

Championnat du monde de Krav Maga

DATE	Samedi 2 novembre 2019
SALLE	Institut National du Judo
ADRESSE	21 avenue de la porte de Chatillon, 75014 Paris
BILLETTERIE	--
ENGAGEMENT	--
CATEGORIES	Combat : Juniors, Seniors, Vétérans (Masculins/Féminins) Technique : Cadets, Juniors, Seniors, Vétérans 1 et Vétérans 2



DATE LIMITE INSCRIPTION 17 Octobre 2019*

Les dates, lieux, horaires sont donnés sous réserve de modification, les informations définitives sont disponibles sur www.ffkarate.fr

VENDREDI 1^{er} NOVEMBRE 2019

Contrôle et pesée des participants - Krav Maga Combat :

17h00 - 17h30	Catégories Juniors Féminins : -50kg ; -60kg ; +60kg Catégories Juniors Masculins : -60kg ; -70kg ; +70kg
17h30 - 18h00	Catégories Seniors Féminins : -55kg ; -65kg ; +65kg Catégories Seniors Masculins : -65kg ; -75kg ; -85kg ; +85kg
18h30 - 19h00	Catégories Vétérans Féminins : -55kg ; -65kg ; +65kg Catégories Vétérans Masculins : -75kg ; -85kg ; +85kg

Contrôle des participants - Krav Maga Technique :

17h00 - 17h30	Equipes Cadets Equipes Juniors
17h30 - 18h00	Equipes Seniors
18h30 - 19h00	Equipes Vétérans 1 et 2
19h30	Tirage au sort

SAMEDI 2 NOVEMBRE 2019

8h30 - 9h00	Cérémonie d'ouverture
9h30 - 13h00	Eliminatoires Krav Maga Technique
14h30 - 17h30	Eliminatoires Krav Maga Combat
18h00 - 19h30	Finales Krav Maga Technique et Combat
Fin de journée	Remise des médailles
20h00	Sayonara Party

***Inscriptions :** Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite d'inscription.

(Extrait du règlement Compétitions Saison 2019-2020)

REGLEMENT DU KRAV MAGA COMBAT

A. Les catégories

Le Championnat du monde de Krav-Maga Combat est ouvert aux juniors, aux seniors aux vétérans féminins et masculins.

- La catégorie junior : licenciés nés en 2002-2003
- La catégorie senior : licenciés nés en 2001 et après 1973
- La catégorie vétéran : licenciés nés en 1973 et avant

I. Les catégories de poids sont :

- pour les juniors femmes - 50 kg ; - 60 kg et + 60 kg ;
- pour les seniors femmes - 55 kg ; - 65 kg ; + 65 kg ;
- pour les vétérans femmes - 55 kg ; - 65 kg ; + 65 kg ;
- pour les juniors hommes - 60 kg ; - 70 kg ; + 70 kg ;
- pour les seniors hommes - 65 kg ; - 75 kg ; - 85 kg ; + 85 kg ;
- pour les vétérans hommes - 75 kg ; - 85 kg ; + 85 kg.

Le surclassement d'âge et de poids n'est pas autorisé.

B. La surface de compétition

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

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité.

Les compétiteurs 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 et les équipements de protection conformes au règlement.

C. Le déroulement de l'épreuve

La compétition se déroule par élimination sans repêchage.

D. La confrontation

Le Krav-Maga combat est une confrontation de deux compétiteurs.

Chaque confrontation comporte 2 échanges gagnants pour les éliminatoires et 3 échanges gagnants pour les finales.

Un échange se compose de deux phases de combat de 10 secondes maximum :

- lors de la première phase de 10 secondes maximum, un compétiteur est désigné attaquant, l'autre est désigné défenseur ;
- lors de la deuxième phase de 10 secondes maximum, les rôles des compétiteurs sont inversés.

À l'issue de l'échange, un des compétiteurs est désigné gagnant de l'échange.

Une phase est constituée :

- d'une première attaque sur l'un des thèmes ci-dessous complétée ou non d'attaques supplémentaires au choix réalisées par l'attaquant ;
- de techniques de défense (protection et riposte) réalisées par le défenseur.

Les thèmes possibles par phase au choix des compétiteurs sont :

- attaques avec une arme : couteau ou bâton ;
- attaques sans arme : saisie, étranglement, coup de poing ou coup de pied.

a) Le déroulé de la confrontation

Les combattants déposent les armes fournies par l'organisateur au bord de la surface (couteaux, bâtons).

