

**RÈGLEMENT
COMPÉTITION
FRANCE**

南
武
道

NANBUDO



SAISON 2015 - 2016



Sommaire

I.	REGLES GENERALES :	4
1.	GENERALITES :	4
2.	NATURE DES EPREUVES :	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
3.	MODALITES D'INSCRIPTION :	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.	PESEE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.	TENUE DU COMPETITEUR	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
	A) <i>TENUE :</i>	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
	B) <i>REGLES D'HYGIENE</i>	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
	C) <i>EQUIPEMENTS INTERDITS</i>	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
	D) <i>PROTECTIONS :</i>	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6.	TENUE DE L'ARBITRE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7.	COMPORTEMENT DES PARTICIPANTS (COMPETITEURS, COACH, ...)	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
II.	REGLEMENTS RANDORI/JURANDORI/JURANDORI EQUIPE	7
1.	AIRE DE COMPETITION	7
2.	COMPETITEURS	7
3.	PRINCIPES DES COMBATS :	7
4.	ROLES ET COMPORTEMENTS DES ARBITRES :	8
	A) ROLES DES ARBITRES	8
	B) COMPORTEMENT ATTENDU :	8
	C) PLACEMENT DES ARBITRES :	9
5.	DEROULEMENT DU RANDORI/JU RANDORI	9
6.	CRITERES DE NOTATION	10
	A) LES ATTAQUES :	10
	B) LES TECHNIQUES DE DEFENSE	11
	C) LES DEPLACEMENTS	12
	D) NOTATION	12
7.	JU RANDORI PAR EQUIPE	14
	A) GENERALITES :	14
	B) DEROULEMENT	14
	C) INTERRUPTION	15
8.	MANIPULATION DES DRAPEAUX PAR LES ARBITRES	16
9.	GESTION DES COMPETITEURS ENFANTS	16
10.	GESTION DES ABANDONS ET DES BLESSURES	16
11.	PROTESTATION	17
III.	REGLEMENT KATA	18
1.	AIRE DE COMPETITION	18
2.	PRINCIPE :	18
	A) ARBITRAGES AUX POINTS :	18
	B) ARBITRAGES AUX DRAPEAUX :	18
	C) CONNAISSANCES OBLIGATOIRES	19



3. ROLE ET COMPORTEMENT DES ARBITRES:	19
A) ROLE DES ARBITRES	19
B) PLACEMENT DES ARBITRES	19
4. CRITERES DE JUGEMENT	19
5. ARBITRAGE AUX POINTS	20
A) DEROULEMENT :.....	20
B) NOTATION.....	20
C) CAS PARTICULIER	21
6. ARBITRAGE AUX DRAPEAUX	21
A) DEROULEMENT :.....	21
B) CAS PARTICULIER	22
7. KATA PAR EQUIPE :	22
8. GESTION DES COMPETITEURS ENFANTS.....	22
9. PROTESTATIONS	22
IV. ANNEXE : CONTENUS TECHNIQUES	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.



I. REGLES GENERALES :

1. 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.

2. Fréquence de la manifestation :

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

3. 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

4. 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.
- Les Nanbudoka ayant atteint le grade de Shihan ne peuvent plus participer aux compétitions Nationales, Internationales, Inter-club, compétition de gala soient toutes formes de compétitions.

5. 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 poids ne peut être effectuée.

6. Tenue du compétiteur

a) Tenue :

Les compétiteurs doivent porter, un Nanbudo-gi propre (pantalon et veste blancs ou pantalon blanc et veste bleue) et une seule ceinture :

- En randori/ju Randori : Aka porte une ceinture rouge et Shiro une ceinture blanche.
- En Kata : Les compétiteurs devront porter une ceinture rouge.

Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni ou une brassière sous la veste du Nanbudo-gi.

b) Règles d'hygiène

Les compétiteurs doivent avoir :

- les cheveux propres (courts ou attachés) de façon à ne pas gêner le bon déroulement de la compétition.
- les ongles coupés courts.

c) Equipements interdits

Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs partenaires.

Sont interdits :

- Les bijoux (bracelets, boucles d'oreilles, bagues, colliers, percing), ainsi que qu'en combat, les barrettes et épingles à cheveux.
- Les lunettes : le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.



