de l'adversaire sur la nuque - Tricherie - Mise hors combat de l'adversaire par un coup interdit - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

La disqualification

La disqualification peut être énoncée par le corps arbitral directement ou à la suite d'un ou plusieurs avertissements.

REGLEMENT COMBAT classe B - Sude Jiaï

Définition

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis et des projections et immobilisation.
Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe B)

But

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

Durée

Minimes, cadets: 2 fois 1,15 minute avec 1 minute de récupération.
Juniors : 2 fois 1,30 minute avec 1 minute de récupération entre les deux rounds..
Seniors : 2 fois 2 minutes avec 1 minute de récupération entre les deux rounds..

Déroulement

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

A la fin de leur round, l'arbitre annonce « YAME » et après avoir salué, les combattants se mettent sur la ligne d'attente debout pour la décision des arbitres.
Les points sont comptabilisés et le vainqueur de la manche est désigné.

Chaque round peut être gagné par cumul de points ou par mise hors combat (seulement dans la catégorie sénior).

A la fin des combats le cumul des points de l'ensemble des manches est effectué par le corps arbitral et la décision finale est donnée.

La victoire revient au combattant qui emporte le plus de points.

En cas d'égalité à la suite des 2 rounds une décision sera donnée par « Hanteï » à la majorité des arbitres.

Arbitrage

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO par 1,2 ou 3 points.

Minimes :

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale :	- les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - les frappes dans le dos avec le dessus du pied ou le tibia (mawashi geli) - les projections - les frappes à la tête contrôlées : toucher ramené sans écraser (sauf derrière la tête) - les immobilisations enchainées à une projection ainsi que les immobilisations sans projection effective des deux cotés (5 sec)
Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées - les retournements d'immobilisation

Sont interdits :	<ul style="list-style-type: none"> - les coups de pieds dans les membres inférieurs - les atémis portés dans le dos à l'exception de ceux comptabilisés - les atémis derrière la tête ou dans la nuque - 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 - projection de l'adversaire sur la nuque - la saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - les clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations - les écrasements musculaires - tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »
------------------	---

Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> - 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 dessus du pied ou le tibia (mawashi geli) - les coups de pieds dans les tibias uniquement de face (mi-tibia vers le bas) - les projections - les immobilisations (5 sec)
Non comptabilisés :	<ul style="list-style-type: none"> - les coups de pieds à mi-cuisse sur les membres inférieurs (tibia, cuisse) - les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	<ul style="list-style-type: none"> - les atémis derrière la tête - les atémis au niveau du dos (sauf mawashi gueli avec le dessus du 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 - projection de l'adversaire sur la nuque - la saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - les clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations - les écrasements musculaires - tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

II - BATONS

REGLEMENT BATONS- Emono Jiaï

Définition

Cette compétition s'effectue par catégories de poids et d'âge

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (tambo ou tchobo) et des projections.

Les touches et projections 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.

Déroulement

1. La manche sera arrêtée avant la fin du temps réglementaire (30 secondes) si un des compétiteurs totalise **3 points**. Il y aura changement de garde (KOTAÏ)

2. L'exécution d'une projection non contrée clôture le combat, quelque soit la manche (1^{ère} ou 2^{ème}) et déclare le compétiteur ayant porté la projection vainqueur..

Un changement de bâtons s'effectuera à chaque changement d'adversaire

Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo ainsi de suite

En finale : tchobo / 2 tambos

C'est le cumul des points marqués sur les deux cotés ou la projection non contrée qui déterminent le vainqueur.

En cas d'égalité les compétiteurs seront départagés sur la 1^{ère} touche gagnante « assaut décisif »

Arbitrage

Minimes, Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	- les techniques de bâtons sur tout le corps - les projections - les piques sur le buste (protection du cou obligatoire)
Autorisés non comptabilisés :	- les touches à une main (tchobo) - les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- les atémis - les piques au cou - les coups portés sans contrôle ni recherche technique - l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations. - la saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête, ...

III - KATA

REGLEMENT KATA

Définition

Cette compétition se déroule individuellement dans la catégorie soit masculine soit féminine. Elle est ouverte au championnat de France par catégories Minimes, Cadet, Junior et Sénior.

Les compétiteurs s'expriment à tour de rôle à travers la réalisation d'un kata mains nues.

But

- Recherche de la puissance.
- Recherche de la maîtrise de soi (mentale et physique).
- Recherche du rythme et de l'harmonie.

Déroulement

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition pour effectuer le salut avec le corps arbitral.

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

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

A la fin de la prestation kata, l'arbitre annonce « YAME » et après avoir salué, le compétiteur AKA se remet sur la ligne d'attente. Vient ensuite la prestation kata du compétiteur AO.

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

Les compétiteurs effectuent à chaque tour un kata mains nues, au choix selon la liste ci dessous. Les katas happoken shodan, nidan et sandan seront effectués des deux côtés. Le kata happoken godan sera effectué uniquement d'un seul côté. Hashakuken shodan sera démontré dans sa globalité.

