



YOSEIKAN BUDO
FFK

© Denis Boulanger

RÈGLEMENT COMPÉTITIONS SAISON 2021-2022 YOSEIKAN BUDO

ffkarate.fr



Sommaire

SYNTHESE DES CATEGORIES.....	5
COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE	6
LES COMPETITEURS.....	6
LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF.....	6
Championnat de France :	6
L'ARBITRAGE	7
LE MEDICAL.....	7
LA COMMUNICATION.....	7
LES ENTENTES SPORTIVES.....	8
LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE	8
LES CATEGORIES D'AGES.....	8
Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive.	8
INSCRIPTIONS.....	9
CONTROLE DES PASSEPORTS	9
PESEE.....	9
CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS.....	9
CHAMPIONNAT DE France	11
AIRE DE COMPETITION.....	12
ROLE DE L'ARBITRE.....	13
ROLE DU COACH	13
TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS.....	13
Tenue officielle d'arbitre.....	13
Equipement d'arbitre	13
Tenue du coach	15
REGLEMENT COMBAT classe A – Sudé Jiaǎ	16
REGLEMENT COMBAT classe B – Sude Jiaǎ.....	18
REGLEMENT BATONS- Emono Jiaǎ A	21
REGLEMENT BATONS- Emono Jiaǎ B.....	22
MULTI-DISCIPLINE Classe A (Sénior).....	23
MULTI-DISCIPLINES Classe B	24
REGLEMENT KATA.....	26
REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE - Sude Landoli	28
REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE (Emono Dan-Taǎ Sen)	30
PENALITES et SANCTIONS (Combats, bâtons, et concours technique)	32
HANSUKU / Sanction du 2ème degré.....	32

SHIKAKU / Expulsion.....	32
JYOGAÏ / Sortie.....	33
TCHUI / Sanction du 1 ^{er} degré	33
Comptage pendant une reprise	33
JYOGAÏ / Sortie.....	34
TCHUI / Sanction du 1 ^{er} degré	34
Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE).....	35
Abandon.....	35
Organes de la vue.....	35
1- ATTRIBUTION DES POINTS.....	36
A-ATELIER : COMBAT classe A	36
B-ATELIER : COMBAT classe B	36
C-ATELIER : COMBAT DE BATONS INDIVIDUEL.....	36
D-ATELIER : COMBAT AU SOL NE WAZA.....	36
2- MATERIEL HOMOLOGUE.....	37
Plastron avec et sans protection du cou.....	37
Gants avec protection des doigts.....	37
Protège seins et coquilles.....	38

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPETITION

Je m'assure d'être bien inscrit à cette rencontre sportive. Je vérifie que mes documents et mon passeport soient à jour
(Cf. Règlement des compétitions & les compétiteurs) :

Je vérifie l'état de mon matériel (kimono, ceinture, protections, gants, casque, coquille, plastrons).
Je contrôle que je sois bien au poids dans la catégorie dans laquelle je suis inscrit.

JE TIENS À 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.

TABLEAUX DE SYNTHESE

CATEGORIES D'AGE - SAISON 2021- 2022

	Mini Poussins	Poussins 6/7 ans	Pupilles 8/9 ans	Benjamins 10/11 ans	Minimes 12/13 ans	Cadets 14/15 ans	Juniors 16/17 ans	Seniors 18 ans &+
Féminines & Masculines	2017 2016	2015 2014	2013 2012	2011 2010	2009 2008	2007 2006	2005 2004	2003 et avant
EQUIPES	2017 2016	2015 2014	2010 2011 2012 2013		2009 2008	2007 2006	2005 2004 2003 et avant	

CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2021 - 2022

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

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors A&B
Poids Minimum			20 kg	25 kg	30 kg	35 kg	44 kg	/
Féminines	-18 kg -22 kg -26 kg -30 kg -30 kg &+	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg -35 kg &+	-25 kg -31 kg 6 oz	-31 kg -37 kg 6 oz	-42 kg -50 kg 8 oz	-44 kg -52 kg 8 oz	-54 kg 8 oz	-54 kg 8oz S
			-37 kg -44 kg -44kg+	-44 kg -52 kg 52kg &+	-58 kg -58 kg &+	-60 kg -68 kg -68 kg &+	-62 kg -72 kg 10 oz	-62kg -72 kg 10 oz M
							72 kg &+ 12 oz	72 kg &+ 12 oz L
Nombre de catégories	5	5	5	5	4	5	4	4
Poids Minimum			20 kg	25 kg	30kg	35 kg	50 kg	
Masculines	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg -35 kg &+	-22 kg -27 kg -32 kg -37 kg -42 kg -42 kg &+	25 kg 31 kg 6 oz	-31 kg -37 kg 6 oz	-38 kg -46 kg 8 oz	-46 kg -54 kg 8 oz	-60 kg -65 kg -70 kg -75 kg 10 oz	-65 kg -70 kg -75 kg 10 oz M
							-80 kg -85 kg 12 oz	-80 kg -85 kg 12 oz L
			-37 kg -44 kg -52 kg -52kg &+	44 kg 52 kg 59 kg -59kg &+	-52 kg -60 kg 10 oz	-62 kg -70 kg -78 kg 12 oz	-90 kg -90kg &+ 12 oz	-90 kg -90 kg &+ 12 oz XL
Nombre de catégories	5	5	6	6	6	6	8	7