- Le port de tout autre vêtement ou équipement.

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.

d) 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.

7. Tenue de l'arbitre

Les arbitres doivent porter, un Nanbudo-gi propre (pantalons blancs et veste bleue), leur ceinture (sauf exception).

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

Les compétiteurs et les coachs 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.

Les coachs ont l'autorisation de parler aux compétiteurs lors des randori et Ju randori. Néanmoins, ils ne doivent en aucun cas gêner le bon déroulement de la compétition.

En cas de gêne constatée, le Sushin et/ou le Kanza en concertation avec les Fukushin peuvent :

- procéder à l'exclusion du Coach de la compétition
- et/ou sanctionner le compétiteur concerné : A l'appréciation des arbitres, de la gêne avérée et potentiellement répétée (Fujubun, Chui, Hanzoku Chui).

Aucune personne ne sera autorisée à rester autour de l'aire de kata durant la compétition (coachs, publics, autres compétiteurs...). Les compétiteurs de la poule resteront en retrait pour attendre leur passage.

Le public n'est pas autorisé à pénétrer dans l'aire de compétition (Ju Randori, Kata).

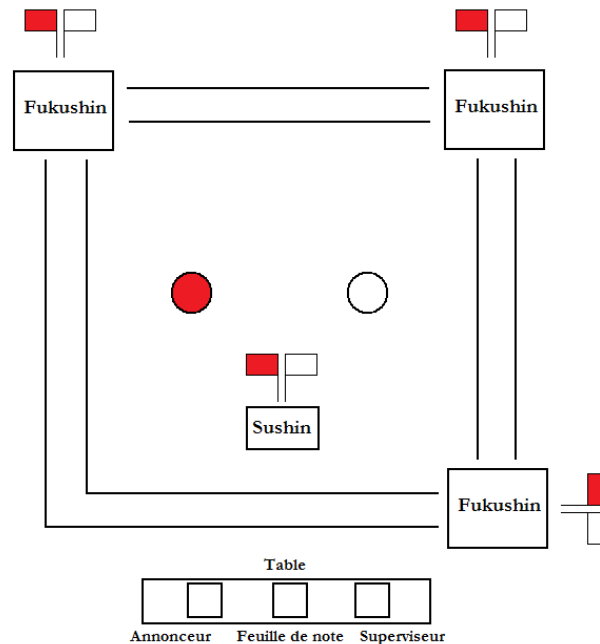


II. REGLEMENTS RANDORI/JURANDORI/JURANDORI EQUIPE

La notation s'effectue aux drapeaux.

1. 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.

2. Compétiteurs

2 Compétiteurs ou 2 équipes : Aka : ceinture(s) rouge(s) et Shiro : ceinture(s) blanche(s)

- **Tori** : Attaques franches, à distance (Maai) 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 (6) seront pris en compte lors de l'arbitrage et donc pour définir le gagnant de l'assaut et du combat.

3. Principes des combats :

Ce sont des assauts conventionnels, codifiés ou semi codifiés.



Randori :

Les compétiteurs exécutent 7 assauts (1 Oi Tsuki droit, 1 Oi Tsuki gauche, 1 Mae geri droit, 1 Mae geri gauche, 1 Mawashi droit, 1 Mawashi gauche, 1 Oi Tsuki droit) en alternant les rôles d'attaquant et de défenseur à chaque assaut.

Ju randori :

Les compétiteurs exécutent 7 assauts (2 assauts Oi Tsuki, 2 assauts Mae geri, 2 assauts Mawashi, 1 assaut Oi Tsuki) mais en dynamique (Mai Renshu) alternant les rôles d'attaquant et de défenseur. En Ju randori, les attaques peuvent être indifféremment de type droite (Migi) ou gauche (Hidari).

Il est impératif que les compétiteurs aient acquis les chutes (Ukemi).

