



Open Kali Eskrima

Livret de réglementation et d'arbitrage

Samedi 25 juin 2016

Arts Martiaux du Sud Est Asiatique

INTRODUCTION

Ce livret de réglementation et d'arbitrage permettra d'encadrer au mieux l'organisation de cette manifestation. Vous y trouverez tous les renseignements qui contribueront à vous assister pour une meilleure participation de vos élèves ou pour y participer vous-même.

L'Open de Kali Eskrima s'adresse à des compétiteurs **seniors et/ou vétérans**.

L'épreuve « **combat au simple bâton** » consiste à une opposition.

L'Open de Kali Eskrima est divisée en plusieurs catégories distinctes ce qui implique des podiums différenciés.

L'épreuve « combat au simple bâton » est ouverte aux hommes et aux femmes et sera composée de 4 catégories :

- **La catégorie Open Femme (SENIOR et VETERAN) en individuel, de 18 ans et +**
- **La catégorie SENIOR Homme en individuel, de 18 à 34 ans**
- **La catégorie VETERAN Homme en individuel, de 35 ans et +**
- **La catégorie OPEN Homme par EQUIPE de 3 combattants (18 ans et +)**

Pour l'épreuve « combat au simple bâton », les bâtons seront fournis par l'organisateur.

Le jugement s'effectue au comptage de points.

Les compétiteurs doivent porter une tenue propre aux Arts Martiaux du Sud Est Asiatique tel que le prévoit le règlement de cette compétition.

Nous savons pouvoir compter sur le soutien de chacun.

LES REGLES GENERALES

L'ASPECT ADMINISTRATIF

1 – AVANT CHAQUE COMPETITION	Page n° 5
2 – LES CLUBS	Page n° 5
3 – LES INSCRIPTIONS	Page n° 5
4– ADMINISTRATION DE LA COMPETITION	Page n° 6
5 – COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS	Page n° 7
6 - LES CADRES TECHNIQUES, LE MEDICAL, LA COMMUNICATION ET LES PROFESSEURS	Page n° 7
7 – L'ARBITRAGE	Page n° 7
8 – LA TENUE OFFICELLE	Page n° 8
9 – LE MEDICAL	Page n° 8
10 – LA COMMUNICATION	Page n° 8

OPEN de KALI ESKRIMA

EPREUVE « COMBAT AU SIMPLE BATON »

ARTICLE 1 – AGE REQUIS PAR CATEGORIE	Page n° 9
ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION	Page n° 9
ARTICLE 3 – LA TENUE	Page n° 10
ARTICLE 4 – LES ARMES	Page n° 11
ARTICLE 5 – LE SALUT	Page n° 11
ARTICLE 6 – DUREE DES COMBATS	Page n° 11
ARTICLE 7 – L'EQUIPE ARBITRALE	Page n°11
ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION	Page n°13
ARTICLE 9 – POINTS, PENALITES ET DISQUALIFICATION	Page n° 14
ARTICLE 10 – PROTESTATION OFFICIELLE	Page n° 16
 LES ANNEXES :	
ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE	Page n° 17
ANNEXE 2 – AIRE DE COMPETITION COMBAT	Page n° 18
ANNEXE 3 – CRITERES DE DECISION	Page n° 19
ANNEXE 4 – MATERIEL DE PROTECTION	Page n° 19
ANNEXE 5 – LE CODE DE L'ETHIQUE	Page n° 20
ANNEXE 6 – LES INFORMATIONS PRATIQUES	Page n° 20

LES REGLES GENERALES

L'ASPECT ADMINISTRATIF

1- AVANT CHAQUE COMPETITION

Un responsable administratif désigné par l'organisateur :
Réceptionne les engagements des compétiteurs, envoyés par les Clubs.
Enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés ;
Procède au tirage au sort.
Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

2- LES CLUBS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les Clubs à la Ligue de Normandie de Karaté et Disciplines Associées.
Les inscriptions sont illimitées (autorisation de plusieurs personnes ou équipes par club).

Il ne sera pas perçu de droit d'engagement à l'Open de Kali Eskrima.