Pour les minimes les éliminatoires s'effectueront sur les katas suivants :

happoken shodan
happoken nidan,

Et en demi-finales et finales s'effectueront sur les katas suivants:

happoken shodan
happoken nidan,
happoken sandan

Pour les cadets, juniors et seniors les éliminatoires s'effectueront sur les katas suivants :

happoken nidan
happoken sandan,

Et en demi-finales et finales s'effectueront sur les katas suivants:

happoken nidan,
happoken sandan
happoken godan
hashakuken shodan

Arbitrage

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

Critères de jugements

- Concentration, kimé, zenshin (niveau de difficulté) /4
- Puissance, vitesse /4
- Rythme (logique), /4
- Harmonie, esthétique /4
- Gestuelle correcte : forme générale, précision, direction /4

Pénalités (- 2 points sur le jugement)

- Kata présenté ne correspondant pas à la liste (arrêt du kata, le compétiteur doit représenter le bon kata)
- Kata présenté non correspondant à l'annonce

IV - CONCOURS TECHNIQUE

REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE - Sude Landoli

Définition

Cette compétition se déroule par couple : féminins, masculins ou mixtes.
Elle est ouverte au championnat de France pour les catégories Minimes, Cadet et Junior-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 combattants se présentent sur l'aire de compétition pour effectuer le salut avec le corps arbitral.

[mis à jour le 8 novembre 2015]

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 les combattants 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, 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

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.

V - BATONS PAR EQUIPE

REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE - Emono Dan-Tai Sen

Définition et durée:

Cette compétition se déroule par équipe de trois et un remplaçant (§ 4 Liste des compétitions : généralités) : féminins, masculins ou mixtes. Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement avec touche (1 tambo, 2 tambos ou 1 tchobo). Elle est ouverte au championnat de France pour les catégories Minimes, Cadets et Juniors-Séniors.

Une manche dure 2 minutes. Si une équipe totalise 15 points avant la fin du temps réglementaire, elle remporte la manche. Un point d'écart donne la victoire.

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 (ou de sortie de l'aire) 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). Dans l'équipe chaque compétiteur choisit 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^{er} 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)

[mis à jour le 8 novembre 2015]

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 doit laisser l'espace suffisant pour permettre au combattant suivant de rentrer et 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.

En cas de touches simultanées les 2 combattants sortent et se font remplacer.

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. Dans ce cas l'équipe combattante reste obligatoirement constituée de trois combattants. A défaut elle est déclarée perdante.

Sont autorisés et comptabilisés:	- les techniques de bâtons sur tout le corps et les sorties de tapis non provoqués - les piques sur le buste (protection du cou obligatoire)
Autorisés non comptabilisés :	- les touches à une main (tchobo) - les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées - les projections
Sont interdites toutes les autres techniques autres que celle autorisés:	- les atémis - les piques au cou - les coups portés sans contrôle ni recherche technique - l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations. - la saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête

PENALITES ET SANCTIONS

TOUS LES ATELIERS (Combats, bâtons, kata et concours technique)

HANSUKU / Sanction du 2ème degré

La sanction entraîne le retrait de 2 points sur le résultat de la rencontre.

- Actes interdits à répétition
- Comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coaches, public, etc.)
- Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité.
- Fuite ou action mettant en danger sa sécurité (tête haute, menton relevé, tourner le dos à son opposant, se jeter dans les jambes sans action préalable d'esquive et/ou de feinte, etc.)

SHIKAKU / Expulsion

L'expulsion (SHIKAKU) entraîne la disqualification du compétiteur ou du coach pour la durée de l'atelier et en fonction de la gravité le compétiteur peut être disqualifié de l'ensemble de la compétition.

Il est prononcé dans les cas suivants :

- Actes interdits à répétition
- Comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coaches, public, etc.)
- Tenue vestimentaire et équipement non conforme.
- Tricherie
- Mise hors combat de l'adversaire par un acte non contrôlé et/ou volontaire et/ou interdit.

Entraîne le retrait du compétiteur sur le classement général

COMBATS CLASSE A ET B

JYOGAÏ / Sortie

- 3 sorties de l'aire de compétition avec le pied entier entraînent le retrait d'un point sur le résultat final.
- L'arbitre central annonce « JYOGAÏ » (SORTIE), fait rentrer les compétiteurs à l'intérieur de la zone et annonce la couleur de celui qui est sorti.
- La sortie de l'aire par les deux compétiteurs lors de la même action n'est pas comptabilisée.

TCHUI / Sanction du 1^{er} degré

La sanction donne à l'adversaire **1 point**

La sanction 1^{er} degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 1^{ère} catégorie.

