YOSEIKAN BUDO®

REGLEMENT DES COMPÉTITIONS & D'ARBITRAGE

YOSEIKAN BUDO

WORLD YOSEIKAN FEDERATION (WYF)

Prèsident de la World Yoseikan Fèdèration (WYF)

Martin Kurth

Vice Prèsident de la World Yoseikan Fèdèration (WYF)
Ben Daya Samir

Comission Arbitre de la World Yoseikan Fèdèration (WYF)
Christian Malpaga
Nordine Boumahammed
Mohamed Harhira
Kyoshi Mochizuki

1ÉME PARTIE:
REGLEMENT DES COMPÉTITIONS page 08

2ÉME PARTIE:
COMBATS JEUNES page 16

3ÉME PARTIE:
COMBATS ADULTE page 20

COMBATS INDIVIDUELLES page 30

COMBATS EQUIPE page 36

4ÉME PARTIE:
CORPS ARBITRAL page 46

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPÉTITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
Je vérifie que mon WYF-Pass est à jour et comporte:
· mon certificat médical de non contre indication à la compétition,
· pour un Championnat, mon justificatif de nationalité.
Je vérifie l'état de mon matériel (kimono, ceinture, protections, gants, casque, coquille).
Je contrôle que je suis bien au poids dans la catégorie dans laquelle je suis inscrit.

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 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.

Photo: Seth Photography

SOMMAIRE

CODE DE L'ETHIQUE ..... **page 02**
SOMMAIRE ..... **page 05**

1ÉME PARTIE: **REGLEMENT DES COMPÉTITIONS**

I – ROLE DES DIVERS ACTEURS ..... **page 08**
LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO ..... page 08
COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE ..... page 08
LES COMPETITEURS ..... page 08
LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF ..... page 08
L'ARBITRAGE ..... page 09
LE MEDICAL ..... page 09
LA COMMUNICATION ..... page 09
II – LE DEROULEMENT DES COMPÉTITIONS ..... **page 09**
INSCRIPTIONS ..... page 09
QUALIFICATIONS ET INSCRIPTIONS ..... page 09
QUOTAS ..... page 10
HORS QUOTAS ..... page 10
CONTROLE WYF-PASS ..... page 10
PESEE ..... page 10
CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS ..... page 10
TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES ..... page 11
COMPORTEMENT ET CIRCULATION ..... page 11

III – LISTE DES COMPÉTITIONS ..... **page 11**
SPECIFICITES CHAMPIONNATS EQUIPES ..... page 11
SPECIFICITES EQUIPES ..... page 11
BÂTONS PAR EQUIPE (EMONO DAN TAI SEN) ..... page 11
IV – REGLEMENT D'ARBITRAGE ..... **page 12**
AIRE DE COMPÉTITION ..... page 12
ROLE DE L'ARBITRE ..... page 12
ROLE DU COACH ..... page 12
V – TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS ..... **page 12**
TENUE OFFICIELLE D'ARBITRE ..... page 12
EQUIPEMENT D'ARBITRE ..... page 13
TENUE DU COMPÉTITEUR ..... page 13
EQUIPEMENT DU COMPÉTITEUR ..... page 13
TENUE DU COACH ..... page 14
VI – TABLEAUX DE SYNTHESE ..... **page 14**
CATEGORIES DE POIDS ..... page 14

2ÉME PARTIE: **COMBATS JEUNES**

I – ACTIVITÉ SPORTIVE PROMOTIONNELLE JUENES U8 – U10 – U12
COMPÉTITIONS JUENES U14 – U16 – U18 ..... **page 16**
DROIT DE PARTICIPER ..... page 16
CATÉGORIES D'ÂGE ET DE POIDS ..... page 16
CATÉGORIES ET CLASSES YOSEIKAN BUDO INDIVIDUEL ..... page 16
DISCIPLINES DE COMPÉTITION ..... page 17
DESCRIPTION DES DISCIPLINES YOSEIKAN ..... page 18

3ÉME PARTIE: **COMBATS ADULTE**

I – SUDÉ JIAÏ ..... **page 20**
REGLEMENT COMBAT CLASSE A – SUDÉ JIAÏ ..... page 20
REGLEMENT COMBAT CLASSE B – SUDE JIAÏ ..... page 21
II – BÂTONS ..... **page 24**
REGLEMENT BÂTONS – EMONO JIAÏ CLASSE A ..... page 24
REGLEMENT BÂTONS – EMONO JIAÏ CLASSE B ..... page 25
III – KATA ..... **page 28**
REGLEMENT KATA ..... page 28
IV – COMPÉTITION INDIVIDUELLE PAR MULTI DISCIPLINES ..... **page 30**
GÉNÉRALITÉS ..... page 30
LES ÉPREUVES ..... page 30
V – CONCOURS TECHNIQUE ..... **page 32**
REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE – SUDE LANDOLI ..... page 32
VI – MULTI DISCIPLINES ET BÂTONS PAR EQUIPE ..... **page 34**
VII – BÂTONS PAR EQUIPE ..... **page 36**
REGLEMENT COMBAT DE BÂTONS PAR EQUIPE – EMONO DAN-TAÏ SEN ..... page 36
VIII – PENALITES ET SANCTIONS ..... **page 38**
TOUS LES ATELIERS (COMBATS, BÂTONS, KATA ET CONCOURS TECHNIQUE) ..... page 38
COMBATS CLASSE A ET B ..... page 38
BÂTONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE ..... page 39
IX – BLESSURE ET ACCIDENT ..... **page 40**
X – MATERIEL (EXEMPLE) ..... **page 41**

3ÉME PARTIE: **CORPS ARBITRAL**

I – FONCTIONNEMENT DU CORPS ARBITRAL ..... **page 46**
II – FORMATION DU CORPS ARBITRAL ..... **page 49**

1ÉME PARTIE – REGLEMENT DES COMPÉTITIONS

I – ROLE DES DIVERS ACTEURS

LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO (désigné par la W.Y.F.)

· Etablit en début de saison en collaboration avec la Commission Sportive le calendrier des compétitions et manifestations internationales.
· Valide le règlement de compétition.
· Valide les règlements d'arbitrage.
· 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 Internationales (désigné par la W.Y.F.).
· Valide les inscriptions Internationales et des hors quotas.
· Archive les résultats des compétitions Internationales.

LES COMPETITEURS

Pour valider leur inscription ils doivent présenter à chaque compétition:
· Le passeport sportif en cours de validité
· Trois années de licences dans l'organisme du pays affilié à la W.Y.F.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

CODE MONDIAL ANTIDOPAGE

Chaque athlète et chaque fonctionnaire responsable s'engagent à respecter la loi-antidopage conformément aux dispositions indiquées par les règles de la WADA.
www.wada-ama.org

LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

Les Clubs ou les responsables des pays doivent envoyer les inscriptions aux responsable de pays de la compétition 21 jours avant les Compétitions.