REGLEMENT DES COMPETITIONS

I – ROLE DES DIVERS ACTEURS

COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE

- Organise les compétitions nationales.
- Valide les inscriptions du Championnat de France et des hors quotas.
- Archive les résultats des compétitions nationales et internationales.
- Diffuse les résultats du championnat précédent aux responsables régionaux de l'arbitrage pour la validation des inscriptions de classe B en classe A pour les saisons suivantes
- L'entraîneur national présélectionne les compétiteurs pour participer aux regroupements nationaux. La sélection définitive qui permet aux compétiteurs de participer aux rencontres internationales est effectuée lors de ces rencontres.

LES COMPETITEURS

- Pour participer au championnat de France, les compétiteurs doivent :
 - S'inscrire par le biais de leur club avec au minimum deux licences sportives
 - Présenter le passeport sportif en cours de validité
 - Présenter une pièce d'identité française
 - Se munir de l'autorisation parentale pour les mineurs (rempli sur le passeport)
 - Respecter le code de l'Ethique.
- Le certificat médical est obligatoire pour la prise de licence en club, mais ne sera pas demandé lors de l'inscription en compétition.

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

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

Championnat de France :

Les clubs doivent enregistrer les compétiteurs sur la base de donnée fédérale au moins 21 jours avant la compétition.

Un responsable de la compétition est nommé par la C.A.Y.B

Il représente la commission nationale pour toute décision de conformité avec la réglementation. Il a pour mission :

- de veiller à la bonne marche de la compétition,
- d'accueillir les invités et les V.I.P,
- de diriger le protocole des remises de récompenses
- de diffuser les résultats de la compétition aux présidents de ligues, aux responsables techniques régionaux, et au coordonnateur national.

L'ARBITRAGE

Le responsable 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 responsable 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 commission nationale de Yoseikan Budo.

Son rôle a pour but de mettre en relation les différents organes régionaux ou nationaux avec les acteurs de la manifestation sportive.

Il s'occupe de la création des affiches, de la publicité de l'événement sportif et de l'annonce de la manifestation par les organes de presse au niveau local, régional, voire national.

II – LES COMPETITIONS: GENERALITES

LES ENTENTES SPORTIVES

Des « Ententes Sportives » peuvent être constituées par les clubs qui n'ont présenté aucune équipe en leur nom propres aux compétitions par équipe de la saison en cours.

Quand deux clubs constituent une entente sportive, ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison, du niveau régional au niveau national. Ils ne peuvent plus participer à une compétition par équipe autrement que pour l'entente sportive.

LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE

Les compétiteurs licenciés n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les coupes en individuel ou en équipe, sans conditions particulières à l'exception du championnat de France.

LES CATEGORIES D'AGES

Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive.
Aucun sur classement d'âge n'est autorisé en individuel.

III – LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS

INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription pour les compétitions régionales et nationales.

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

Aucune inscription ne sera prise sur place. Tout compétiteur non licencié ne pourra pas participer à la manifestation sportive.

CONTROLE DES PASSEPORTS

Le contrôle des passeports sera effectué sous le contrôle de l'arbitre référent de la compétition ou par son représentant.

Pour les compétitions individuelles, chaque compétiteur devra fournir personnellement son passeport.

Pour les compétitions par équipes ou concours technique, le capitaine fournira tous les passeports de son équipe.

PESEE

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

Aucune tolérance de poids ne sera accordée pour les catégories juniors et seniors. 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.

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

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

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 avec son coach en tenue conforme au règlement.

IV – LISTE DES COMPETITIONS

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le championnat de France est réservé aux compétiteurs ayant la nationalité Française, la présentation d'une pièce nationale d'identité est obligatoire.