3- LES INSCRIPTIONS

Conditions administratives pour les compétiteurs français :

- Licence FFKDA de la saison sportive en cours
- Certificat médical précisant « apte à la pratique en compétition »

Conditions administratives pour les compétiteurs étrangers :

- Licence de leur propre fédération pour la saison en cours
- Certificat médical précisant « apte à la pratique en compétition »

Droit d'inscription : il n'y aura pas de droit d'inscription pour cette compétition.

La **date limite d'inscription** est fixée au **lundi 23 mai 2016 auprès de la ligue de Normandie (pas d'inscription sur place)**.

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite d'inscription.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique (Voir annexe).

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition. Dans un tel cas de figure, le licencié plaignant doit saisir le Directeur Technique National du refus de son club.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant **impérativement** la date fixée (lundi 23 mai 2016) pour la compétition publiée sur le site internet de la ligue de Normandie et sur les fiches d'inscription transmises aux clubs.

<http://www.ffkarate.fr/normandie/>
ffkarate.normandie@orange.fr

Pour des raisons évidentes relatives à la bonne préparation des compétitions, tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé.

Aucune inscription ne peut être prise sur place.

4- ADMINISTRATION DE LA COMPETITION

Au cours de la compétition :

Un responsable désigné par l'organisateur :

- Assure le bon déroulement de la compétition jusqu'à la fin du protocole ;
- Assure le suivi du service de sécurité de l'accueil ;
- Assure le contrôle des passeports et l'inscription aux tableaux de compétitions ;
- Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement de la compétition ;
- Gère l'administration de la compétition ;
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits ;
- Organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après chaque compétition:

Le responsable administratif désigné par l'organisateur :

- Constitue un dossier complet de la compétition ;
- Envoie un exemplaire du dossier à la Direction Technique Nationale.

Le responsable administratif désigné par la fédération est le responsable des organisations sportives.

5- COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage. Les membres de l'organisation sont chargés d'aller les informer dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées, que leur passage est annoncé.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

6- LES CADRES TECHNIQUES, LE MEDICAL, LA COMMUNICATION ET LES PROFESSEURS

Les cadres techniques doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec leur responsabilité. Un membre de la commission sportive leur indique leurs sièges réservés.

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

Le coaching n'est pas autorisé.

7- L'ARBITRAGE

L'organisateur valide la liste nominative du corps arbitral et nomme le responsable de l'arbitrage.

Le responsable de l'arbitrage assure le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il a désignés. Un membre de l'arbitrage peut assister au tirage au sort des poules.

Les pouvoirs et devoirs du corps arbitral sont les suivants :

- Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
- Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions programmées. Désigner et répartir les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des arbitres.
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
- Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
- Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

- Superviser la prestation des arbitres et des juges et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affecté.

8-LA TENUE OFFICELLE

Pour le corps arbitral, la tenue officielle est de rigueur. Les juges doivent porter la tenue adoptée par l'organisation.

9-LE MEDICAL

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) convoqué(s) par l'organisateur.

10- LA COMMUNICATION

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par l'organisateur.

Il assure la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse, de messages radiophoniques.

OPEN DE KALI ESKRIMA

EPREUVE « COMBAT AU SIMPLE BATON »

ARTICLE 1 – AGE REQUIS PAR CATEGORIE

Pour l'épreuve « combat au simple bâton » :

La catégorie Open Femme en individuel (sénior et vétéran): 18 ans minimum au jour de la compétition (25 juin 2016).

La catégorie sénior homme individuel : 18 ans minimum et moins de 35 ans au jour de la compétition (25 juin 2016).

La catégorie vétéran homme individuel : 35 ans minimum au jour de la compétition (25 juin 2016).

La catégorie Open Homme par Equipe de 3 combattants : 18 ans minimum au jour de la compétition (25 juin 2016).

Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie.

Aucun surclassement n'est autorisé.

ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface 10 X 10 est composée de tatamis. La surface de sécurité de 1 mètre de largeur sur tout le périmètre de l'aire de compétition doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers et autres surfaces solides à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface supérieure.