Les compétiteurs appelés au milieu de la surface par l'arbitre central se saluent à une distance d'1 mètre de part et d'autre du centre.

Le combattant rouge pivote sur lui-même pour tourner le dos au combattant bleu. Le combattant bleu se rend au bord du tapis pour récupérer une arme de son choix ou décide de rester mains nues. Puis, il se replace à son emplacement initial.

L'arbitre central se place au bord du tapis pour être visible des deux combattants.

Au signal de l'arbitre central (geste et voix), le combattant rouge se retourne pour faire face au combattant bleu qui dispose de 10 secondes pour porter son attaque.

L'échange est arrêté :

- si un des compétiteurs est neutralisé ;
- si l'attaque est terminée ;
- si la majorité des juges déclarent une attaque comme décisive en croisant et levant simultanément le drapeau rouge et bleu. Le chef de table alerte immédiatement l'arbitre central de la décision des juges ;
- et au plus tard au bout de 10 secondes.

L'arbitre central sépare les compétiteurs.

Puis, les rôles sont inversés ainsi que les emplacements.

Le combattant bleu pivote sur lui-même pour tourner le dos au combattant rouge. Le combattant rouge se rend au bord du tapis pour récupérer une arme de son choix ou décide de rester mains nues. Puis, il se replace à son emplacement initial.

L'arbitre central se place au bord du tapis pour être visible des deux combattants.

Au signal de l'arbitre central (geste et voix), le combattant bleu se retourne pour faire face au combattant rouge qui dispose de 10 secondes pour porter son attaque.

L'échange est arrêté :

- si un des compétiteurs est neutralisé ;
- si l'attaque est terminée ;
- si la majorité des juges déclarent une attaque comme décisive en croisant et levant simultanément les drapeaux rouge et bleu. Le chef de table alerte immédiatement l'arbitre central de la décision des juges ;
- et au plus tard au bout de 10 secondes.

A l'issue du premier échange, les compétiteurs se replacent au milieu de l'aire de compétition. Le juge central demande la décision en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément. La décision est en faveur soit du compétiteur portant la ceinture rouge ou soit la ceinture bleue, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui obtient la majorité de drapeaux est déclarée gagnant de l'échange.

L'arbitre central désigne le vainqueur de l'échange en annonçant les résultats des juges puis le vainqueur de l'échange en abaissant son bras à 45° vers le bas en direction du vainqueur.

Exemple à 3 juges :

«2, Bleu ; 1, Rouge, Vainqueur de l'échange Bleu »

Pour abaisser les drapeaux, le juge central siffle une nouvelle fois après l'annonce du résultat par l'arbitre central.

Les échanges suivants se déroulent selon le même protocole.

A la fin de la confrontation, les compétiteurs retirent leur casque. Le combattant ayant gagné le plus d'échanges est déclaré vainqueur par l'arbitre central. Il désigne le vainqueur de la confrontation en levant son bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur avec l'annonce suivante :

Exemple : « Vainqueur du combat, combattant Bleu »

À la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale et quittent l'aire de combat.

Les compétiteurs doivent disposer de 10 minutes minimum de récupération entre chaque tour.

b) Les techniques et comportements interdits

Les techniques interdites sont :

- Les coups de poings, pieds, coudes et genoux visant un adversaire au sol ;
- Les coups de tête ;
- Les coups visant les parties génitales ;
- Les coups visant la colonne vertébrale, la nuque et le derrière de la tête ;
- Les coups visant la gorge ;
- Les coups de genou directs à la tête de l'adversaire ;
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil ;
- Les torsions de nuque non contrôlées ;

- Les torsions de chevilles non contrôlées ;
- Les clés de colonne vertébrale ;
- Les projections en forme de clés verrouillées en station debout ;
- Les projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête ;
- Les « slams » en défense de soumission en amenant l'adversaire au-dessus du niveau de la taille ;
- Les chutes vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout.

Les comportements interdits sont :

- Saisir la trachée artère avec les doigts ;
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche ou une plaie de son adversaire ;
- Griffes ou pincer intentionnellement ;
- Attraper ou tirer les cheveux ;
- Saisir les vêtements de l'adversaire ;
- Saisir ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire ;
- Chatouiller son adversaire ;
- Mordre son adversaire ;
- Cracher au visage de l'adversaire ou l'insulter ;
- Contester verbalement ou gestuellement les décisions de l'arbitre.