Le championnat de France présente les ateliers :

- **Combat /Sudé Jiai (Classe A & B) pour le titre de Champion de France Yoseikan Budo**
- **Bâton/ Emono Jiai (Classe A & B) pour le titre de Champion de France Yoseikan Kenjutsu**
- **Equipe batons/ Emono Dan -Taï Sen Combat bâtons par équipe (junior/sénior) (d'un même club ou d'une entente sportive régionale) pour Le Championnat de France par Equipe Kenjutsu**

La limite de réception des inscriptions en ligne est de 21 jours avant la compétition

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

Concours Techniques & Combat bâtons par équipe

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

Concours Techniques

L'équipe est composée de 2 compétiteurs

Bâtons par équipe

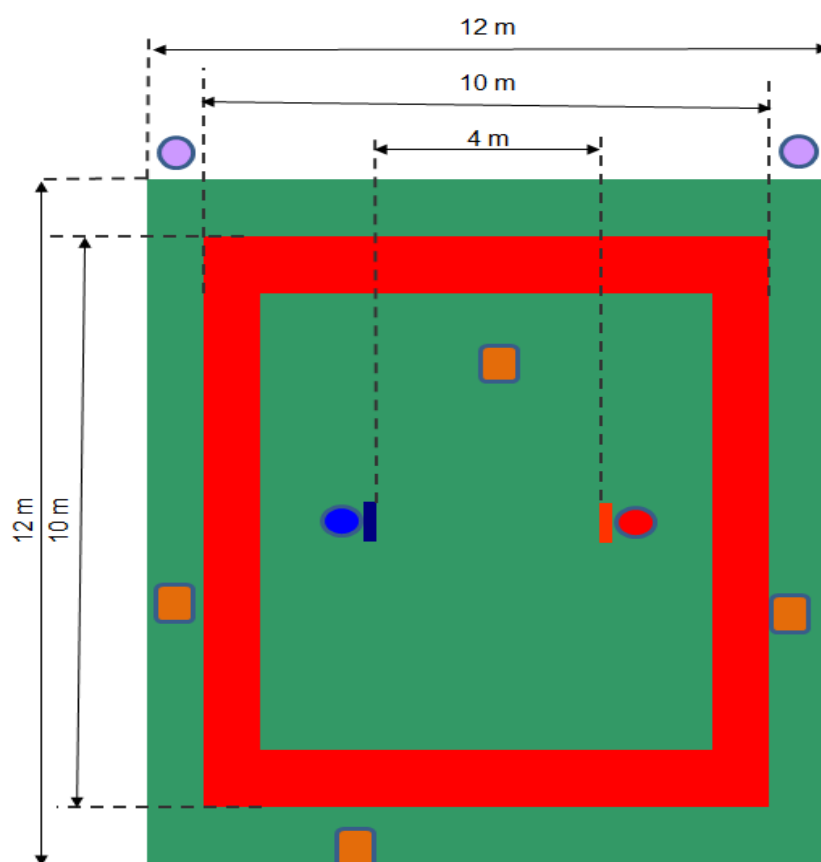
L'équipe est composée obligatoirement de 3 compétiteurs et un remplaçant, équipée de 2 jeux d'armes (8 bâtons au total)

REGLEMENT D'ARBITRAGE

AIRE DE COMPETITION

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

Elle est composée d'une surface intérieure est de 8x8 m, la zone de sortie de 10x10 m (zone de combat total 10x10) et d'une zone de sécurité est de 2m à l'extérieur de la zone de combat formant une aire totale de 12x12 m.



ROLE DE L'ARBITRE

Leur qualité leur impose de prodiguer sans faille et dans la même mesure le respect aussi bien aux arbitres qu'aux compétiteurs, coaches, 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 les ambassadeurs dans le contexte de la compétition.

ROLE DU COACH

Il est au service du compétiteur.

Il doit être licencié dans la saison en cours.

Au championnat de France le coach doit être sélectionné par le responsable technique régional et muni d'un badge

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

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

Remarque :

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

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

TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS

Tenue officielle d'arbitre

Lors des compétitions, déplacements, présentations ou remises de récompenses, les arbitres et les teneurs de table doivent être vêtus :

- blaser bleu marine
- Polo bleu marine officiel
- cravate officielle FFKDA et chemise blanche pour les responsables
- pantalon gris clair
- chaussettes foncées sans motifs.

Lors des compétitions, l'arbitre central, arbitrera sans veste.

Le responsable national de l'arbitrage est en droit de refuser le concours de tout arbitre ou juge arbitre non revêtu de cette tenue officielle propre et soignée.

Equipelement d'arbitre

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

Tenue du compétiteur

- Kimono Yoseikan Budo, propre et en bon état et un de rechange :
- Veste bleue marine avec logo officiel Yoseikan, côté gauche sur la poitrine
- Pantalon blanc avec bandes bleues marine de 4 cm

- L'écusson du club ou de la région est autorisé sur la manche gauche
- Ceinture bleue et blanche,
- Pas de tee-shirt pour les hommes,
- Tee-shirt bleu marine pour les femmes,
- Ongles coupés,
- Bijoux interdits,
- Piercings 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.
- Les bandages en dessous des gants sont interdits

Equipement du compétiteur (§ annexe « matériel homologué » et tableau des catégories de poids)

Compétition combat classe A et Multi-discipline épreuve classe A

- Gants ouverts bleus avec bouts des doigts libres
- casque ouvert avec sangle au menton
- Protège dents
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds et talons ».
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes.