L'arbitre doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'arbitre central se placera à 2 mètres du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs

Pour marquer la position des compétiteurs, deux carrés seront retournés côté rouge, à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition

Les 2 juges sont assis aux deux coins dans l'aire de sécurité. La chaise de juge sera placée à 1 mètre de l'aire de compétition.

Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

L'Arbitre pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris sur l'aire de sécurité où les Juges sont assis.

ARTICLE 3 – LA TENUE

Les compétiteurs doivent porter une tenue de KALI ESKRIMA ou d'une autre discipline constituée d'un pantalon de kimono et d'un tee-shirt du club (pas de veste de kimono autorisée).

Sur le tee-shirt, peuvent être portés uniquement :

- Le qualificatif de l'art martial et/ou de l'école pratiquée
- L'écusson du club

Les compétiteurs doivent porter une ceinture de couleur (rouge ou bleue). Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud (ceintures fournies par les organisateurs de la compétition).

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.

Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leur adversaire ou partenaire.

Le port de lunette est interdit.

Le port de lentille de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.

Quand une équipe ou un des compétiteurs se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'y a pas de disqualification immédiate mais une minute est accordée pour y remédier.

Les compétiteurs doivent être **pieds nus**.

Les protections obligatoires sont :

- Coquille
- Gants
- Casque

Les protections autorisées sont :

- Protèges coudes

- Genouillères
- Protection poitrine ou plastron pour les féminines

La description des protections est en annexe n°4
Aucune autre protection ne sera autorisée.

ARTICLE 4 - LES ARMES

Les armes seront fournies par l'organisateur.
L'arme utilisée est un bâton d'environ 70 centimètres de longueur et 4 centimètres de diamètre. Le cœur de l'arme est constitué d'un tuteur en PVC creux, légèrement flexible. Le bâton est entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton et polyester de couleur bleu ou rouge. Les 2 extrémités sont renforcées avec des manchons en toile cirée renforcée. Les bâtons sont sans poignées distinctes.

ARTICLE 5 – LE SALUT

Le salut : Effectuer le salut propre à votre école ou effectuer un salut en ayant les pieds écartés et parallèles pour incliner le buste sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

Les deux compétiteurs saluent en entrant sur la surface de combat, saluent l'arbitre central, puis se saluent mutuellement.

ARTICLE 6 – DUREE DES COMBATS

La durée des combats est limitée à 2 min 30 secondes, en une seule reprise.

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal « COMBATTEZ » et s'arrête chaque fois qu'il dit « ARRETEZ ».

Le juge de table responsable du chronomètre signale distinctement les 30 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette.

La fin du combat est annoncée par un second signal sonore.

ARTICLE 7 – L'EQUIPE ARBITRALE

Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central sur le tatami, de 2 juges de coin et de 2 commissaires sportifs à la table de l'aire de compétition.

Tout membre du corps arbitral ne peut en aucun cas participer à cet Open de Kali Eskrima.

L'arbitre central sur le tatami arbitrera avec un bâton à la main.

Le 1^{er} juge de table supervisera le chronomètre et le 2^{ème} juge de table comptabilisera les points marqués ou les éventuelles pénalités.

L'arbitre central :

Il dirige le combat, donne les points, les pénalités et les exclusions.

Pendant le déroulement du combat, il intervient pour :

- Arrêter une action devenue trop brouillon
- Séparer les 2 combattants en corps à corps
- Attribuer les points donnés à la majorité du vote des juges (au moins 2 juges)
- Donner des avertissements et infliger des pénalités signalées à la majorité du vote des juges (au moins 2 juges) ; avant, pendant et après le combat
- Recueillir et/ou obtenir les opinions des juges et agir conformément à ces opinions
- Désigner le vainqueur.

Il peut mettre fin au combat lorsque :

- Le temps arrive au terme des 2 minutes et 30 secondes
- Il déclare une disqualification
- Sur abandon d'un compétiteur
- Sur arrêt demandé par le médecin

Les 2 juges de coin:

Les juges de coin exercent leur droit de vote durant le combat ou dès que l'arbitre arrête le combat pour signaler des techniques devant être validées par l'arbitre.