Un Responsable de la compétition est nommé par la Commission d'arbitrage Internationale.
Il représente la W.Y.F 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 Federation.

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.

LA COMMUNICATION

La diffusion des informations est assurée par le Secrétariat de la W.Y.F.

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

La W.Y.F Valide les affiches et publicités avant leurs diffusion aux autres pays membres.

Appel des compétiteur
A partir du 3ème appel micro du compétiteur l'athlète à 1mn pour se présenter devant son aire de combat sous peine de disqualification.

II – LE DEROULEMENT DES COMPÉTITIONS

INSCRIPTIONS

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

Aucune inscription ne sera prise sur place ne pourra pas participer à la manifestation sportive.

QUALIFICATIONS ET INSCRIPTIONS

Les possibilités de sélection aux championnats Internationaux sont:
· Un Championnat sélectif National.
· La sélection par la commission sportive National.
· La validation du responsable du pays.

Les inscriptions:
La limite de réception des inscriptions est de 21 jours avant la compétition.
Les inscriptions sont à effectuer par Email

CONTROLE WYF-PASS
Le passeport sportif et le WYF-Pass 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:
· le nombre de licences dans l'organisme affilié à la W.Y.F
· le certificat médical

Pour les compétitions individuelles, chaque compétiteur devra fournir personnellement son passeport sportif.
Pour les compétitions par équipes ou concours technique, le capitaine fournira tous les passeports sportif de son équipe.

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

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

Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

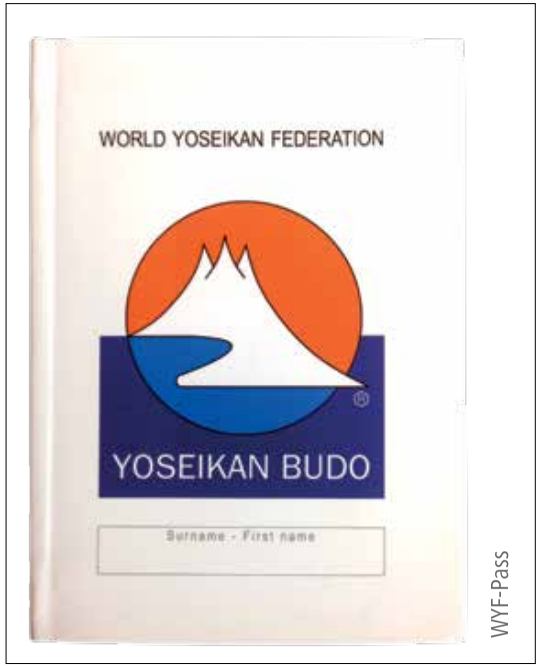
Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

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

Aucun remplacement de combattant ne sera accepté à l'exception de l'équipe bâton.

TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES
Tenues officielles
Pour tous les représentants fédéraux, les arbitres et les entraîneurs nationaux, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

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



WYF-Pass

COMPORTEMENT ET CIRCULATION

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

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

Les Points		
Atemi	tous les atèmis autorisès	1 point
Atemi	coup de pied à la tète	2 points
Nage	technique sur 1 tps	4 points
Nage	technique sur 2 tps	2 points
Osae	5'' sec	1 point
Batons	les techniques de bâtons sur tout le corps (sauf piques)	1 point

III – LISTE DES COMPÉTITIONS EQUIPES

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 pays.

Un seul remplaçant par équipe est autorisé pour toute la durée de la compétition (bâtons par équipe).
Le compétiteur remplacé au cours d'un combat.

SPECIFICITES EQUIPES

Ces compétitions se déroulent sans catégories de poids

BÂTONS PAR EQUIPE (EMONO DAN TAI SEN)

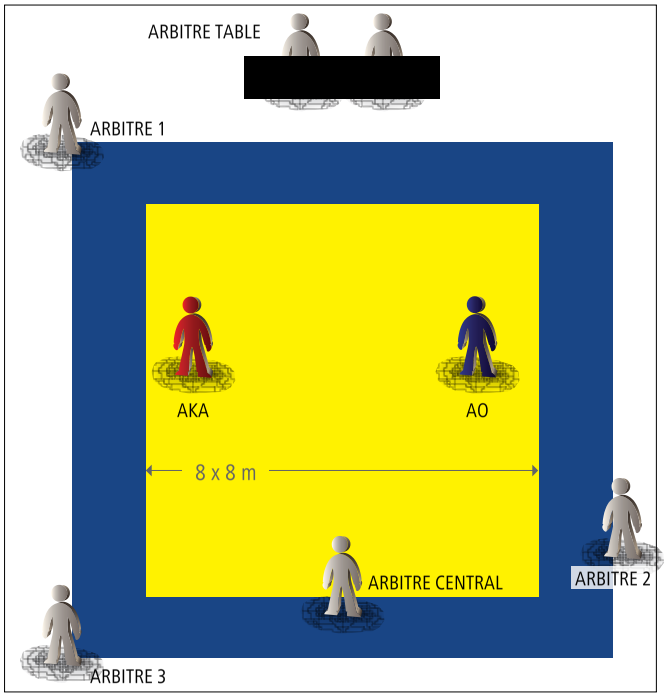
Une équipe est composée de compétiteurs d'un même pays (féminine ou en masculine).
L'équipe est composée obligatoirement de 3 compétiteurs et un remplaçant.
Equipée de 2 jeux d'armes (8 bâtons au total).

Concours technique
L'équipe est composée obligatoirement de 2 compétiteurs combattants et peut-être mixte (masculine-féminine).

IV – REGLEMENT D'ARBITRAGE

AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de compétition est d'une surface de 10 m x 10 m: zone de combat 8 m x 8 m + 2 m de sécurité. Surface plane composée de tatamis qui ne doit présenter aucun danger (voir cahier des charges).



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

Remarque:
Un coach ne peut en aucun cas contester le jugement de l'arbitre.
Il peut se faire exclure de la compétition lors des phases de combat.

V – TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS

TENUE OFFICIELLE D'ARBITRE SUPERVISEUR

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 (bleu)
- pantalon gris clair
- chaussettes foncées sans motifs
- chaussons noirs

EQUIPEMENT D'ARBITRE

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

TENUE OFFICIELLE DES ARBITRES DE TABLE

- polo bleu marine
- chaussettes foncées sans motifs
- pantalon gris clair
- chaussons noirs

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.

Tenue officielle d'arbitre superviseur

Tenue officielle d'arbitre pool e table

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.
· Backnumber (www.mybacknumber.com)

(Exemple)

EQUIPEMENT DU COMPÉTITEUR

Compétition combat sudé jiaï 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 (coquille conseillée pour les femmes) et protège seins pour les femmes

Compétition combat sudé jiaï classe B

· Gants ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés (§ annexe) (Taille: voir le tableau des catégories de poids et annexes)
· Protège tibias blancs avec «couvre pieds et talons»
· Coquille pour les hommes (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 WYF

Compétition bâtons individuel et équipes

· Bâtons autorisès: seuls les bâtons WYF approuved (§ annexe)
· Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille WYF
· Coquille pour les hommes (Coquille pour les hommes et les femmes)
· Gants ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés ou libres (§ annexe)

Compétition kata

· Sans protections

Compétition concours technique

· Gants ouverts avec bouts des doigts libres (§ annexe)
· Coquille pour les hommes (coquille conseillée 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. 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).