Compétition combat classe B et Multi-discipline épreuve classe B

- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés
- Plastron réversible pour les pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et sans plastron pour les séniors.
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds ».
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB (pour les catégories pupilles, benjamins, minimes & cadets)
- Casque ouvert avec sangle au menton (pour les catégories juniors & seniors)
- Protège dents

Compétition bâtons individuel, équipes

- Bâtons homologués
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB.
- Coquille pour les hommes Coquille et protège seins pour les femmes.
- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés ou libres
- Plastron pour les pupilles, benjamins, minimes et sans plastrons pour les autres catégories.

Compétition kata

- Sans protections

Compétition Multi-discipline épreuve arme

Avoir le matériel qu'il faut pour faire également le deuxième atelier sans perdre de temps

- Bâtons homologués
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB
- Coquille pour les hommes Coquille et protège seins pour les femmes.
- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés (classe B) et libres (Classe A)
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds »
- La couleur rouge et bleu correspondant au tableau d'appel sont autorisés.
- Plastron réversible pour les pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et sans plastron pour les séniors

Compétition concours technique

- Gants homologués ouverts avec bouts des doigts libres
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes
- Protège dents

Tenue du coach

Les coaches 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 coaches qui ne seront pas vêtus comme précité ne seront pas admis sur la zone de compétition. Il est autorisé l'écusson du club ou de la région sur la manche gauche (pas de publicité).

I - COMBATS

L'organisation se réserve le droit d'arrêter un combat soit en cas de supériorité technique et/ou pour préserver l'intégrité physique d'un combattant.

REGLEMENT COMBAT classe A – Sudé Jiaï

Définition

Cette compétition est ouverte aux **Championnats de France** aux catégories seniors. Elle est limitée au compétiteur remplissant les critères de sélections

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

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

Critères de sélections

Inscription libre :

Être majeur, justifier d'un minimum de 3 timbres de licence FFKDA soit :

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

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

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

But

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

Durée

2 reprises de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupée d'une minute de repos. Une 3^{ème} reprise aura lieu en cas d'égalité de points. En cas d'égalité à l'issue des 3 reprises, décision « hantei » à la majorité des arbitres.

Déroulement

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

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

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

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

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

Arbitrage

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

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

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	- 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 et poignets - Les immobilisations (5 sec)
Sont interdits et peuvent entraîner 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 entraînant une torsion de la tête ou les extensions (arrière) de la nuque - Comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coaches, public, etc.) - Tenue vestimentaire et équipement non conforme - Projection de l'adversaire sur la nuque - Tricherie - Mise hors combat de l'adversaire par un coup interdit - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

La disqualification

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

REGLEMENT COMBAT classe B – Sude Jiaï

Définition

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

Elle est ouverte aux **Championnats de France** aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors.

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis, des projections et des immobilisations.

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

But

- Recherche technique et tactique
- Résistance physique et renforcement mental
- Equilibre entre puissance et vitesse (minimes, cadets, juniors, seniors)
- Equilibre entre précision, vitesse, et contrôle (pupilles, benjamins)
- Contrôle des émotions

Durée

Pupilles, benjamins : 2 reprises de 1 minute avec 1 minute de récupération.

Minimes, cadets : 2 reprises de 1,15 minute avec 1 minute de récupération.

Juniors : 2 reprises de 1,30 minute avec 1 minute de récupération.

Seniors : 2 reprises de 2 minutes avec 1 minute de récupération.

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

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

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

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

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

En cas d'égalité à la suite des 2 reprises :

- pour les catégories de pupilles à juniors, une décision sera donnée par « hantei » à la majorité des arbitres.
- pour les seniors : une 3^{ème} reprise aura lieu. Et en cas d'égalité à la fin des trois reprises, une décision sera donnée par « Hanteï » à la majorité des arbitres.