Les juges exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour signaler une infraction.

Les 2 juges de coins peuvent attirer l'attention de l'arbitre central, à l'aide de leur drapeau dans les cas suivants :

- ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
- un compétiteur sort de la surface de compétition sans que l'arbitre central ne l'ait remarqué.
- Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Les 2 juges de table:

- 1) Un juge de table sera dédié au chronomètre qu'il arrêtera et démarrera en fonction des annonces de l'arbitre central.
A 30 secondes de la fin du combat, le juge de table fera raisonner un gong ou une sonnette.
A la fin du temps réglementaire, le juge de table fera raisonner une 2^{ème} fois le gong ou la sonnette.
- 2) Un juge de table chargé de comptabiliser les points marqués et les éventuelles pénalités annoncées par l'arbitre central.
Désigne à l'arbitre central le vainqueur du combat.

ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Cette compétition est composée d'une seule partie : le combat debout au simple bâton.

Cette distance favorise les différentes frappes d'attaque, ainsi que les techniques de blocage.

Les techniques de préhension sont **strictement prohibées**.

Les techniques autorisées :

Frappe avec le bâton à la tête, au corps, sur les mains, ainsi que sur les cuisses.

Les techniques interdites :

- Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
- Toutes les techniques de percussions (poings et pieds).
- Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat
- Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (punio) du bâton
- Les frappes sur et en dessous du genou
- Les poussées de la main ou avec le bâton
- Les projections, balayages ou autres amenées au sol
- Frapper son adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol

Organisation du combat :

L'arbitre central, les juges de coins et les juges de table se placent à leurs positions.

Les compétiteurs se placent à leurs emplacements dédiés.

Après un salut entre les compétiteurs, l'arbitre central annonce « Combattez » en abaissant son bâton, puis le combat commence. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête à chaque fois qu'il dit « Arrêtez » (il sépare les combattants en plaçant son bâton entre eux). A l'appréciation de l'arbitre central, les compétiteurs ne sont pas tenus de revenir au centre de l'ère de combat à chaque arrêt. Ils reprennent le combat au signal de celui-ci.

ARTICLE 9 – POINTS, PENALITES ET DISQUALIFICATION

Techniques ou actions pouvant donner des points :

Les points	
Frappe significative et isolée portée sur les cuisses ou sur les mains	1 point
Frappe significative et isolée portée sur le buste	2 points
Frappe significative et isolée portée à la tête	3 points
Mon adversaire sort de l'aire de combat une 1 ^{ère} fois (les deux pieds en dehors de la zone)	1 point
Mon adversaire sort de l'aire de combat une 2 ^{ème} fois (les deux pieds en dehors de la zone)	1 point
Mon adversaire sort de l'aire de combat une 3 ^{ème} fois (les deux pieds en dehors de la zone)	VICTOIRE
Mon adversaire perd son bâton une 1 ^{ère} fois	1 point
Mon adversaire perd son bâton une 2 ^{ème} fois	1 point
Mon adversaire perd son bâton une 3 ^{ème} fois	VICTOIRE

Une frappe significative est une frappe qui dans un affrontement sans protection aurait été absolument décisive.

Une frappe isolée est une frappe volontaire qui se détache d'une action, contrairement à une action confuse, suite d'une action construite ou d'une réaction volontaire.

La perte d'un bâton résulte d'une mauvaise tenue ou manipulation, d'un désarmement volontaire ou suite à l'un entrechoc entre les deux bâtons.

Lorsqu'un combattant perd son bâton, l'autre combattant a le droit de le frapper immédiatement ou dans l'action, **une seule fois**, sur les zones autorisées par le règlement.

PENALITES		
Non combativité	1er avertissement	l'arbitre annonce « plus 1 point » pour l'autre combattant
	2ème avertissement	l'arbitre annonce « plus 1 point » pour l'autre combattant
	3ème avertissement	Perte du combat.
Frappes interdites	1er avertissement	l'arbitre annonce « plus 1 point » pour l'autre combattant
	2ème avertissement	l'arbitre annonce « plus 1 point » pour l'autre combattant
	3ème avertissement	Perte du combat.