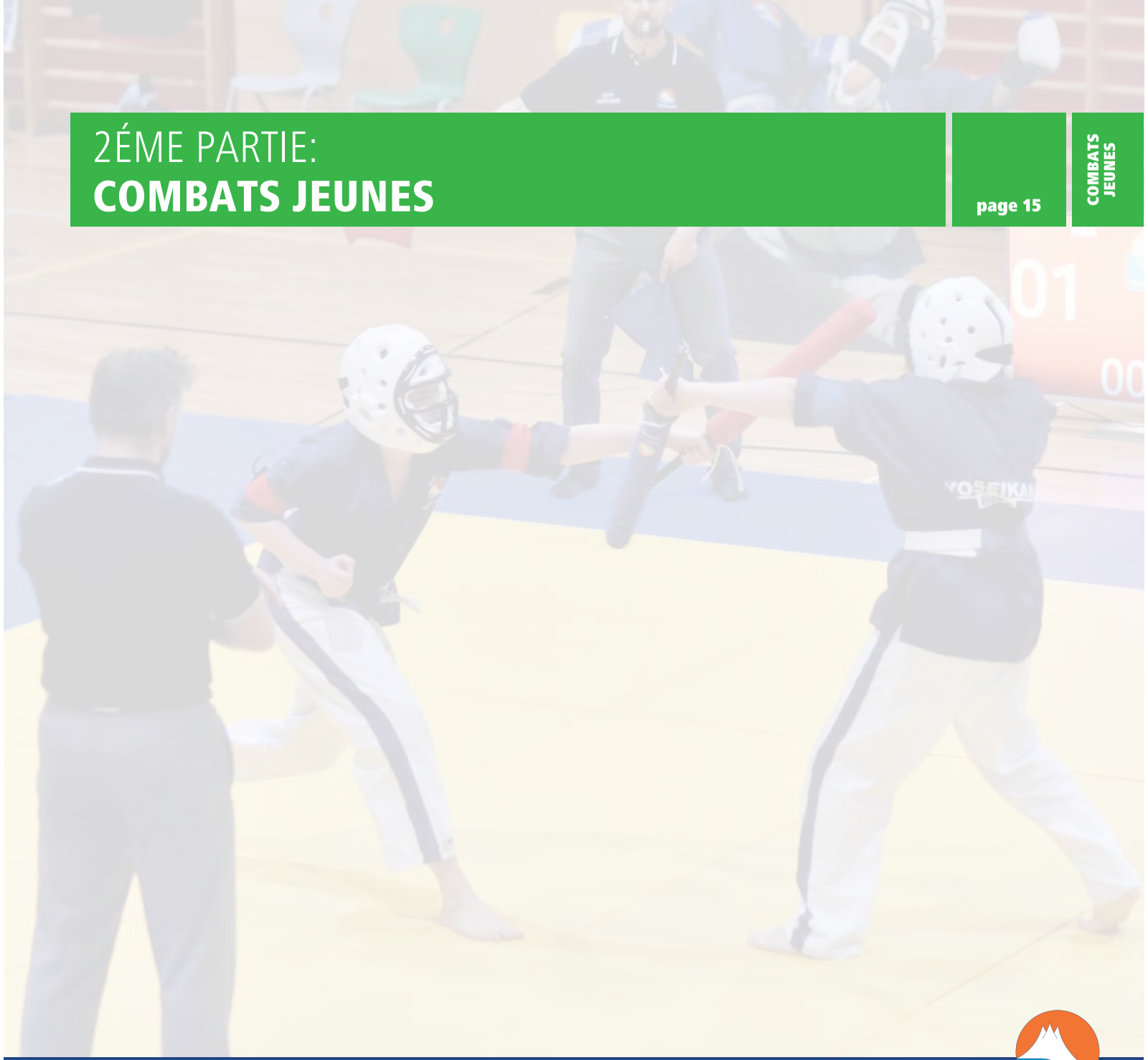
VI – TABLEAUX DE SYNTHESE

CATÉGORIES DE POIDS

La taille des gants est indiquée en italique dans le tableau.
L'organisation se réserve le droit de fusionner deux catégories en cas de manque d'athlètes dans une catégorie.

Catégories de Poids		
	INDIVIDUEL	Senior A & B
Poids Minimum Féminines	– 54 kg – 62 kg – 72 kg	10 oz
	72 kg et +	12 oz
Poids Minimum Masculines	– 60 kg	10 oz
	– 65 kg	10 oz
	– 70 kg – 75 kg	12 oz
	– 80 kg – 85 kg	12 oz
	– 90 kg	12 oz
	90 kg et +	12 oz

2ÉME PARTIE:
COMBATS JEUNES



I – ACTIVITÉ SPORTIVE PROMOTIONNELLE JUENES U8 – U10 – U12 COMPÉTITIONS JUENES U 14 – U16 – U18

DROIT DE PARTICIPER

Les athlètes qui peuvent participer:

· Inscription abonné pour l'année sportive du cours WYF Pass (excepte les catégories ou classes (U8, U10, U12)
· Inscription valide WYF pour l'année sportive du cours (excepte les catégories ou classes (U8, U10, U12)
· L'attestation du médecin valide (U8, U10, U12)
· Certification du médecin sportif valide
· Backnummer (U14, U16 e U18)

U8, U10 E U12

Les catégories U8, U10 e U12 sont exclu de l'obligation de la certification médecin sportif pour l'activité agonistique parce que ces catégories font une activité ludique sportive publicitaire.

Le démembrement en classes de l'âge est exécuté en base de l'année de naissance et pas à la date de naissance. (Excepte la catégorie U18, si un athlète fait les 18 ans, il doit concourir avec la classe supérieure)

CATÉGORIE et CLASSE de poids du secteur Jeunes individuels

U 8	Masculines Féminines	– 18	– 20	– 22	– 24	– 26	Open
U 10	Masculines Féminines	– 22	– 24	– 26	– 28	– 30	Open
U 12	Masculines Féminines	– 32	– 38	– 42	– 46	– 50	Open
U 14	Masculines Féminines	– 28	– 44	– 50	– 55	– 60	Open
U 16	Masculines Féminines	– 45	– 52	– 57	– 63	– 70	Open
U 18	Masculines Féminines	– 50	– 55	– 60	– 65	– 73	Open

Attention:
Pour toutes les particularités, classes et catégories, dans le cas que dans une catégorie de poids il y a inscrit seulement 3 personnes, cette personne est automatiquement dans la catégorie de poids ou classe supérieur, libre de disposition diverse. La société d'appartenance et les athlètes intéressés seront avisés avant de l'insertion de la classe supérieure, et seulement après leur consentement une nouvelle formation de groupes aura lieu.