Arbitrage

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

Pupilles, Benjamins,

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale :	- les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque)* - les frappes dans le dos avec le dessus du pied ou le tibia (mawashi gueli) - les frappes contrôlées : toucher ramené sans écraser - Les atémis portés sur toute la superficie du plastron
Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- Les coups de pieds dans les membres inférieurs - Les atémis portés dans le dos à l'exception de ceux comptabilisés - Les atémis derrière la tête ou dans la nuque - Les coups de genou, coude et tête - Les atémis portés dans les parties génitales - Tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - Tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - La saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - Les clefs, extensions, 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 » - Projections & immobilisations

- Préciser les atémis à la tête pour les pupilles et benjamins avec contrôle pour s'aligner avec l'inter-disciplines

Minimes :

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale :	- Les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - Les frappes dans le dos avec le dessus du pied ou le tibia (mawashi gueli) - Les projections - Les frappes à la tête contrôlées : toucher ramener sans écraser (sauf derrière la tête) - Les immobilisations (5 sec)
Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- Les coups de pieds dans les membres inférieurs - Les atémis portés dans le dos à l'exception de ceux comptabilisés - Les atémis derrière la tête ou dans la nuque - Les atémis portés dans les parties génitales - Tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - Tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - Projection de l'adversaire sur la nuque - La saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - Les clefs, extensions, flexions et torsions des membres et articulations - Les écrasements musculaires - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	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 gueli) 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 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 - Projection de l'adversaire sur la nuque - La saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - Les clefs, extensions, flexions et torsions des membres et articulations - Les écrasements musculaires - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

II – BATON / KENJUTSU

REGLEMENT BATONS- Emono Jiaï A

Définition

Cette compétition s'effectue par catégories de poids. Elle est ouverte aux **Championnats de France Kenjutsu**.

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (tambo ou tchôbo), suivie de coups de poings, de pieds et de projections.

Les touches et projections doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe C)

But

Touches conformes.

Recherche de netteté, distance, vitesse, tactique.

Appréhender les distances, le timing.

Adaptation.

Durée

2 Reprises de 1 minute (garde libre).

Déroulement

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 bâton s'effectuera à chaque changement d'adversaire.

Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchôbo contre tchôbo ainsi de suite

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

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

Sont comptabilisés :	Les techniques de bâtons sur tout le corps Les atémis Les projections Les piques sur le buste (protection du cou obligatoire)
Autorisés non comptabilisés :	Les touches à une main (tchôbo) 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 BATONS- Emono Jiaï B

Définition

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

Elle est ouverte aux **Championnats de France** aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors. Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (kombo, tambo ou tchôbo) et des projections

(Sauf : pupilles et benjamins)

Les touches et projections doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe C)

But

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

Durée : (garde libre)

Pupille, benjamins : 1 reprise de 45 secondes

Minimes, cadets : 2 reprises de 45 secondes

Juniors : 2 reprises de 1 minute

Seniors : 2 reprises de 1 minute

Repos : 30 secondes

Déroulement :

Pour les catégories pupilles, seul le kombo est utilisé à chaque tour

Pour les catégories benjamins, kombo & tambo à deux mains seront utilisés.

Au premier tour : kombo contre kombo

Au deuxième tour : tambo contre tambo (à deux mains)

En final : tambo contre tambo (à deux mains)

Pour les catégories minimes à Senior, tambo et tchobo seront utilisés

Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo ainsi de suite

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur :

- Par cumul de points des deux reprises
- Par projection non contré (ippon)
- En cas d'égalité les compétiteurs seront départagés sur la 1ère touche gagnante « assaut décisif »

Sont comptabilisés :	Les techniques de bâtons sur tout le corps Les projections (sauf pupilles et benjamins)
Autorisés non comptabilisés :	Les touches à une main (Tambo pour les Benjamins et tchobo pour les catégories supérieurs) Les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	Les atémis Les coups portés sans contrôle ni recherche technique L'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations. La saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête, ...

III – COMPETITION INDIVIDUELLE MULTI-DISCIPLINE

L'organisation se réserve le droit d'arrêter un combat soit en cas de supériorité technique et/ou pour préserver l'intégrité physique d'un combattant.

MULTI-DISCIPLINE Classe A (Sénior)

Définition

Cette compétition est ouverte aux catégories séniors et est limitée au compétiteur remplissant les critères de sélections (identiques à ceux de la Classe A)

Cette compétition se déroule sur plusieurs épreuves consécutives.

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

LES ÉPREUVES

- 1^{ère} épreuve : EMONO JIAI A (Bâtons classe A) garde libre

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousses des atémis et des projections.

1^{er} Tour : tambo contre tambo avec atémis

2^{ème} Tour : tchobo contre tchobo avec atémis

3^{ème} Tour : tambo contre tambo avec atémis ainsi de suite

Durée : 1 Reprise de 1 minute

La reprise sera arrêtée avant la fin du temps réglementaire (1 minute) si un des compétiteurs rentre une projection non contrée (ippon).

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur de l'épreuve :

- Par cumul de points
- Par projection non contré (ippon)

- 2^{ème} épreuve : SUDE JIAI A (Combat classe A)

Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des immobilisations, des écrasements musculaires, des clés au sol et des étranglements

1 seule manche de 3 minutes. Le compteur se déclenche lorsque l'arbitre central annonce «HADJIME» ; la fin du combat sera signalée par l'arbitre central en annonçant « YAME ».