4. Rôles et comportements des arbitres :

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

a) Rôles des arbitres (Synthèse)

- **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, Maai, participation, contrôle). En cas de non-respect, agressivité, erreur, il peut donner des points négatifs « Keikoku » (-0,5), annuler l'attaque et faire recommencer « Moichido ». 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 (Tori¹ et Uke²).
- **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.

b) Comportement attendu :

Lorsque les arbitres se réunissent pour une concertation (« Shugo »), ils doivent se placer en Shizen Heiko dachi et les drapeaux doivent d'être enroulés ensemble et tenus dans une main. Le Superviseur (Kanza) et/ou les arbitres doivent résoudre le problème soulevé dans les meilleurs délais afin de poursuivre rapidement le combat.



Le Fukushin ne peut en aucun cas arrêter le combat et interpellé le Sushin et les autres arbitres par quelque moyen que ce soit (même en cas de Maai). Ils s'expriment à travers leurs notations par les drapeaux. Ils pourront justifier leurs notes auprès du Kansa ou du Sushin si nécessaire.

c) 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.

5. Déroulement du Randori/Ju Randori

Article 5-1 :

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 5-2 :

Lorsque l'équipe arbitrale est prête, Sushin demande aux compétiteurs de se placer face à face au centre de l'aire de combat : « Aka, Shiro, Motonoichi ». Les compétiteurs procèdent à un salut avant de pénétrer sur le l'aire de combat (Ritsu Rei). Une fois au centre du tatami, les compétiteurs se saluent entre eux ainsi que le Sushin.

Article 5-3 :

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 5-4 :

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 5-5 :

Après la deuxième attaque de l'assaut : Sushin sépare les 2 compétiteurs avec les 2 drapeaux. Sushin dit « Hantei » = décision du meilleur compétiteur sur l'assaut. 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

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.

Les Fukushin doivent lever leurs drapeaux en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer le Fukushin ne respectant pas cette règle.



Article 5-6 :

Fin du Ju Randori (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 « Hantei » = 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 5-7 :

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.

Article 5-8 : **En cas d'égalité dans la poule :**

Le Sushin et les Fukushin se concertent en prenant connaissance des informations délivrées par la table (nombre de points négatifs). Ils peuvent décider du vainqueur du combat si les informations le permettent. Il peut être décidé de réaliser 4 assauts pour départager les compétiteurs :

Shiai Gakari (Annonceur) dit « 2 Tsuki + 2 Mae geri supplémentaires »

En cas de nouvelle égalité, le Sushin, les Fukushin se concertent et décident du vainqueur du combat au drapeau.

Article 5-9 : **En cas de disqualification d'un compétiteur :**

Le compétiteur gagnant en cas de disqualification de son opposant se verra attribuer 21 points pour le combat.

6. Critères de notation

a) Les attaques :

Article 6-1 :

- 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)

Article 6-2 :

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. Elles doivent être exécutées avec un Kiai.

Article 6-3 : **Critères de définition d'un mauvais Tori :**

- attaque hors distance,
- mauvais axe ou erreur d'attaque,
- attaque non précise ou hésitante
- mise en danger,
- agressivité,
- refus de chutes,
- obstruction de Uke ...



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

Article 6-4 : Précision sur le « Maai »

Tori doit attaquer à distance (Maai).

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

Le Maai sera pris en compte que si le Sushin annonce l'irrégularité de l'attaque. Le Maai est annoncé par le Sushin uniquement.

En cas de Maai de Tori, si Uke est dans l'impossibilité de développer une contre-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 « Aka or Shiro Maai, Aka or Shiro Moichido » : Tori doit donc refaire l'attaque.

Fukushin doit garder cette erreur en tête (que l'attaque est répétée) lorsqu'il devra annoncer le vainqueur de l'assaut.

En Randori : Le Sushin doit placer les compétiteurs à distance avant toute attaque de Tori (placement avec l'aide des drapeaux).

b) Les techniques de défense

Article 6-5 :

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

Article 6-6 : **Précisions sur les techniques mal exécutées :**

- Niveau du balayage (Ashi barai, kaiten...) trop élevées
- Esquive mal exécutée ou absence d'esquive
- Contre-attaque tronquée, absente ou non répertoriée dans le contenu technique
- Distance des contre-attaques « atemi » : Tsuki/Seiryoto, Ura tsuki, Uramawashi, Yoko geri, Mawashi après kaiten sanno kata...)
- Déséquilibre lors de l'exécution de la technique
- Mauvaise position lors de l'esquive et de la contre-attaque (exemple : Nio Dashi pour Iwa ; Hiza Dashi pour randori Irimi no Kata Yonban, Zenkutsu Dashi pour Randori Ichi no kata ...)
- Amplification de la chute de son partenaire
- Absence du regard vers la cible lors de la réalisation de la contre-attaque...