Catégorie à équipe du secteur Jeunes (mixte hommes et femmes)

m/f	Emono (3 atleti)	Yoseikan (2 atleti)	évaluation	points
U 10 U 12	Kombo Pour l'évaluation il faut regarder le règlement à la page 38	1 = Emono	- Chaque coup contrôlé compte	1 point
		1+2 = Randoi Concours technique	- collaboration : oui ou non - variété : (Atemi, Nage, Osae…) - action valide, logique et réussi (pour chaque action) les actions répété plusieurs fois de la même personne sont considéré valide au maximal trois fois	10 points 10 points 1 point
		2 = Kata	Critère d'évaluation - Forme - Correcte exécution des techniques – la particularité du kata - Niveau de la difficulté du kata Détails techniques	
U 14 U 16 U 18	Tambo Pour l'évaluation il faut regarder le règlement à la page 38	1 = Emono	- Chaque coup contrôlé compte	1 point
		1+2 = Randoi Concours technique	- collaboration : oui ou non - variété : (Atemi, Nage, Osae…) - action valide, logique et réussi (pour chaque action) les actions répété plusieurs fois de la même personne sont considéré valide au maximal trois fois	10 points 10 points 1 point
		2 = Kata	Critère d'évaluation - Forme - Correcte exécution des techniques – la particularité du kata - Niveau de la difficulté du kata Détails techniques	

Cope pour le secteur Jeunes individuels							
Emono	U 8	Pupilles	Kombo	1 x 1 min.	Gi - Ca (*)	- Chaque coup contrôlé compte Chiffre maximal: 10 points de différence Quardia libéré	1 point
	U 10	Benjamins		1 x 1,30 min			
	U 12	Minimes	Kombo				
Sude	U 8	Pupilles	Kumiuchi B	1 min.	Gi - Cg (M) (*)	- Chaque contact avec le tatami (excepte sur la plante du pied) porte à la perte de - Jyogai: la perte de Chiffre maximal: 10 points de différence Les techniques de Atemi e Osae sont interdit	1 point 1 point
	U 10	Benjamins					
Sude	U 10	Benjamins	Kumiuchi A	1,30 min	Gi - Cg (M) (*)	- La projection avec la perte du contact avec le tatami de tous les deux pieds - La projection avec la perte de l'équilibre - La perte de l'équilibre - 10'' Osae (contact du `arbitre de la table) - Jyogai: la perte du La technique di Atemi sono proibite	4 points 2 points 1 points 4 points 1 points
	U 12	Minimes					
Kata	U 10	Benjamins	Happoken 1,2 (*)	2 min.	Gi (*)	Critère d'évaluation - Forme - Correcte exécution des techniques – la particularité du kata - Niveau de la difficulté du kata - Détails techniques	
	U 12	Minimes					

Le championnat pour le secteur Jeunes individuels							
Emono	U 14	Cadets	Tambo	1 x 1,30 min	Gi - Ca (*)	- Chaque coup contrôlé compte Chiffre maximal: 10 points de différence Quardia libéré	1 point
	U 16	Juniors					
	U 17	Juniors					
Sude	U 14	Cadets	Kumiuchi A	1,30 min	Gi - Cg (M) (*)	- La projection avec la perte du contact avec le tatami de tous les deux pieds - La projection avec la perte de l'équilibre - La perte de l'équilibre - 10'' Osae (contact du `arbitre de la table) - Jyogai: la perte du La technique di Atemi sono proibite	4 points 2 points 1 points 4 points 1 points
Sude	U 16	Juniors	Yoseikan Sude B	2 min	Gi - Ca - Pt + Pp - Gu - Cg (M) - Ps (F) (*)	Regarder le règlement à la page 21 Casque fermé Gants fermés avec Oz -(63 kg 10 Oz, +63kg 12 Oz)	
	U 18	Juniors				Regarder le règlement à la page 21	
Kata	U 14	Cadets	Happoken 1,2,3,4 (*)	2 min.	Gi (*)	Critère d'évaluation - Forme - Correcte exécution des techniques – la particularité du kata - Niveau de la difficulté du kata - Détails techniques	
	U 16	Juniors					
	U 18	Juniors					

(*) Gi = Kimono officiel Yoseikan Budo; Ca = Casque; Cg = Conchiglia; Pt = Paratipia; Pp = Parapiede; Gu = Gants; Ps = Paraseno
(f) Féminin; (m) Masculin.
Kata: La direction de la compétition peut décider quel kata doit être présenté aux compétition.

3ÉME PARTIE
I – SUDÉ JIAÏ

3ÉME PARTIE – COMBATS ADULTE

I – SUDÉ JIAÏ

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 êtres 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.

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'au moins 1 minute de repos.
Un 3ème round aura lieu en cas d'égalité de points (3 minutes).

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 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 debout pour la décision des arbitres.
Les points sont comptabilisés et la décision finale est donnée après le retrait des pénalités.
Chaque round peut être gagné par cumul de points ou par mise hors combat.

A la fin des combats le cumul des points de l'ensemble des manches sont effectuées 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 entraine un cumul de points maximum pour la manche (9 points).

1 point niveau quasiment équivalent la décision est prise sur l'ascendant physique et/ou technique.
2 Points l'écart de points est supérieur à 4 points et inférieur à 9 points
3 points L'écart de points est égal ou supérieur à 9 points.

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale:

· 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 entrainer la disqualification:

· 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 entrainant 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.
· 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 êtres 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

2 fois 2 minute avec 1 minute de récupération entre les deux rounds et un troisième round de 1 mn en cas d'égalité.

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 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 sont effectuées 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.

Sont comptabilisés:

· les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque)
· les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos)
· les frappes dans le dos avec le 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:

· les coups de pieds à mi-cuisse sur les membres inférieurs (tibia, cuisse)
· les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées

Sont interdits:

· 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
· la saisie du cou avec les deux bras ou avec un seul bras entrainant une torsion de la tête
· 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»

Photo: Seth Photography

3ÉME PARTIE:
II – BÂTONS

II – BÂTONS

REGLEMENT BÂTONS – EMONO JIAÏ CLASSE A

Définition

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (tambo ou tchobo), coups de poing, de pieds et des projections.
Les touches et projections doivent êtres conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement.

But

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

Durée

1 manches de 1 minute (garde libre)

Déroulement

1. Lors d'une attaque ou d'une défense d'un compétiteur suivie d'une projection réussie et non contrée le combat s'arrête. Le vainqueur du combat est le compétiteur ayant porté la projection.

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

C'est le cumul des points marqués sur la projection non contrée qui déterminent le vainqueur.
En cas d'égalité les compétiteurs seront départagés sur la 1ere touche gagnante «assaut décisif».