[mis à jour le 8 novembre 2015]

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Toute technique interdite portée.
- Toute technique autorisée portée dans une zone interdite.
- Attitude incorrecte du coach ou du combattant envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public.
- Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité.
- Fuite ou 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.)
- Simulation d'avoir été touché dans une zone interdite.
- Pas de tentative de projection durant chaque round de combat en individuel sude jiai classe B.
- Ne participe pas au combat et cherche à éviter l'affrontement.

BATONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE

JYOGAI / Sortie

- Sortie de l'aire de combat : dès lors qu'une partie du corps d'un combattant, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition
- L'arbitre central annonce « JYOGAI » (SORTIE), fait rentrer les compétiteurs à l'intérieur du carré rouge et annonce la couleur de celui qui est sortie. Il annonce ensuite 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 du 1er degré

La sanction donne à l'adversaire **1 point**

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Toute technique interdite portée (§ bâtons)
- Toute technique autorisée portée dans une zone interdite
- Commencer avant l'ordre de départ « HADJIME »
- Continuer volontairement une action malgré l'arrêt de l'arbitre
- Tenir son bâton mousse en garde opposée (ex : main gauche lors de la 1^{ère} manche) «**Attention le changement de garde est autorisé le temps d'une action, le compétiteur doit reprendre la garde initiale juste après** »
- Non changement de l'arme (bâtons par équipe)
- Manque de recherche technique, attaques simultanées à répétition.
- Ne participe pas au combat et cherche à éviter l'affrontement

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. Elle entraîne le retrait immédiat du compétiteur concerné de la compétition pour toute la durée de celle-ci.

Tout compétiteur ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans actes interdits (§ Pénalité et sanctions) sera déclaré vainqueur si le compétiteur adverse n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti. (10 secondes)

L'interdiction de participer à toute compétition pendant une durée déterminée par le médecin à compter du jour de l'incident est mentionnée sur le passeport par celui-ci.

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. L'arbitre donne la décision.

Lorsqu'un compétiteur abandonne son combat, que ce soit en tant qu'individuel ou en tant que membre d'une équipe, il est définitivement éliminé de la compétition en cours.

Organes de la vue

Le port des lunettes est interdit

L'acuité visuelle à distance inférieure à 5/10^{ème} 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

1-ATTRIBUTION DES POINTS**A-ATELIER : COMBAT classe A***Seniors*

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	
Soumission (étranglement, clé, écrasement musculaire) ou mise hors combat	Round gagné
Projection (côté, dos, face) /Coup de pied à la tête	
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps/ immobilisation 5 secondes	

B - ATELIER : COMBAT classe B*Minimes, Cadets, Juniors, Seniors*

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE POUR LA DECISION PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Mise Hors combat (seulement dans la catégorie sénior)	Round gagné
Projection (côté, dos, face) /Coup de pied à la tête	
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps / immobilisation 5 secondes	

C - ATELIER : COMBAT DE BATONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE*Minimes, Cadets, Juniors, Seniors*

- Une projection non contrée en individuel IPPON (Individuel seulement)	Combat gagné
- Une projection simultanée à une touche de l'adversaire (individuel seulement)	projection 1
- Une touche conforme avec bâton mousse (tambo ou tchôbo)	1

D – KATA*Minimes, Cadets /Juniors, Seniors*

	POINTS
- Concentration, kimé, zenshin	4
- Puissance, vitesse	4
- Harmonie, esthétique	4
- Gestuelle correcte : forme générale, précision, direction	4
- Rythme (logique), (niveau de difficulté)	4

E – CONCOURS TECHNIQUE

Minimes, Cadets /Juniors, Senior

CRITERES DE NOTATION	POINTS
Aspect mental (timing, concentration, initiative)	/4
Précision technique (déséquilibre, logique technique, précision technique)	/4
Variation technique (enchaînements, contre – prises, difficulté d'exécution)	/4
Stratégie (distance, déplacements)	/4
Sens artistique (vitesse, rythme, coordination, réalisme)	/4
TOTAL	/20

2- MATERIEL HOMOLOGUE

Noris, Yoseikan-shop et Adidas

Casque à grille

Utilisation : compétition combat B, bâton et bâton par équipe



Casque ouvert

Utilisation : compétition combat
Classe A



Plastron avec et sans protection du cou

Utilisation : compétition combat classe B minimes, cadet, junior et bâtons pour les minimes.



Gants avec protection des doigts

Utilisation : compétition combat classe B, bâtons et bâtons par équipe



Gants sans protection du bout des doigts

Utilisation : compétition combat classe A, compétition bâtons individuel, par équipe et concours technique.



Protège tibias et Protège dents

Utilisation : compétition combat classe A et B.



Protège seins et coquilles

Utilisation : compétition combat classe A et B, compétition bâtons individuel, par équipe et concours technique



Bâtons

Utilisation : compétition combat et bâtons par équipe



	MANCHE	MOUSSE	TOTAL
TCHOBO	35 cm	70 cm	105 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm

