

RÈGLEMENTATION CSDGE

ÉDITION - SAISON 2021-2022

PARTIE TECHNIQUE

**COMMISSION SPÉCIALISÉE
DES DAN/DUAN/DANG
ET GRADES ÉQUIVALENTS**

KOBUDO TRADITIONNEL

ffkarate.fr



PROGRAMME DES EXAMENS DE DAN KOBUDO

- **Examen pour l'obtention du 1^{er} dan** **page 5**
- **Examen pour l'obtention du 2^e dan** **page 7**
- **Examen pour l'obtention du 3^e dan** **page 9**
- **Examen pour l'obtention du 4^e dan** **page 11**
- **Examen pour l'obtention du 5^e dan** **page 13**

ANNEXES KOBUDO

- **Annexe I - Explications des épreuves** **page 17**
- **Annexe II - Programme Matayoshi Kobudo** **page 21**
- **Annexe III - Programme Ryukyu Kobudo** **page 22**
- **Annexe IV - Programme Kobukai** **page 23**
- **Annexe V - Programme Kochinda Kobujutsu** **page 24**

Examen pour l'obtention du 1^{er} dan

Programme du 1 ^{er} dan		
Kihon - Hojoundo Noté sur 20		Ippon Kumité Noté sur 20
Kata Noté sur 20		Yakusoku Kumité Noté sur 20
Kata Kihon Bunkai Noté sur 20		Bunkai Oyo Noté sur 20

L'examen du 1^{er} dan est composé de 6 épreuves notées chacune sur 20. Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Les épreuves sont :

- 1 - Kihon - Hojoundo
- 2 - Kata
- 3 - Kata Kihon Bunkai (Kata Kumiwaza)
- 4 - Ippon Kumité
- 5 - Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel
- 6 - Bunkai Oyo

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

Pour les épreuves à 2 : Le candidat est autorisé à venir avec son partenaire.

Avant chaque épreuve, le candidat rappelle d'abord au jury son style de kobudo renseigné sur la fiche d'inscription.

ÉPREUVE N°1 : Kihon – Hojoundo (Voir Annexe I)

Le jury ne peut évaluer que deux candidats à la fois.

Les candidats sont évalués sur des techniques d'armes de kobudo effectuées en déplacement et présentées en séries, chaque technique composant la série étant réalisée au minimum sur 3 pas en avançant puis en reculant.

La série technique et l'arme seront choisies par le jury dans les séries d'enchaînement définies pour le 1^{er} dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

ÉPREUVE N°2 : Kata (Voir Annexe I)

Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il les choisit dans la liste des katas du 1^{er} dan de son style de kobudo (*Voir en annexe la liste des kata*).

ÉPREUVE N°3 : Kata Kihon Bunkai (Voir Annexe I)

Le **Kata Kihon Bunkai** conserve l'exécution des techniques et l'ordre exact de la séquence du kata de kobudo présenté.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur un maximum de 3 séquences de son choix issues obligatoirement d'un des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 (*sauf nunchaku*).

Il présente pour chaque séquence l'enchaînement des techniques seul puis son application avec partenaire.

ÉPREUVE N°4 : Ippon Kumité (Voir Annexe I)

L'arme sera choisie par le jury dans les armes correspondants au 1^{er} dan en tenant compte des armes travaillées dans le style de kobudo du candidat (*sauf Nunchaku*).

- UKE et TORI utilisent chacun la même arme.
- L'épreuve se déroule sur 5 attaques effectuées à droite puis à gauche.
- Les 5 attaques à effectuer par TORI sont :
 - Jodan Uchi (Shomen Uchi) (Attaque au sommet de la tête),
 - Jodan Naname Uchi (Attaque au cou ou à la tempe)
 - Chudan Uchi (Attaque aux côtes),
 - Gedan Uchi (Attaque au genou),
 - Tsuki pour bô, Nuki pour saï et tonfa (pique à la gorge).

ÉPREUVE N°5 : Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel (Voir Annexe I)

Présentation d'une série technique d'enchaînements d'attaques/défenses à effectuer, avec un partenaire.

- La série technique sera choisie par le jury dans les séries techniques définies pour le 1^{er} dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).
- TORI et UKE utilisent la même arme.
- Le candidat doit démontrer la série technique dans le rôle de UKE puis de TORI.

ÉPREUVE N°6 : Bunkai Oyo (Voir Annexe I)

Le candidat présente une interprétation libre, avec un partenaire de son choix, de l'intégralité d'un des kata de kobudo, sauf nunchaku, de son style en gardant l'idée générale du kata.

- Le kata présenté en Bunkai Oyo sera différent des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 et sera choisi par le candidat dans la liste des kata du 1^{er} dan de son style de kobudo.
- L'application peut être effectuée dans des axes différents du kata.
- Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.
- Le partenaire utilise la même arme que celle du candidat.

Dans cette épreuve le candidat doit démontrer :

- Cohérences de l'enchaînement.
- Respect, autant que possible, de l'ordre des techniques composant les séquences.
- Stabilité et aisance dans les déplacements.
- Distance, précision des attaques et des blocages, rythme.
- Attitude martiale (Kime).

Notes :

- Lors du travail avec partenaire :
 1. Lorsque l'attaque Nuki en Saï et Tonfa doit être bloquée, elle se fera l'arme sortie (*Honte Mochi*).
 2. Les **Kama** et **Seiryuto** devront être en bois.