Arbitrage

Sont comptabilisés:
· les techniques de bâtons sur tout le corps (sauf piques)
· les atémis
· les projections

Non comptabilisés:
· les touches à une main (tchobo)
· les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées

Sont interdits:
· 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, …

REGLEMENT BÂTONS – EMONO JIAÏ CLASSE B

Définition

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (tambos).
Les touches et projections doivent êtres 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

1 manches de 1 minute

Déroulement

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

C'est le cumul des points marqués sur la projection non contrée qui déterminent le vainqueur.
En cas d'égalité les compétiteurs seront départagés sur la 1ere touche gagnante «assaut décisif».

Arbitrage

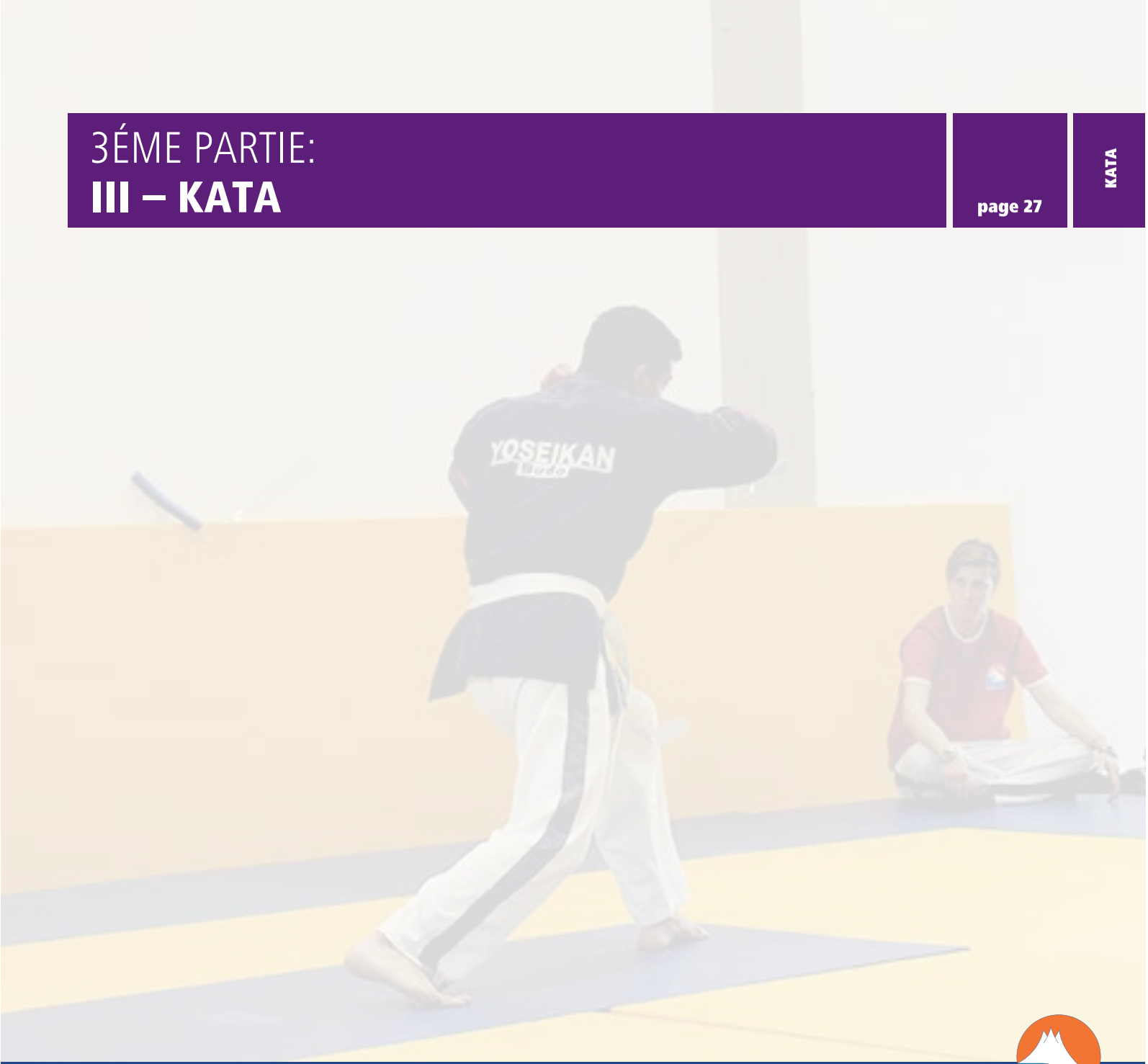
Sont comptabilisés:
· les techniques de bâtons sur tout le corps (sauf piques)
· les projections

Non comptabilisés:
· les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées

Sont interdits:
· 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, …

Photo: Seth Photography

3ÉME PARTIE:
III – KATA



III – KATA

REGLEMENT KATA

Définition

Cette compétition se déroule individuellement dans la catégorie soit masculine soit féminine.

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 dans l'aire de compétition pour effectuer le salut avec le corps arbitral.

L'arbitre central appelle AKA qui se place dans l'aire de compétition. Le compétiteur AO se retire de l'aire de compétition et se place dans l'aire 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, après avoir salué, le compétiteur AKA se remet dans l'aire 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 1, 2 et 3 seront effectués des deux côtés. Les katas happoken 4 et 5 et les hashakukens ne seront effectués que d'un seul côté.

Les éliminatoires s'effectuent parmi les kata suivant:
Happoken nidan, happoken sandan, happoken yodan

Les demi-finales et finales s'effectuent sur les katas suivants:
Happoken nidan, happoken sandan, happoken yodan
hashakuken shodan et hashakuken sandan.

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, zanshin (niveau de difficulté) – 4 points
· Puissance, vitesse – 4 points
· Rythme (logique) – 4 points
· Harmonie, esthétique – 4 points
· Gestuelle correcte: forme générale, précision, direction – 4 points

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

3ÉME PARTIE:
IV – COMPÉTITION INDIVIDUELLE PAR MULTI DISCIPLINES

IV – COMPÉTITION INDIVIDUELLE PAR MULTI DISCIPLINES

GÉNÉRALITÉS

- Les compétiteurs sont placés sur le tableau par tirage au sort, le tableau est conçu de manière à ce que deux athlètes d'un même pays ne se rencontrent pas au premier tour.
- La compétition est effectuée à l'aide du système de tableau.
- Les deux finalistes du tableau repêchent les athlètes qu'ils ont éliminés. Ceux ci se rencontreront pour la place de 3ème.

La demi-finale se déroule à la suite des éliminatoires, il sera suivit du tableau de repêchage.
Les finales des deux tableaux clôture la compétition. Les armes sont tirées au sort.