- 3^{ème} épreuve : Kombo/ Kombo (garde libre), « Bâton/Pied Poing/Projection » (garde libre),

Epreuve ayant lieu en cas d'égalité à l'issue des deux premières épreuves.

Durée : une reprise de 1 minute.

- En cas d'égalité au terme de tous les ateliers.

KOMBO/KOMBO (garde libre),

Le premier qui touche gagne (action décisive).

Un temps de repos d'une minute est accordé entre chaque reprise.

MULTI-DISCIPLINES Classe B

Définition

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

Elle est ouverte aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors. Cette compétition se déroule sur plusieurs épreuves consécutives.

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

LES ÉPREUVES

- 1^{ère} épreuve : EMONO JIAI B (BATONS classe B)

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousses et des projections.

Pour les catégories pupilles, seul le kombo est utilisé à chaque tour

Pour les catégories benjamins, kombo & tambo à deux mains seront utilisés.

Au premier tour : kombo contre kombo

Au deuxième tour : tambo contre tambo (à deux mains)

En final : tambo contre tambo (à deux mains)

Pour les catégories : minimes, cadets, juniors, seniors :

Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo ainsi de suite

Durée : 1 Reprise de 1 minute

La reprise sera arrêtée avant la fin du temps réglementaire (1 minute) si un des compétiteurs rentre une projection non contrée (ippon).

Pupilles, benjamins, minimes, cadets : 1 reprise de 45 secondes

Juniors, seniors : 1 reprise de 1 minute

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur de l'épreuve :

- Par cumul de points
- Par projection non contré (ippon)

· 2^{ème} épreuve : SUDE JIAI B (Combat classe B)

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis, des projections et immobilisations.

Durée

Pupille, benjamins : 1 reprise de 1 minute

Minimes, cadets : 1 reprise de 1min15

Juniors : 1 reprise de 1min30

Séniors : 1 reprise de 2 minutes

· 3^{ème} épreuve :

Catégorie Pupilles

NE WAZA (Combat au sol)

Face à face à genou au sol à 1m, opposition de maîtrise au sol.

L'objectif est d'immobiliser l'adversaire via le panel technique Yoseikan Budo

Toutes les immobilisations sont comptabilisées :

Une immobilisation est une posture dans laquelle l'adversaire est en position désavantagée.

Laquelle sans avoir la possibilité de se défaire de cette posture.

Un amené au sol (depuis la garde en position haute) suivi d'une immobilisation 5 secondes sera comptabilisé par un IPPON.

Durée : 1 min

En cas d'égalité, mort subite sur le premier point marqué (amené au sol ou immobilisation).

Catégories Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors

EMONO SUDE LANDOLI (Bâton / Pied Poing / Projection (sauf projections pour les benjamins))

Pieds-poings-projections contre bâton mousse (kombo), garde libre. Cette épreuve n'a lieu qu'en cas d'égalité à l'issue des deux premières épreuves.

Durée : 2 manches de 1 minute.

· En cas d'égalité au terme de tous les ateliers.

KOMBO/KOMBO (garde libre),

Le premier qui touche gagne (action décisive).

Pas de temps de repos entre les deux premières épreuves (Emono landoli/sude jiai). Un temps

Un temps de repos d'une minute est accordé entre chaque reprise.

IV - KATA

REGLEMENT KATA

Définition

Cette compétition se déroule individuellement dans les catégories d'âge

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

But

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

Déroulement

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

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

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

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

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

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

Les éliminatoires s'effectueront sur les katas suivants :

happoken nidan,
happoken sandan

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

happoken nidan / sandan/yodan / godan
hashakuken shodan / nidan/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, zenshin (niveau de difficulté) /4
- Puissance, vitesse /4
- Rythme (logique), /4
- Harmonie, esthétique /4
- Gestuelle correcte : forme générale, précision, direction /4

Pénalités (- 2 points sur le jugement)

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

V - CONCOURS TECHNIQUE

REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE - Sude Landoli

Définition

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

L'inscription est ouverte à une équipe par catégorie par club.

La différence d'âge autorisée au sein du couple est d'un an maximum, (autorisant un surclassement de catégorie si nécessaire), le couple inscrit dans la catégorie du combattant le plus âgé

Ex : Pupille 1^{ère} année avec Pupille 2^{ème} année = Catégorie Pupille

Pupille 2^{ème} année avec Benjamin 1^{ère} année = Catégorie Benjamin

Le couple s'exprime en alternance à travers un échange technique. Celui-ci comprend des techniques de poings, de pieds, de projections et divers enchaînements de prises et contre prises

La prestation doit s'effectuer dans un esprit d'entraide. Les notions de contrôle et de respect du partenaire sont prépondérantes cependant les techniques devront être réalisées avec précision, réalisme et logique. Il ne s'agit pas d'effectuer une démonstration mais plutôt de rechercher à valoriser sa pratique au travers d'une expression technique vivante.