Les comportements agressifs et délibérément dangereux pouvant nuire à l'intégrité physique de l'adversaire sont interdits.

c) Le salut et la position d'attente

Le salut : les pieds écartés sont parallèles, inclinaison du buste sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

La position d'attente : les pieds écartés sont parallèles, les deux bras croisés derrière soi.

d) La tenue et les équipements

Les compétiteurs doivent porter une tenue de Krav-Maga :

- pantalon de couleur noire ;
- tee-shirt uniquement de couleur noire ;
- pieds nus.

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

e) Les protections

Chaque compétiteur porte les protections personnelles suivantes :

- un protège-dents ;
- des gants de type mitaine mains ouvertes ;
- une coquille génitale ;

- des protège tibias et pieds.
- un casque assurant la protection du menton, des pommettes du dessus du crâne et d'une protection du visage (yeux) ;
- un plastron protégeant le tronc et les angles costaux uniquement pour les catégories juniors, les féminines et les vétérans.

Le casque et le plastron sont mis à disposition par l'organisateur.

L'arbitre central vérifie la présence des équipements avant le salut des compétiteurs.

f) Les armes

Les armes, bâton et couteau en mousse, sont fournis par l'organisation. Elles sont à disposition des compétiteurs et placées au bord du tapis avant le début de la confrontation.

E. Les critères de jugement

Les compétiteurs doivent démontrer leur efficacité à se défendre face à une ou plusieurs attaques franches.

Les juges apprécient dans l'ordre suivant :

- l'efficacité de la protection du défenseur : le défenseur n'a pas été touché sur des zones vitales (blocage, esquivé des attaques ou contre) ;
- l'efficacité de la riposte : neutralisation de l'attaquant (mise hors combat, immobilisation...).

Les juges peuvent déclarer une attaque comme décisive au regard de sa puissance, de l'arme utilisée et de la zone atteinte : frappe puissante portée avec le bâton à la tête, coups de couteau répétés au foie...

F. Les avertissements, pénalités et disqualifications

L'arbitre central peut décider des avertissements, des pénalités, des disqualifications et des « hors combat ».

Un avertissement pour techniques interdites, coups dangereux ou comportement inadapté peut être prononcé par l'arbitre central avec interruption de l'échange. Le deuxième avertissement entraîne la perte de l'échange en cours. Le troisième avertissement entraîne la perte du combat.




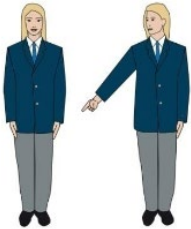
Un compétiteur exécutant une technique interdite ou un coup volontaire interdit peut être disqualifié d'office par l'arbitre central.





La sortie volontaire de l'aire de compétition entraîne la perte de l'échange.

La sortie volontaire est définie comme une situation où un compétiteur a le corps complètement en dehors des limites de l'aire de combat sans échanges.

Les sorties de l'aire de combat au cours de l'échange tout en restant dans la bande de sécurité d'1 mètre ne donnent pas lieu à l'arrêt du combat ni à une sanction.

G. La gestuelle de l'arbitre central et signaux des juges

<p>Accueil des compétiteurs</p>	 <p>L'arbitre annonce "Bleu" "Rouge"</p>
<p>Salut des compétiteurs</p>	 <p>L'arbitre annonce "Saluez"</p>
<p>Avertissement pour techniques ou frappes interdites</p>	 <p>L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif, annonce "Avertissement bleu" ou "Avertissement rouge" en précisant la technique interdites ou le comportement interdit.</p>
<p>Sortie de l'aire de compétition</p>	 <p>L'arbitre pointe l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif et annonce "Sortie bleu" ou "Sortie rouge".</p>

<p>Disqualification</p>	 <p>L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce "Disqualification bleu" ou "Disqualification rouge" puis annonce la victoire de l'adversaire "Vainqueur bleu" ou "Vainqueur rouge".</p>
<p>Désignation du vainqueur de l'échange par les juges</p>	
<p>Désignation du vainqueur de l'échange</p>	 <p>L'arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté du vainqueur et annonce "Vainqueur de l'échange bleu" ou "Vainqueur de l'échange rouge"</p>
<p>Désignation du vainqueur du combat</p>	 <p>L'arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur et annonce "Vainqueur du combat bleu" ou "Vainqueur du combat rouge"</p>

REGLEMENT KRAV MAGA TECHNIQUE

A. La composition des équipes

Les équipes peuvent être composées de 2 hommes, de 2 femmes ou mixtes. Il n'y a pas de distinction entre les ceintures de couleur et/ou ceintures noires. Seul l'âge détermine la catégorie.