LES ÉPREUVES

· 1ère épreuve Emono Jiaï Classe A (bâton)
1er Tour: TAMBO
2ème Tour: TCHOBO
3ème Tour: TAMBO
Durée: 1 manches de 1 minute (garde libre)

· 2ème épreuve Sude Jiaï Classe A (Pied, poing, projection, sol)
1 Round de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupé.

· 3ème épreuve en cas d'égalité Kombo/Kombo/atemi/nage
Garde libre
1 rounds de 1 minute.
Sur les critères de la 1ère épreuve.

Pas de temps de repos entre les deux premières épreuves (Emono/sude).
Tirage au sort d'un atelier décisif à la suite d'un nouveau cas d'égalité.

Un temps de repos de 1 minute est accordé entre le 2ème et 3ème atelier et à la suite du tirage au sort entre le 3ème et 4ème atelier.

3ÉME PARTIE:
V – CONCOURS TECHNIQUE

V – CONCOURS TECHNIQUE

REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE – SUDE LANDOLI

Définition

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

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
· Recherche de fluide et improvisation (sensation) spontané.

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. compétition pour effectuer le salut avec le corps arbitral.

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 dans l'aire 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 dans l'aire 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).

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.

3ÉME PARTIE:
VI – MULTI DISCIPLINES PAR EQUIPE

VI – MULTI DISCIPLINES PAR EQUIPE

Cette compétition se déroule par équipe et un remplaçant féminins, masculins ou mixtes.

· Les Equipe sont placés sur le tableau par tirage au sort, le tableau est conçu de manière à ce que deux athlètes d'un même pays ne se rencontrent pas au premier tour.

LES ÉPREUVES

· 1ère épreuve Emono Jiaï Classe B (bâton)

1er Tour: Tambo

2ème Tour: Tchobo

3ème Tour: Tambo

· 2ème épreuve:Kyoe landoli (concours technique)

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

· 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.

· 1 Round de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupé. Le compteur se déclenche lorsque l'arbitre central annonce «HADJIME»; la fin du combat sera signalée par deux coups de gong.

· 3ème épreuve: Kata

Se référer à la règlementation du Kata (cf page 28)

· 4ème épreuve en cas d'égalité :Kombo/Kombo Classe B

c'est-à-dire le premier qui touche gagne.

3ÉME PARTIE:
VII – BÂTONS PAR EQUIPE

VII – BÂTONS PAR EQUIPE

REGLEMENT COMBAT DE BÂTONS PAR EQUIPE – EMONO DAN-TAÏ SEN

Définition et durée

Cette compétition se déroule par équipe de trois et un remplaçant féminins, masculins ou mixtes. Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement avec touche (1 tambo, 2 tambos ou 1 tchobo). **Classe B seulement 1 tambo.**

Une manche dure 3 minutes. Si une équipe totalise 15 points avant la fin du temps réglementaire, elle remporte la manche. Un point d'écart donne la victoire. (Les demi-finales et finales 21 points).

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 1er compétiteur de chaque équipe se présente sur l'aire de compétition, les autres sont en attente prêts à prendre le relais du compétiteur sortant.

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

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

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

Le compétiteur restant dans l'aire de combat doit laisser l'espace suffisant pour permettre au combattant suivant de rentrer.

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 l'aire de compétition 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 comptabilisés que:

· les techniques de bâtons sur tout le corps (sauf piques) et les sorties de tapis non provoqués

Autorisés non comptabilisés:

· les touches à une main (tchobo)
· les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées

Sont interdites toutes les autres techniques autres que celle autorisés:

· les atémis
· les piques
· 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

Photo: Marwen Faidi

VIII – PENALITES ET SANCTIONS

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

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, coachs, 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.

Entraine 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 entrainent 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 1er degré»

· La sanction 1ème degré (Tchui) donne, à l'adversaire 1 Points.
· Cette pénalité entraine le retrait d'un point sur le résultat du round.
· 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.

HANSOKU «Sanction 2er degré»

· La sanction 2ème degré (hansoku) donne, à l'adversaire 2 Points.
· La sanction 2ème degré est signalée par l'arbitre central où un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 2ème catégorie.

Les cas ou cette sanction est prononcée sont les suivants:

· Tous les coups portés dans le dos et derrière la tête.
· Tous les coups portés aux genoux sont interdits.
· Tous les coups portés dans les parties génitales.
· Tous les coups portés sans contrôle et recherche technique (Mvt délibérément répéter sans technicité).
· Piques à la tête même involontaire.
· L'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.
· Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol (sauf avec les bâtons mousses) «un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol».

· La saisie du cou avec les deux bras.
· La saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête.
· Toute parole prononcée par le coach lors des phases de combat.
· Toutes les techniques de poings et de pieds portées au visage pour les minimes.

BÂTONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE

JYOGAÏ (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 «JYOGAÏ» (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»

La sanction donne à l'adversaire 1 point.

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

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 1ère 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.

HANSOKU «Sanction»

· La sanction 2ème degré (hansoku) donne, à l'adversaire 2 Points.
· La sanction 2ème degré est signalée par l'arbitre central où un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 2ème catégorie.

Les cas ou cette sanction est prononcée sont les suivants:
· Tous les coups portés dans les parties génitales.
· Tous les coups portés sans contrôle et recherche technique (Mvt délibérément répéter sans technicité).
· Toute parole prononcée par le coach lors des phases de combat.

IX – 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 entrainant 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. (5 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.

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
Il est interdit de porter des lunettes.
Une déficience visuelle doit être compensée par des lentilles de contact souples. Le port de lentilles de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

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

X – MATERIEL (EXEMPLE)

Casque à grille (emono jiaï classe A e B)
Utilisation: compétition combat bâton et bâton par équipe

Casque ouvert (sude jiaï classe A e B)
Utilisation: compétition combat

Protège tibias et Protège dents
Utilisation: compétition combat classe A et B

Coquille (pour les hommes, pour les femmes)
Utilisation: compétition combat classe A et B et compétition combat bâton et bâton par équipe

Protège seins (pour les femmes)
Utilisation: compétition combat classe A et B et compétition combat bâton et bâton par équipe