La non combativité est le fait de fuir le combat, contrairement au fait de chercher à contrer une action.

Concernant les frappes interdites, l'arbitre central peut passer directement au 3^{ème} avertissement et donc déclarer la perte du combat, s'il estime qu'un des combattants a voulu intentionnellement blesser son adversaire et si la technique utilisée peut mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire.

ARTICLE 10 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le passage des combattants. Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.

Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée.

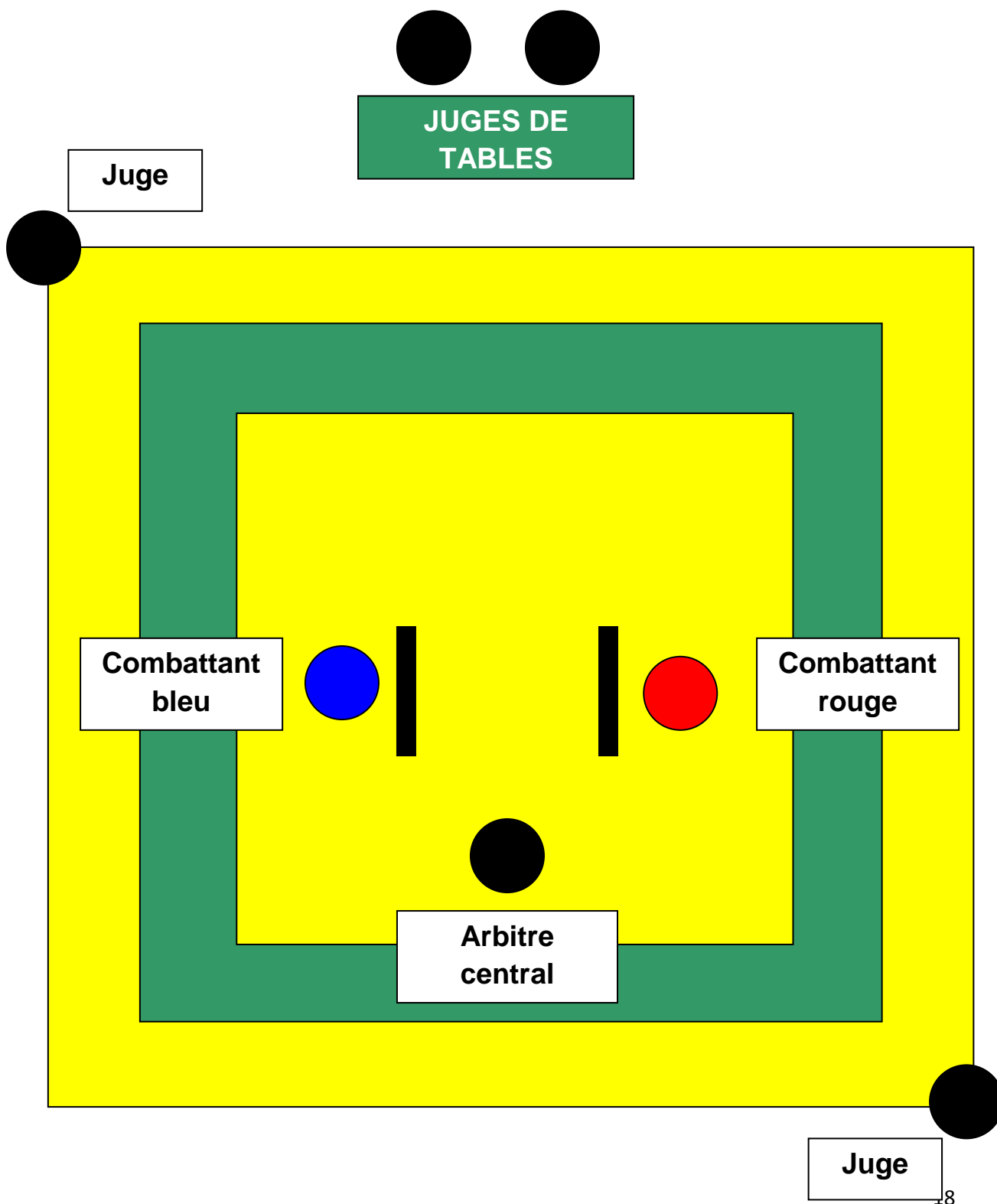
Il est de la responsabilité du juge central de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ANNEXE 1- TERMINOLOGIE COMBATS