Article 6-7 :

Si lors d'un assaut, un compétiteur ne réalise pas de technique de défense, si la technique réalisée n'est pas considérée comme acceptable (mauvaise technique, technique non Nanbudo, pas de défense, technique très mal réalisée) alors le Sushin le signale en disant « **Torimasen** » (croise les drapeaux vers le bas) et

- relance l'assaut si le second compétiteur n'a pas réalisé son rôle de Uke ou
- demande la décision des Fukushin en disant « Hantei » si l'assaut est complet.

Le Sushin doit consulter les Fukushin en cas de doute.

Si lors d'un même assaut, les deux compétiteurs sont dans la situation précédente (Aka et Shiro), alors les Fukushin donnent « **Torimasen** » et croisent les drapeaux vers le bas lors de la notation. Cela signifie que les compétiteurs ont raté leurs assauts.



c) Les déplacements

Article 6-8 :

Le Ju Randori est réalisé en déplacement (Mae renshu). Les compétiteurs doivent respecter le déplacement « Mae Renshu ». Les compétiteurs restant sur la même garde durant la majorité du combat seront pénalisés par différents points négatifs après avertissement.

Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat, les Fukushin doivent l'alerter en tapant sur la zone enfreinte (**Jogai**). Des Jogai répétés peuvent être sanctionnés (Tori si il provoque la faute, Uke si, il fuit le combat)

d) Notation

Article 6-9 :

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 (Hantei) sauf en cas de points négatifs.

Article 6-10 : **Points positifs**

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 6-11 : **Points négatifs**

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

La décision est laissée à la libre appréciation des arbitres

PENALITES	CAS DE MISE EN APPLICATION
<p>KEIKOKU</p> <p>soit (-0,5) point</p> <p>Avertissement donné par Sushin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mauvaise attitude : signe s'agressivité, • Pousse délibérément son partenaire hors de la zone de combat (Jogai) • Manque de concentration • Attaque hésitante ou non précise • Mise en danger de sa propre sécurité • Fuite du combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité d'attaquer • Jogai répété • Non-respect de la distance entre Tori et Uke ou attaque simultanée : les 2 compétiteurs sont pénalisés



PENALITES	CAS DE MISE EN APPLICATION
<p>FUJUBUN</p> <p>soit (-1) point</p> <p>Prise en concertation entre les arbitres (Sushin, Fukushin) : sauf exceptions</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Refus de chute évident de Tori • Mauvaises participations à la chute répétées malgré les avertissements. • Annonce du « Maai » à deux reprises par le Sushin sur le même assaut ou plusieurs Maai sur l'ensemble du combat. • Au bout de 3 Keikoku • Tori ou Uke provoque la faute de son partenaire • Erreur d'attaque de Tori (concertation non nécessaire)
<p>CHUI</p> <p>soit (-2) points ou</p> <p>FUJUBUN</p> <p>soit (-1) point</p> <p>Prise en concertation entre les arbitres (Sushin, Fukushin)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contact (coup) porté à Tori par Uke. • Mauvaise exécution d'une technique dangereuse et pouvant mettre Tori en danger (Kaiten Geri niveau tête sans contrôle...) • Utilisation de techniques interdites
<p>HANSOKU CHUI</p> <p>soit (-3) points</p> <p>Perte du combat</p> <p>Disqualification du compétiteur concerné</p> <p>Prise en concertation entre les arbitres (Sushin, Fukushin)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En cas d'erreur sérieuse du compétiteur • En cas d'atteintes sérieuses infligées à un compétiteur • 3 Fujubun (en Ju randori individuel) • 5 Fujubun de l'équipe en Ju randori par équipe
<p>SHIKAKU</p> <p>Disqualification du compétiteur</p> <p>Prise en concertation entre arbitres et Superviseur (Kanza) de l'aire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Exécute une technique très mal maîtrisée • Feint d'être blessé...