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

Bâtons

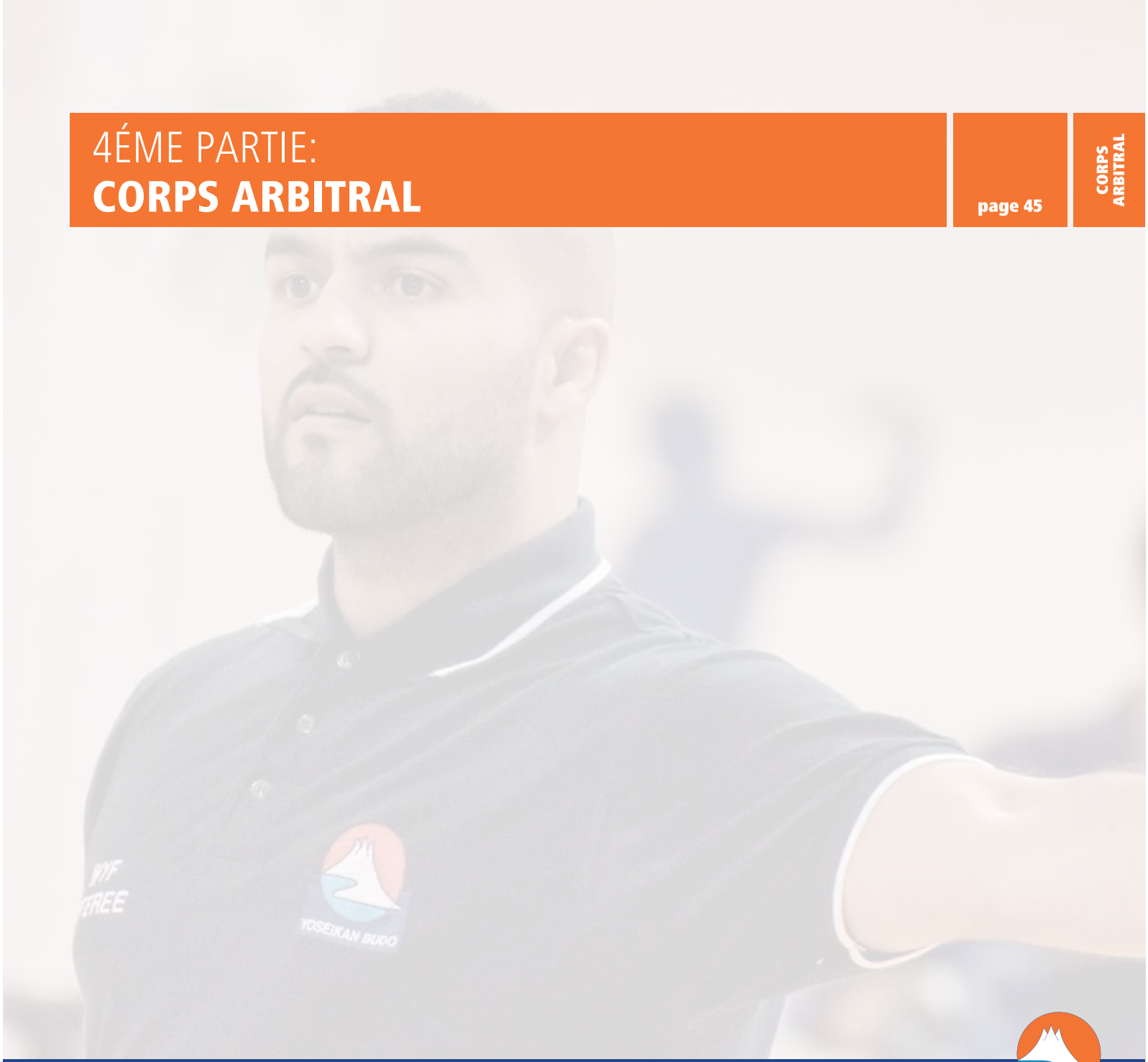
bâtons autorisès: seuls les bâtons WYF approuved official partenarie

Utilisation: compétition combat et bâtons par équipe

	Manche	Mousse	Totale	Poids	Diamètre
TCHOBO	35 cm	70 cm	105 cm	Max 450 g	7 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm	Max 350 g	7 cm
KOMBO	12 cm	23 cm	35 cm	Max 110 g	7 cm

Photo: Seth Photography

4ÉME PARTIE:
CORPS ARBITRAL



4ÉME PARTIE – CORPS ARBITRAL

I – FONCTIONNEMENT DU CORPS ARBITRAL

Fonctionnement du corps arbitral

De nombreuses compétitions nationales, régionales ou rencontres amicales et tournois sont organisés sur le territoire Départemental, Régional, National et Mondial. Ces manifestations sont encadrées par un corps arbitral composé d'Arbitres, de Juges arbitres, et des Teneurs de tables. Ces activités, de plus en plus nombreuses nécessitent un nombre croissant d'arbitres à tous les niveaux. Il est nécessaire de motiver et d'intéresser des personnes à l'arbitrage le plus tôt possible, quelque soit l'âge. Tout candidat s'inscrivant à l'arbitrage en accepte les statuts et règlements et il doit se déclarer prêt à assumer ses responsabilités en toute impartialité et dans le respect de l'éthique.

1. Généralité
2. Classification
3. Analyse des licenses
4. Examens
5. Conditions pour partéciper
6. Formation
7. Termines et postures d´arbitrage
8. Pénalités
9. Attribution des points
10. Schéma de formation
11. Modules de formation
12. Carte
13. Vêtement officiel

Classification Du Corps Arbitral

Arbitre et juge arbitre:

Niveau départemental et regional:

- **Arbitre Licence E, D**
- Assistant, Junior et Senior

Niveau national:

- **Arbitre Licence C**
- Junior et Senior

Niveau mondial:

- **Arbitre Licence B et A**
- Senior

Les Arbitres Et Les Juges Arbitres

Il en existe au niveau départemental, régional et national. Ils doivent être majeur ou dans l'année de leur majorité pour arbitrer durant les compétitions officielles. Ils peuvent être employés à toutes les tâches administratives de la table. Ils exercent sous la responsabilité d'un d'arbitre ou juge arbitre.

Les Arbitres Et Juges Arbitres Licence E et D

Ils sont nommés sur proposition du Référent Régional d'Arbitrage à l'issue d'un formation arbitral devant un jury composé de 2 membres (le Référent d'Arbitrage Régional et un membre de la Commission Sportive Nationale ou son délégué). La nomination est validée par le Responsable National d'Arbitrage après avis de la CNA.

Les Arbitres Et Juges Arbitres Licence C

Ils sont nommés sur proposition du Référent National d'Arbitrage à l'issue d'un examen technique devant un jury composé de 3 membres de la Commission National d´Arbitrage. Ils doivent avoir participé à 2 stages nationaux et au 2 compétitions nationales annuelles. Une session d'examen est organisée chaque année à l'issue d'un stage national. Cet examen est composé d'une partie théorique et pratique.

Les Arbitres Et Juges Arbitres Licence B et A

Seule la Fédération Mondiale de Yoseikan Budo (W.Y.F.) délivre les titres d'arbitres et juges arbitres Licence A Mondial validés par un examen organisé à l'issue d'un stage
d'arbitrage international.

Comment Devenir Arbitre et Juge Arbitre

Conditions Générales

Quel que soit son niveau sportif le Yoseikan Budoka, femme ou homme, peut suivre une formation pour évoluer dans l'arbitrage sous réserve des conditions de participation aux examens d'arbitres.

Rôle

Dans notre discipline, les arbitres ne sont pas des juges mais des Educateurs.