ANNONCE ARBITRAL	PRECISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres
Combattez	Avant l'annonce, les combattants sont sur leurs emplacements. L'arbitre au milieu avec son bâton levé. A l'annonce « combattez », l'arbitre abaisse son bâton
Arrêter	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare avec son bâton
Vainqueur (Bleu ou Rouge)	L'arbitre lève le bras du vainqueur vers le haut et annonce « vainqueur »
BLEU ou ROUGE 1 point	L'arbitre étend le bâton à 45° vers le bas, en direction de celui qui a marqué et annonce « 1 point »
BLEU ou ROUGE 2 points	L'arbitre étend le bâton horizontalement en direction de celui qui a marqué et annonce « 2 points »
BLEU ou ROUGE 3 points	L'arbitre lève le bâton à 45°, vers le haut en direction de celui qui a marqué et annonce « 3 points »
BLEU ou ROUGE Pénalité	Après l'avoir désigné, l'arbitre pointe son index à 45° vers le bas en direction de celui qui est pénalisé, en annonçant la pénalité. Puis il lève son bâton à 45° vers le bas de l'autre combattant et annonce « 1 point ».
BLEU ou ROUGE Disqualifié	Après l'avoir désigné en pointant son index à 45° vers le haut, l'arbitre croise les bras face aux juges de table en annonçant « disqualifié », puis lève le bras de l'autre combattant vers le haut en annonçant « vainqueur »

ANNEXE 2 – AIRE DE COMPETITION COMBAT

POSITIONNEMENTS DE L'EQUIPE ARBITRALE ET DES COMPETITEURS



ANNEXE 3 – CRITERES DE DECISION

L'arbitre central et les 2 juges de coin sont amenés à rendre des décisions pour attribuer les points lors des frappes significatives et isolées.

Ils le feront en fonction des critères suivants :

- Attitude correcte : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
- Vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
- Vigilance : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
- Bon timing : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
- Distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

ANNEXE 4 – MATERIEL DE PROTECTION

La protection pour le visage est un casque d'escrime intégral, protégeant le visage, les tempes et le dessus de la tête. Il doit être équipé d'une bavette pour protéger la gorge.

La nuque doit également être totalement protégée.

Les combattants doivent avoir leur propre casque.

Néanmoins, l'organisation fournira uniquement les protections pour les nuques si les combattants n'en sont pas équipés.

Les gants sont de types gants de hockey sur glace ou cricket, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, permettant cependant la saisie de l'arme pour un désarmement. Ils doivent également protéger le poignet.

ANNEXE n° 5 – LE CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER A L'OPEN DE KALI ESKRIMA

- Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Je vérifie que mon inscription comporte :
 - Le timbre de licence de la saison en cours
 - Le passeport sportif
 - Mon certificat médical de non contre-indication à la compétition
- Je contrôle l'état de ma tenue.

JE TIENS A BIEN ME COMPORTER

- 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 juges.
- 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 des Arts Martiaux du Sud Est Asiatique.

ANNEXE n° 6 – LES INFORMATIONS PRATIQUES

Téléchargement de la fiche d'inscription et du règlement de la compétition sur le site de la ligue de Normandie de Karaté et Disciplines Associées.

INSCRIPTION AUPRES DE LA LIGUE DE NORMANDIE

<http://www.ffkarate.fr/normandie/>

ffkarate.normandie@orange.fr

FIN DE CLOTURE DES INSCRIPTIONS : lundi 23 mai 2016

PAS D'INSCRIPTION SUR PLACE