Article 6-12 :



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

Article 6-13 :

Après plusieurs avertissements, Sushin doit arrêter le combat, concerter les Fukushin (Shugo) pour décider ensemble d'une sanction. Pour toute sanction supérieure à Keikoku, une concertation des arbitres est obligatoire (sauf exceptions).

Article 6-14:

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 et les arbitres devront résoudre le problème le plus tôt possible afin de poursuivre rapidement le combat.

Article 6-15:

Lorsqu'un arbitre se trompe dans son jugement (Aka, Shiro), il annule celui-ci par un « Machigai ».

7. Ju Randori par équipe

a) Généralités :

Chaque équipe doit être composée d'un minimum de 3 compétiteurs et un maximum de 5. Si une équipe possède 3 compétiteurs et l'arbitre disqualifie un compétiteur lors d'un combat l'équipe complète est alors disqualifiée.

Le Ju randori par équipe dure 7 minutes. En cas d'égalité, Sushin prolonge le combat de 2 minutes.

b) Déroulement

Article 7-1 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur la zone de sécurité de l'aire de combat. Les membres de l'équipe Aka se présentent à gauche du Sushin et les membres de l'équipe Shiro à droite du Sushin.

Les compétiteurs procèdent à un salut avant de pénétrer sur l'aire de combat (Ritsu Rei). Une fois au centre du tatami, Sushin dit « Shomen ni rei » : les compétiteurs saluent Sushin et les Shinban. Puis Sushin dit « Otagai ni rei », les compétiteurs se saluent entre eux.

Article 7-2 :

Les membres de chaque équipe, à l'exception de ceux qui vont concourir en premier, retournent dans la zone de sécurité de l'aire de combat (Equipe Aka à gauche du Sushin, Equipe Shiro à droite). Les compétiteurs sont autorisés à rester debout.

Article 7-3 :

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



Article 7-4:

Trente secondes avant la fin du temps réglementaire, l'annonceur (Shiai Gakari) soulève le drapeau jaune triangulaire (main droite) en le tenant au-dessus de sa tête et le drapeau rouge triangulaire (main gauche) en le tenant horizontalement et annonce « Ato Shibaraku ».

Article 7-5 :

À la fin du temps réglementaire, l'annonceur (Shiai Gakari) rassemble le drapeau rouge triangulaire et le drapeau jaune triangulaire au-dessus de sa tête. A l'aide d'un sifflet, il effectue deux sifflements pour signaler la fin du combat.

Article 7-6 :

Sushin stoppe le combat lorsque l'assaut en cours est terminé.

Après notation de l'assaut par les arbitres, Sushin dit « Yame, Soremade ». Les compétiteurs sur l'aire de combat doivent immédiatement arrêter leur action.

Sushin dit « Motonoichi » afin d'inviter les compétiteurs à prendre position au centre du tatami (Aka face à Shiro). Le résultat du combat est annoncé selon les mêmes règles que le Ju randori individuel.

Article 7-7 : **En cas d'égalité**

En cas d'égalité (Ikiwake), Sushin prolonge le combat (Encho sen). Cette prolongation dure deux minutes, sa progression est la même que pour un combat normal. Si, après cette prolongation les deux équipes sont toujours à égalité, les arbitres se concertent pour décider de l'équipe gagnante (prise en compte des points négatifs).

Article 7-8 :

Une fois le résultat du combat est annoncée, Sushin dit « Shomen ni rei » : salut des arbitres, puis « Otagai ni rei » : salut des compétiteurs entre eux. Les compétiteurs peuvent ensuite quitter l'aire de combat.

Article 7-9 :

Toute la compétition se déroule selon les mêmes règles que le Ju Randori individuel.

c) Interruption

Article 7-10 :

Pendant le combat, le coach de chaque équipe peut demander une seule interruption auprès du Kanza. Kanza soulève un drapeau vert et jaune triangulaire afin de notifier l'interruption. Sushin interrompt le combat qu'après un nombre égal d'attaques par les compétiteurs.

Article 7-11 :

L'interruption a une durée totale de 30 secondes.

Article 7-12 :

Après l'interruption de 30 secondes, l'annonceur (Shiai Gakari) et Sushin demande aux compétiteurs de continuer.