Les qualités essentielles qu'ils doivent cultiver et mettre en oeuvre sont:

· en premier lieu, cela va de soi, la **neutralité.**

· le respect que leur qualité leur impose de prodiguer sans faille et dans la même mesure aussi bien aux arbitres qu'aux compétiteurs, coachs, teneurs de table, et responsable de l'aire.

· la pondération dont ils doivent s'efforcer de faire preuve en toutes circonstances, en paroles comme en actes.

· le sens de la responsabilité.

En résumé, ils doivent être pour tout 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.

Inscriptions

Le candidat doit s'inscrire par l'intermédiaire de son professeur ou du responsable selon le niveau demandé.

Cycle de formation

Le candidat doit assister aux séances d'arbitrage et participer à l'arbitrage suivant les convocations proposées.

Examens

Le candidat peut se présenter aux différents examens qui prouveront sa compétence.

1. Epreuve théorique
   Sous forme de questionnaire à choix multiples concernant le règlement d'arbitrage et comportant au moins une question sur la tenue des tableaux d'éliminations directes et de poules
2. Epreuve pratique
   Arbitrage et fonction de commissaire sportif de compétitions. Cette partie sera évaluée par un jury composé par l'instructeur d'arbitrage du niveau concerné.

Conditions de participation aux examens de juges arbitres et arbitres

Licence	Qualification	Grade minimum	Crédits formation	Exigence	Examen
Formaione Licen E et D					
	stagiaire	3. Kyu	4 crédits		
E	Junior	1. Kyu	8 crédits	2 ans d´inscription á la WYF	
D	Senior	1° Dan	10 crédits	3 ans d´inscription á la WYF	Examen pratique et théorique
Formaione Licen C					
C	Junior	2° Dan	25 crédits	5 ans d´inscription á la WYF	Examen pratique et théorique
Formaione Licen B et A					
B	Senior	3° Dan	40 crédits	8 ans d´inscription á la WYF	Nominé par la WYF
A	Senior	4° Dan		12 ans d´inscription á la WYF	Nominé par la WYF

II – FORMATION DU CORPS ARBITRAL

Contenu des formations

A chaque niveau, les stages sont organisés par le Responsable de l'Arbitrage compétent. Ces stages sont encadrés par les arbitres du plus haut niveau au sein du ressort géographique concerné.

Ils sont destinés:

· à former les arbitres et juges arbitres
· au recyclage permanent

Le programme du stage est le suivant:

· connaissance du règlement «combat» et «concours technique» et «kata»
· connaissance des documents nécessaires aux compétitions
· connaissance des tâches administratives annexes

Rôle des arbitres et juges

Les arbitres et juges arbitres convoqués, assistent aux compétitions et manifestations.

Ils officient sous la direction du Directeur des Arbitres. Les arbitres et juges arbitres de tous niveaux doivent répondre aux convocations officielles qui leur sont adressées en vue de leur participation aux stages, compétitions diverses et recyclage. Les arbitres et juges arbitres non convoqués ne pourront pas prendre part à la manifestation et ne pourront pas exiger le remboursement de leur frais. En cas de deux absences non justifiées, ils pourront être infligés d'un blâme inscrit dans leur dossier.

TERMES ET POSTURES D´ARBITRAGE

SHOMEN NI LEI – Salut du public

OTTAGAI NI LEI – Salut entre compétiteurs et arbitre

SALUT, TERMES ET POSTURES DU COMBAT

LEI – Salut

Arbitres et compétiteurs se saluent

KAMAETE – En garde

Les compétiteurs se mettent en garde. L'arbitre écarte légèrement les pieds, avance la jambe gauche.

MA – Distance

L'arbitre écarte les bras horizontalement, la paume des mains vers l'extérieur.

HAJIME – Commencer

L'arbitre tend les bras horizontalement, paume de main tournée vers l'extérieur, recule la jambe gauche, et ramène les bras devant lui en tournant les mains vers l'intérieur (les paumes de main sont alors face à face) en disant «HAJIME» (commencer).

YAME – Arrêt immédiat du combat

Compétition individuelle: L'arbitre descend verticalement une main entre les combattants pour stopper le combat en disant «YAME» (arrêt).

Compétition par équipe: L'arbitre désigne de la main le compétiteur qui vient de marquer un point. Il descend verticalement une main entre les combattants pour stopper le combat en disant «YAME» (arrêt).

MUKO – Annulation de la décision

L'arbitre se tourne vers la table et croise les bras devant son corps, paumes en avant et les écarte horizontalement, au niveau de la tête.

MOTOE – Retour en position initiale
Retour des compétiteurs en position initiale, accompagné d'un geste de la main ouverte vers le centre.

KOOTAI – Changement de coté ou d'arme
L'Arbitre: index pointé, grands gestes circulaires vers la droite puis vers la gauche (geste simulant la manoeuvre d'un grand volant).

JIKAN – Arrêt du Temps (chrono)
L'arbitre met les mains en forme de T pour signaler l'arrêt du combat.

KATCHI – Vainqueur
L'arbitre tend le bras à 45° vers le haut du côté du vainque ur en partant de l'épaule opposée, main ouverte, paume en avant.

HIKI WAKE – égalité
L'arbitre croise les bras au niveau de la poitrine et les écarte à 45° vers le haut paumes de la main vers l'avant.

PÉNALITÉS ET SANCTIONS

JYOGAÏ – Sortie de l'aire de compétition
L'arbitre tend le bras obliquement vers le bas, du côté du fautif, paume ouverte et effectue des mouvements horizontaux en pointant l'index en direction de celui qui est sorti le premier.

TCHUI – Acte interdit (avertissement léger)
L'arbitre tend le bras à 45° vers le bas du côté d u fautif, index pointé.

HANSOKU – Acte interdit (avertissement lourd)
L'arbitre tend le bras horizontalement, l'index pointé du côté du fautif.

SHIKAKU – Disqualification
L'arbitre tend le bras à 45° vers le haut, index po inté du côté du fautif.

ATTRIBTION DES POINTS

1 point
L'arbitre tend le bras à 45° main ouverte paume ver s l'avant vers le compétiteur qui marque le point.

2 points
L'arbitre tend le bras à l'horizontale main ouverte paume vers l'avant vers le compétiteur qui marque le point.

4 points
L'arbitre tend le bras à 45° vers le haut main ouverte paume vers l'avant vers le compétiteur qui marque les points.

IPPON – Vainqueur
L'arbitre tend le bras à la **verticale** vers le haut main ouverte paume vers l'avant vers le compétiteur qui marque les points.

ACTION NULLE
L'arbitre croise les bras au niveau de la ceinture et les écarte à 45° vers le bas.

Notes personelles

IMPRESSUM:
WORLD YOSEIKAN FEDERATION (WYF)
Luzernstrasse / Grubenweg 2
CH-4528 Zuchwil – Suisse
E: info@world-yoseikan-federation.com
I: www.yoseikan.com

Trouvez-nous sur Facebook:
World Yoseikan Federation