But

- Recherche de l'esprit d'initiative.
- Recherche de la distance et du timing.
- Recherche des mouvements logiques, efficaces et contrôlés.
- Technicité : utilisation de toutes les techniques de clefs, projections, étranglements, poings, pieds, enchaînements et contre prises.

Durée

1 minute pour chaque prestation : le compteur se déclenche lorsque l'arbitre central annonce « HADJIME » ; la fin du combat sera signalée par deux coups de gong.

Déroulement

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

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

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

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

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

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.

VI - BATONS PAR EQUIPE

REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE (Emono Dan-Taï Sen)

Définition :

Cette compétition se déroule par équipe de trois et un remplaçant (§ 4 Liste des compétitions : généralités) : féminins, masculins ou mixtes. Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement avec touche (1 tambo, 2 tambos ou 1 tchobo). Elle est ouverte aux championnats de France

Catégorie :

- Minimes
- Cadets
- Junior-Sénior

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

Durée

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

Déroulement

Le combat se déroule en une seule manche pendant laquelle deux équipes se rencontrent sous forme de relais où chaque compétiteur qui a été touché (ou de sortie de l'aire) est remplacé par le suivant sans temps mort et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaire ou des 15 points. (21 points en Finale)

Les 2 équipes se présentent dès leur appel pour le salut officiel (sans casque). Dans l'équipe chaque compétiteur choisit un bâton différent. Le changement de bâtons est obligatoire à chaque sortie de l'aire de combat.

Après le salut, les équipes se placent dans leur zone d'attente à l'extérieur de l'aire de compétition.

Le 1^{er} compétiteur de chaque équipe se présente sur la ligne de départ, les autres sont en attente prêts à prendre le relais du compétiteur sortant.

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

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

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

Le compétiteur restant dans l'aire de combat doit laisser l'espace suffisant pour permettre au combattant suivant de rentrer et ne doit pas franchir la surface intérieure de l'aire.

Un compétiteur peut rester sur le tapis jusqu'à un total de **3** victoires consécutives maximum marquées sans défaite. Ensuite, il laisse sa place au compétiteur suivant de son équipe.

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

A l'issue du temps réglementaire ou des 15 points marqués (21 points en finale), l'arbitre central arrête le combat. Les équipes se placent sur la ligne de départ et l'arbitre donne la décision

Le remplaçant peut remplacer un combattant sur blessure pendant le combat. Le remplacement peut s'opérer à chaque combat. L'équipe combattante reste. Obligatoirement constituée de trois combattants. A défaut elle est déclarée perdante.

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

* interdiction catégorique de projection dans cet atelier
(Atelier composé de différentes Catégories "Poids/Sexe " afin de préserver l'intégrité physique des combattants)

PENALITES ET SANCTIONS

PENALITES et SANCTIONS (Combats, bâtons, et concours technique)

HANSUKU / Sanction du 2ème degré

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

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

SHIKAKU / Expulsion

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

Il est prononcé dans les cas suivants :

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

Entraîne le retrait du compétiteur sur le classement général

COMBATS CLASSE A ET B et Multi-discipline classe A et B

JYOGAÏ / Sortie

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

TCHUI / Sanction du 1^{er} degré

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

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

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Toute technique interdite portée.
- Toute technique autorisée portée dans une zone interdite.
- Attitude incorrecte du coach ou du combattant envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public.
- Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité.
 - Fuite ou action mettant en danger sa sécurité (tête haute, menton relevé, tourner le dos à son opposant, se jeter dans les jambes sans action préalable esquive, feinte, etc.)
- Simulation d'avoir été touché dans une zone interdite.
 - Pas de tentative de projection durant chaque round de combat en individuel sude jiai classe B. et multi-disciplines classe B
 - Ne participe pas au combat et cherche à éviter l'affrontement.
 - Commencer avant l'ordre de départ « HADJIME »
 - Ne pas s'arrêter après un « YAME »

Comptage pendant une reprise

Toute tentative de perte de temps sera sanctionnée d'un comptage.

Un comptage ne permet pas de remporter la reprise.

BÂTONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE et Multi-disciplines épreuve Bâtons

JYOGAI / Sortie

- Sortie de l'aire de combat : dès lors qu'un pied entier sort de la zone ou lors d'une chute qu'une partie du corps d'un combattant, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition
- L'arbitre central annonce « JYOGAI » (SORTIE), fait rentrer les compétiteurs à l'intérieur du carré rouge et annonce la couleur de celui qui est sortie. Il annonce ensuite le point accompagné du geste de la main
- Pas de cumuls de points on privilégie l'action technique sur le jyogai. Sinon on attribue un point au compétiteur resté sur l'aire de combat.
- La sortie de l'aire par les deux compétiteurs lors de la même action n'est pas comptabilisée.