8. Manipulation des drapeaux par les arbitres

	Description
KEIKOKU	Drapeau secoué par à-coup avec un mouvement du poignet et annonce de la pénalité
FUJUBUN	Drapeau en position latérale pointé à 45° vers le bas en direction du compétiteur pris en défaut et annonce de la pénalité
CHUI	Drapeau orienté en direction du compétiteur pris en défaut en formant des petits cercles accompagnés de coups de sifflet.
HANSOKU CHUI	Drapeau au-dessus de la tête en formant de grands mouvements circulaires et annonce de la pénalité
SHIKAKU	Drapeau au-dessus de la tête en formant de grands mouvements circulaires puis pointé le drapeau vers le compétiteur pris en défaut et annonce de la pénalité
TORIMASEN	Drapeaux croisés vers le bas, face à l'arbitre et annonce.
MACHIGAI	Drapeaux croisés vers le bas, face à l'arbitre et correction du pointage
JOGAI	Signalement de sortie des limites du tatami en tapant le drapeau a sol

9. Gestion des compétiteurs enfants

La gestion des compétitions enfants nécessite un assouplissement des règles définies précédemment (Article 6-1 à 6-15). 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).

10. Gestion des abandons et des blessures

Article 10-1 :

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 10-2 :

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 10-3 :

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 10-4 :

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.

11. Protestation

Article 11-1 :

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

Il est formellement interdit au Coach / entraîneur ou tout autre personne de porter réclamations aux tables d'arbitrage. Toute violation peut être passible de sanctions (exclusion du coach, du compétiteur, de l'équipe)

Article 11-2:

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.

Article 11-3:

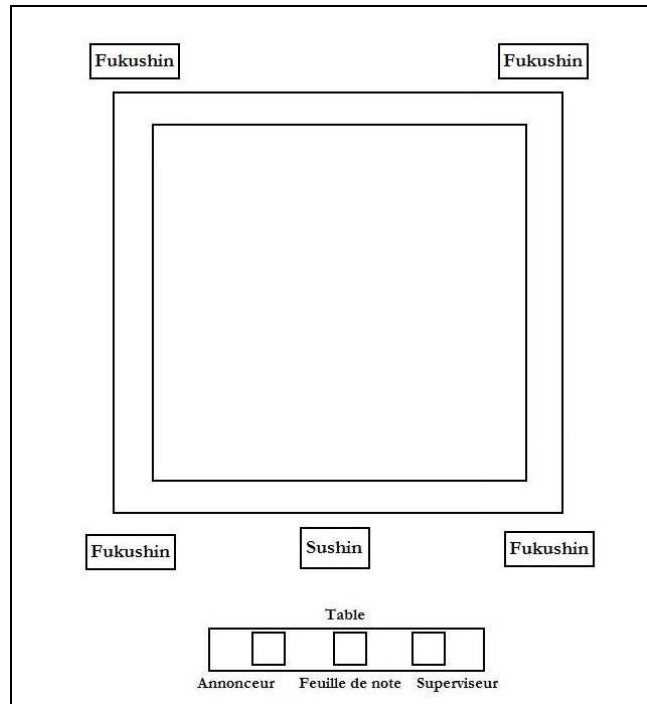
Les réclamations devront être notifiées par la table principale à la seule demande du Kanza.



III. REGLEMENT KATA

1. 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.

2. Principe :

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).

a) Arbitrages aux points :

La compétition est composée de deux passages par compétiteur et si possible d'une finale. La somme des deux notes obtenues définira le classement ou les compétiteurs qui seront en finale. L'ordre de passage des compétiteurs se fera par ordre alphabétique pour les deux tours. En finale, il peut présenter le Kata de son choix parmi les Nanbu Kata (du programme).

b) 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 Nanbu Kata (du programme).



c) Connaissances obligatoires

Les Katas autorisés sont listés en annexe 1. Des programmes peuvent être établis pour les catégories enfants.

3. Rôle et comportement des arbitres:

a) 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) : 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.

b) 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.
- Lors d'une concertation (« Shugo »), les arbitres doivent se placer en Shizen Heiko dachi et résoudre le problème soulevé dans les meilleurs délais.