B. L'âge requis par catégorie

- La catégorie cadet : licenciés nés en 2004-2005
- La catégorie junior : licenciés nés en 2002-2003
- La catégorie senior : licenciés nés en 2000 et avant (+ 18 ans et sans limite d'âge)
- La catégorie vétérans 1 : licenciés nés en 1973 et avant (+ 46 ans et sans limite d'âge)
- La catégorie vétérans 2 : licenciés nés en 1964 et avant

Le surclassement est autorisé dans les catégories, junior et senior.

La catégorie junior est composée de deux juniors ou d'un junior et d'un cadet.

La catégorie senior est composée de deux seniors ou d'un senior et d'un junior.

C. La surface de compétition

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

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité.

Les compétiteurs 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 et les équipements de protection conformes au règlement.

D. Le déroulement de l'épreuve

La compétition se déroule par élimination directe sans repêchage.

E. La prestation technique

La compétition Krav-Maga est une confrontation par équipe. Les compétiteurs composant un duo sont obligatoirement les mêmes durant toute la compétition, aucun remplacement(e) n'est autorisé(e).

Chaque duo propose et démontre une interprétation libre de mise en situation.

Les équipes ont le choix de présenter la même prestation technique ou présenter une nouvelle prestation technique à chaque tour.

a) La durée de la prestation technique

Pour toutes les catégories, la durée de la prestation technique est d'**1 minute 30 secondes** (1'30"). Dix secondes avant la fin du temps imparti, un gong préviendra l'équipe. Un second gong définira la fin de la prestation technique. L'équipe pourra finaliser l'enchaînement commencé.

b) Le déroulé de la prestation technique

La prestation technique pourra comporter :

Pour l'attaquant :

- percussion des membres supérieurs (mains ouvertes ou poings fermés) ;
- percussion des membres inférieurs ;
- saisie ;
- poussée ;
- traction ;
- encerclement ;
- étranglement ;
- amenée au sol ;
- projection ;
- immobilisation au sol ;
- menace avec bâton ;
- menace avec couteau ;
- attaque avec bâton ;
- attaque avec couteau.

Pour le défenseur :

Les défenses et ripostes seront multiples, variées et pragmatiques préconisées par la pratique du Krav-Maga.

Lors de la prestation technique, les membres de l'équipe peuvent être «attaquant» ou «défenseur» à leur initiative dans un ordre non imposé, et ce quels que soient la catégorie et le sexe.

Les déplacements seront libres et le positionnement vis-à-vis de son partenaire lors de la prestation aussi (de face, de côté ou derrière soi).

Le duo pourra librement présenter une prestation technique différente ou la même prestation technique jusqu'aux finales incluses.

Lors des vérifications des inscriptions à chaque tour, le capitaine de chaque équipe se présentera à la table officielle. L'équipe ne se présentant pas à l'appel sera disqualifiée.

À chaque tour, deux équipes mises en confrontation présentent leur prestation technique.

Au début de chaque tour, à l'appel du numéro des équipes et des noms et prénoms composant chaque duo, les deux équipes se présentent face au juge central.

Les deux compétiteurs (duo) d'une équipe portent une ceinture rouge et les membres de l'autre équipe une ceinture bleue. Ils s'alignent au périmètre de l'aire de compétition face au juge central.

Après avoir salué le juge central, le duo portant la ceinture bleue se retire de l'aire de compétition et attend son tour : le duo portant la ceinture rouge s'avance dans l'aire de compétition et débute sa prestation après un nouveau salut à l'équipe arbitrale.

Lors de la prestation technique de l'équipe, les deux compétiteurs doivent commencer leur prestation face au juge central :

- si la première équipe utilise des armes lors de sa prestation technique, elle dépose les armes utilisées en les plaçant à un des angles de l'aire de combat ou les portent sur soi, puis elle entame sa prestation. Au démarrage de la prestation, le chronomètre est déclenché. À la fin de la prestation, l'équipe récupère ses armes avant de quitter l'aire et attend la prestation de l'autre équipe.