TCHUI / Sanction du 1er degré

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

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Toute technique interdite portée (§ bâtons)
- Toute technique autorisée portée dans une zone interdite
- Commencer avant l'ordre de départ « HADJIME »
- Continuer volontairement une action malgré l'arrêt de l'arbitre
- Non changement de l'arme (bâtons par équipe)
- Manque de recherche technique, attaques simultanées à répétition.
- Ne participe pas au combat et cherche à éviter l'affrontement.

BLESSURE ET ACCIDENT

Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE)

En cas de « mise hors combat » survenue accidentellement (évanouissement, mauvaise chute, blessure), le combat est arrêté. A l'intervention de l'assistance médicale l'arbitre donne la décision.

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

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

Le comptage se fera uniquement quand l'adversaire sera en zone neutre.

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

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire ne peut plus combattre dans cette compétition sans l'autorisation de l'assistance médicale et de l'arbitre.

Abandon

En cas d'infériorité technique flagrante et/ou si le compétiteur est fortement éprouvé, le combat est arrêté. L'arbitre donne la décision.

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

Organes de la vue

Le port des lunettes est interdit

L'acuité visuelle à distance inférieure à 5/10^{ème} doit être appareillée par des lentilles souples parfaitement tolérées de façon prolongée. Le port de lentilles de contact souples est autorisée sous la responsabilité du compétiteur.

Remarque :

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

ANNEXES

1-ATTRIBUTION DES POINTS

A-ATELIER : COMBAT classe A

Seniors

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	
Mise hors combat par étranglement, clé, écrasement musculaire ou KO	Round gagné
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps /immobilisation 5 seconde	1 pt

B-ATELIER : COMBAT classe B

Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE POUR LA DECISION PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Mise hors combat (seulement dans les catégories séniors) attribution du maximum de 9 pts pour le round	Round gagné
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps (sauf pupilles et benjamins)	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps / immobilisation 5 secondes (sauf pupilles, benjamins)	1 pt

C-ATELIER : COMBAT DE BATONS INDIVIDUEL

Pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors, seniors

- Une projection non contrée en individuel IPPON (Individuel) (minimes cadets, juniors, sénior uniquement)	Combat gagné
- Une projection simultanée à une touche de l'adversaire (uniquement en individuel) (minimes cadets, juniors, séniors uniquement)	1 pt
- Une touche conforme avec bâton mousse (kombo, tambo ou tchobo) - Un atémi au niveau de la tête, du buste, des jambes à l'exception des zones interdites (uniquement pour la classe A)	1 pt

D-ATELIER : COMBAT AU SOL NE WAZA

Pupilles,

- Un amené au sol direct et non contré suivi d'une immobilisation de 5 secondes (IPPON)	Combat gagné
- Une immobilisation de 5 secondes	1 pt

2- MATERIEL HOMOLOGUE

Noris, Yoseikan-shop et Adidas

Casque à grille blanc

Utilisation : compétition combat
Sude Jiai B pupilles, Benjamins, minimes cadet,
bâton par équipe et Bâton classe A et B



Casque ouvert

Utilisation : Compétition Multidiscipline
A et B et combat Sude Jiai A et B
Cat junior et senior



Plastron avec et sans protection du cou

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

Compétition multi-disciplines sauf pupilles, benjamins, minimes, cadet, junior (tous les ateliers)



Gants avec protection des doigts

Utilisation : compétition multi-discipline B, combat classe B, bâtons et bâtons par équipe



Gants sans protection du bout des doigts

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



Protège tibias et Protège dents

Utilisation : compétition combat classe A et B.



Protège seins et coquilles

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



Bâtons

Utilisation : compétition multi-discipline A et B, bâtons et bâtons par équipe

ARMES SPORTIVES

Le Tchobo 105 cm



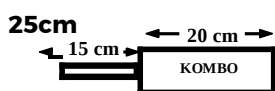
Le Tambo: 75 cm



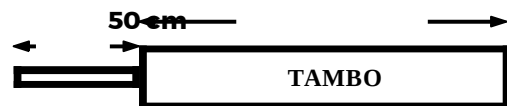
Le Kombo: 35 cm



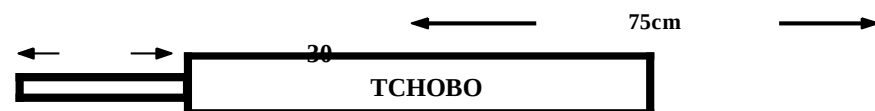
	MANCHE	MOUSSE	TOTAL
TCHOBO	35 cm	70 cm	105 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm
KOMBO	15 cm	20 cm	35 cm



35 cm



75 cm



105 cm