4. 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 (Dachi), déplacement (pied à plat...)
- Regard (Zanshin)
- Kime (puissance appropriée, et énergie)



- Kiai
- Concentration
- Impression globale du Kata (gestuelles, harmonie, fluidité dans l'exécution)

5. Arbitrage aux points

a) Déroulement :

Article 5-1 :

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 5-2 :

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.

Les 5 arbitres doivent attendre la fin de l'exécution du kata jusqu'au salut final avant de procéder à la notation.

Article 5-3 :

Après l'exécution du Kata, Sushin attend que les Fukushin soient prêts avant d'annoncer « Hantei ».

Fukushin place le classeur de note contre son corps pour stipuler qu'il est prêt à annoncer sa note.

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

Sushin et Fukushin doivent lever leurs notes en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer les arbitres ne respectant pas cette règle.

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

b) Notation

Article 5-4 :

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

Article 5-5 :

En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs, ces derniers devront réaliser un Kata supplémentaire imposé par les arbitres parmi les Kata du programme. En cas de nouvelle égalité, les arbitres devront décider aux drapeaux du vainqueur (en désignant Aka ou Shiro). Ils se placeront dos au tatami et lèveront leur drapeau en même temps à l'annonce de « Hantei » par Sushin. Le total des drapeaux désignera le vainqueur.

Article 5-6 :

Le premier compétiteur de chaque poule devra conduire à la consultation entre les arbitres afin d'homogénéiser les notations.



Article 5-7 :

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 définis en paragraphe 4).

La notation des arbitres doit être homogène c'est-à-dire que les différences entre les notes données doivent être inférieures à 0,3 point.

Si au moins 0,3 point de différence entre les Fukushin est observé, Sushin convoque les Fukushin (« Shugo »). Sushin et Fukushin montre leur note. Sushin les compare et énumère chaque note ; les notes seront réajustées à la hausse ou à la baisse selon la majorité.

Exemple : 4,6 / 4,6 / 4,5 / 4,4 / 4,3 / 4,5. La note de 4,3 sera réajustée à la hausse (à 4,4).

Le Superviseur (Kanza) peut donc effectuer des changements d'arbitres (erreurs répétées, en cas de fatigue...).

Article 5-8 : **Points négatifs :**

(-0,1) point sera donné lorsque le compétiteur ne respecte pas les critères de jugement indiqués en paragraphe 4).

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

- Fait plusieurs erreurs du même type
- S'arrête lors de l'exécution le kata
- Exécute une technique dans une mauvaise direction ou à une mauvaise hauteur (Atemi...)

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

- oublie plusieurs techniques ou séquence du kata
- recommence le Kata (à sa demande ou celle du Sushin)
- Rajoute une ou plusieurs techniques dans le Kata

Article 5-9 :

Le Sushin peut prendre la décision de demander au compétiteur de recommencer son Kata en cas d'oubli du kata exécuté.

Article 5-10 : **Points positifs :**

L'impression générale pourra être notée de 0 à (+0,4) point selon les critères définis en paragraphe 4)

c) Cas particulier

Pour les catégories « adultes confirmés » :

- si le compétiteur recommence deux fois le Kata (à sa demande ou celle du Sushin), la note de 3,9 lui sera attribuée par chaque arbitre.
- si le compétiteur exécute un Kata différent de celui annoncé, la note de 3,9 lui sera attribuée.

6. Arbitrage aux drapeaux

a) Déroulement :

Article 6-1 :

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 définis en paragraphe 4).



Article 6-2 :

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 6-3 :

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 6-4 :

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 6-5 :

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 6-6 :

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).

Sushin et Fukushin doivent lever leurs drapeaux en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer les arbitres ne respectant pas cette règle.

b) Cas particulier

Si le compétiteur recommence une deuxième fois le Kata (à sa demande ou celle du Sushin), il perdra le tour si son adversaire ne réalise pas la même erreur.

Si le compétiteur « adulte confirmé » exécute un Kata différent de celui annoncé, il perdra le tour si son adversaire ne réalise pas la même erreur.

7. Kata par équipe :

Les compétiteurs sont au nombre de 3. Les critères d'évaluation sont les mêmes que pour le kata individuel avec une attention particulière au rythme et la synchronisation de l'exécution. Une équipe par genre (masculine, féminine) et par pays est autorisée.