- si la seconde équipe utilise des armes lors de sa prestation technique, elle dépose les armes utilisées en les plaçant à un des angles de l'aire de combat ou les portent sur soi, puis elle entame sa prestation. Le chronomètre est déclenché à nouveau. Quand la prestation est terminée, l'équipe récupère ses armes et les deux équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'équipe arbitrale.

Quand les deux prestations techniques sont terminées, les deux équipes avancent sur l'aire de compétition et restent côte à côte, face au juge central. Le juge central demande la décision en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément.

Pour abaisser les drapeaux, le juge central siffle une nouvelle fois.

La décision est en faveur soit de l'équipe portant la ceinture rouge ou soit la ceinture bleue, l'égalité ne peut exister. L'équipe qui obtient la majorité de drapeaux est déclarée vainqueur.

À la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale et quittent l'aire de combat. L'équipe doit disposer de cinq minutes minimum de récupération entre chaque tour.

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs. Le coaching n'est pas autorisé.

c) Le salut et la position d'attente

Le salut : les pieds écartés sont parallèles, inclinaison du buste sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

La position d'attente : les pieds écartés sont parallèles, les deux bras croisés derrière soi.

d) La tenue

Les compétiteurs doivent porter une tenue de Krav-Maga :

- pantalon de couleur noire ;
- tee-shirt uniquement de couleur noire ;
- ceinture rouge ou bleue (fournies par l'organisation) ;
- pieds nus.

L'équipe (duo) doit avoir une tenue identique.

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

Les barrettes et épingles à cheveux doivent être discrètes.

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

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

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

e) L'utilisation des armes

La prestation technique comporte des mises en situation avec et sans arme.

La prestation technique de chaque équipe doit comporter au moins une fois l'utilisation d'un bâton et d'un couteau.

Une équipe peut faire le choix de présenter une ou des séries d'enchaînements avec une arme tant pour le défenseur que pour l'attaquant.

Seules les armes fournies et mises à disposition par l'organisation sont autorisées.

Ces armes sont obligatoirement en caoutchouc ou en mousse. Les armes utilisées lors de la prestation technique sont soit :

- placées à un ou plusieurs des angles de l'aire de combat ;
- portées sur soi.

Pour toutes les catégories, le bâton et le couteau doivent être utilisés. Chaque équipe (rouge et bleue) a à sa disposition 2 bâtons et 2 couteaux.

F. Les critères de jugement

La prestation technique de l'équipe doit être exécutée avec compétence et doit démontrer une bonne connaissance des principes du Krav-Maga.

Cette prestation technique ne repose pas sur une appréciation esthétique mais sur les valeurs et les principes fondamentaux du Krav-Maga, tels que l'efficacité, le pragmatisme, la simplicité et la rapidité.

Pour noter la performance de l'équipe, les juges tiennent compte des critères suivants :

- réalisme de la prestation technique ;
- originalité de la prestation technique ;
- variété et difficulté techniques tant en défense qu'en attaque ou menace ;
- attitude ;

- maîtrise de la technique qui implique le contrôle des mouvements et la sécurité ;
- détermination, concentration et esprit combatif ;
- proportionnalité dans la riposte.

Les deux partenaires de l'équipe sont évalués quel que soit le ou les rôles définis dans le choix de leur prestation (attaquant/défenseur).

Lors de la prestation technique de l'équipe, les deux compétiteurs doivent commencer leur prestation face au juge central.

Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence dans tous les aspects de l'exécution des enchaînements.

G. Les disqualifications et pénalités


L'équipe est disqualifiée par le juge central après avis du responsable arbitrage ou, avis du médecin si la prestation technique est interrompue suite à une blessure, ou si la sécurité d'un des compétiteurs est mise à mal.

Si une équipe est disqualifiée, le juge central lève le drapeau correspondant à la couleur (rouge ou bleue) puis croise et décroise les drapeaux. Après le passage des deux équipes au cours du même tour, l'équipe non disqualifiée est déclarée vainqueur.

Durant les éliminatoires et demi-finales, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 équipes.

En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.

H. La gestuelle et signaux des juges

<p>Désignation de l'équipe vainqueur</p>	
--	--