8. Gestion des compétiteurs enfants

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).

9. Protestations

cf. Règlement Ju Randori/Ju Randori par équipe (II-10)



10. Contenu technique Kata individuel :

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

Kata 1	Kata 2	Kata 3
<i>Shihotai tsuki</i>	<i>Ikkyoku</i>	<i>Ikkyoku</i>
<i>Shihotai ten</i>	<i>Nanbu Shodan</i>	<i>Nanbu Shodan</i>
<i>Shihotai chi</i>	<i>Nanbu Nidan</i>	<i>Nanbu Nidan</i>
<i>Shihotai hasu</i>	<i>Nanbu Sandan</i>	<i>Nanbu Sandan</i>
<i>Shihotai ki</i>	<i>Hyaku Hachi</i>	<i>Hyaku Hachi</i>
<i>Shihotai mizu</i>		<i>Nanbu Yondan</i>
<i>Taikyoku shodan</i>		<i>Nanbu Godan</i>
		<i>Seienchin</i>
		<i>Seipai</i>
		<i>Shin Tajima</i>
		<i>Kaguya Hime</i>

En gras, les Kata à connaître obligatoirement par les compétiteurs.



11. Contenu technique Ju Randori individuel :

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

Randori	Ju Randori 1	Ju Randori 2
<p><i>Randori Ichino kata</i> <i>Gyaku Randori Ichi No Kata</i> <i>Randori Irimi no kata</i> <i>Gyaku Randori Irimi No Kata (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} combinaison)</i> <i>Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Gyaku Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Randori Ni No Kata</i></p>	<p><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 1^{er} combinaison</i> <i>Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Gyaku Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata (1^{er} et 2^{ème} combinaison)</i></p>	<p><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>Gyaku Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori Ni No Kata</i> <i>Gyaku Kaiten Randori Nino No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata</i> <i>Randori Yon No Kata</i></p>

En rouge : Randori non utilisé pour les catégories Cadets/Juniors hormis en cas de surclassement.



12. Contenu technique Kata par équipe :

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

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

En gras, les Kata à connaître obligatoirement par les compétiteurs.



13. Contenu technique Ju Randori par équipe :

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

Ju Randori / équipe 1	Ju Randori / équipe 2
<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 1^{er} combinaison</i> <i>Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Gyaku Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata (1^{er} et 2^{ème} 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>Gyaku Kaiten Randori Ichi No Kata</i> <i>Kaiten Randori Ni No Kata</i> <i>Gyaku Kaiten Randori Nino No Kata</i> <i>Kaiten Randori San No Kata</i> <i>Randori Yon No Kata</i>



V. **ANNEXE 2 : TECHNIQUES AUTORISES EN RANDORI, JU RANDORI, INDIVIDUEL OU PAR EQUIPE**

JU RANDORI / INDIVIDUAL - JU RANDORI TEAM COMPETITION									
	RANDORI	TSUKI	TSUKI	MAE GERI	MAE GERI	MAWASHI GERI	MAWASHI GERI	TSUKI	Number of authorized techniques
1	RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
2	RANDORI NI NO KATA	X	X	0	X	X	0	0	3
3	RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	X	6
4	RANDORI YON NO KATA	0	0	0	X	X	X	0	4
5	RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
6	RANDORI SUKUI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
7	RANDORI GYAKU IRIMI NO KATA ou GYAKU SUKUI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
8	KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
9	KAITEN RANDORI NI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
10	KAITEN RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
11	GYAKU RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
12	GYAKU RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
13	GYAKU KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
14	GYAKU KAITEN RANDORI NINO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
Number of techniques authorized for use		13	13	14	13	13	13	13	90
0 = TECHNIQUES AUTHORIZED IN COMPETITION JU RANDORI INDIVIDUAL AND JU RANDORI TEAMS X = TECHNIQUES FORBIDDEN IN COMPETITION JU RANDORI INDIVIDUAL AND JU RANDORI TEAMS									
<i>Official international list (CINDA validation)</i>									
USING ANY OTHER TECHNIQUE IN THE COMPETITION WILL BE PUNISHED									