Examen pour l'obtention du 2^e dan

Programme du 2 ^e dan		
Kihon - Hojoundo Noté sur 20		Ippon Kumité Noté sur 20
Kata Noté sur 20		Yakusoku Kumité Noté sur 20
Kata Kihon Bunkai Noté sur 20		Bunkai Oyo Noté sur 20

L'examen du 2^e dan est composé de 6 épreuves notées chacune sur 20. Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Les épreuves sont :

- 1 - Kihon - Hojoundo
- 2 - Kata
- 3 - Kata Kihon Bunkai (Kata Kumiwaza)
- 4 - Ippon Kumité
- 5 - Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel
- 6 - Bunkai Oyo

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

Pour les épreuves à 2 : Le candidat est autorisé à venir avec son partenaire.

Avant chaque épreuve, le candidat rappelle d'abord au jury son style de kobudo renseigné sur la fiche d'inscription.

ÉPREUVE N°1 : Kihon – Hojoundo (Voir Annexe I)

Le jury ne peut évaluer que deux candidats à la fois.

Les candidats sont évalués sur des techniques d'armes de kobudo effectuées en déplacement et présentées en séries, chaque technique composant la série étant réalisée au minimum sur 3 pas en avançant puis en reculant.

La série technique et l'arme seront choisies par le jury dans les séries d'enchaînement définies pour le 2^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

ÉPREUVE N°2 : Kata (Voir Annexe I)

Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il les choisit dans la liste des katas du 2^e dan de son style de kobudo (*Voir en annexe la liste des kata*).

ÉPREUVE N°3 : Kata Kihon Bunkai (Voir Annexe I)

Le **Kata Kihon Bunkai** conserve l'exécution des techniques et l'ordre exact de la séquence du kata de kobudo présenté.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur un maximum de 3 séquences de son choix issues obligatoirement d'un des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 (sauf nunchaku).

Il présente pour chaque séquence l'enchaînement des techniques seul puis son application avec partenaire.

ÉPREUVE N°4 : Ippon Kumité (Voir Annexe I)

L'arme sera choisie par le jury dans les armes correspondants au 2^e dan en tenant compte des armes travaillées dans le style de kobudo du candidat (*sauf Nunchaku*).

- UKE et TORI utilisent chacun la même arme.
- L'épreuve se déroule sur 5 attaques effectuées à droite puis à gauche.
- Les 5 attaques à effectuer par TORI sont :
 - Jodan Uchi (Shomen Uchi) (Attaque au sommet de la tête),
 - Jodan Naname Uchi (Attaque au cou ou à la tempe)
 - Chudan Uchi (Attaque aux côtes),
 - Gedan Uchi (Attaque au genou),
 - Tsuki pour bô, Nuki pour saï et tonfa (pique à la gorge).

ÉPREUVE N°5 : Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel (Voir Annexe I)

Présentation d'une série technique d'enchaînements d'attaques/défenses à effectuer, avec un partenaire.

- La série technique sera choisie par le jury dans les séries techniques définies pour le 2^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).
- Selon les kumité conventionnels définis dans leur style de kobudo, les 2 partenaires peuvent utiliser chacun la même arme ou des armes différentes (*sauf nunchaku*).
- Le candidat doit démontrer la série technique dans le rôle de UKE puis de TORI.

ÉPREUVE N°6 : Bunkai Oyo (Voir Annexe I)

Le candidat présente une interprétation libre, avec un partenaire de son choix, de l'intégralité d'un des kata de kobudo, sauf nunchaku, de son style en gardant l'idée générale du kata.

- Le kata présenté en Bunkai Oyo sera différent des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 et sera choisi par le candidat dans la liste des kata du 2^e dan de son style de kobudo.
- L'application peut être effectuée dans des axes différents du kata.
- Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.
- Le partenaire utilise la même arme que celle du candidat.

Dans cette épreuve le candidat doit démontrer :

- Cohérences de l'enchaînement.
- Respect, autant que possible, de l'ordre des techniques composant les séquences.
- Stabilité et aisance dans les déplacements.
- Distance, précision des attaques et des blocages, rythme.
- Attitude martiale (Kime).

Notes :

- Lors du travail avec partenaire :
 1. Lorsque l'attaque Nuki en Saï et Tonfa doit être bloquée, elle se fera l'arme sortie (*Honte Mochi*).
 2. Les **Kama** et **Seiryuto** devront être en bois.

Examen pour l'obtention du 3^e dan

Programme du 3 ^e dan		
Kihon - Hojoundo Noté sur 20		Ippon Kumité Noté sur 20
Kata Noté sur 20		Yakusoku Kumité Noté sur 20
Kata Kihon Bunkai Noté sur 20		Bunkai Oyo Noté sur 20

L'examen du 3^e dan est composé de 6 épreuves notées chacune sur 20. Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Les épreuves sont :

- 1 - Kihon - Hojoundo
- 2 - Kata
- 3 - Kata Kihon Bunkai (Kata Kumiwaza)
- 4 - Ippon Kumité
- 5 - Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel
- 6 - Bunkai Oyo

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

Pour les épreuves à 2 : Le candidat est autorisé à venir avec son partenaire.

Avant chaque épreuve, le candidat rappelle d'abord au jury son style de kobudo renseigné sur la fiche d'inscription.

ÉPREUVE N°1 : Kihon – Hojoundo (Voir Annexe I)

Le jury ne peut évaluer que deux candidats à la fois.

Les candidats sont évalués sur des techniques d'armes de kobudo effectuées en déplacement et présentées en séries, chaque technique composant la série étant réalisée au minimum sur 3 pas en avançant puis en reculant.

La série technique et l'arme seront choisies par le jury dans les séries d'enchaînement définies pour le 3^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

ÉPREUVE N°2 : Kata (Voir Annexe I)

Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il les choisit dans la liste des katas du 3^{ème} dan de son style de kobudo (*Voir liste des kata en annexe*).

ÉPREUVE N°3 : Kata Kihon Bunkai (Voir Annexe I)

Le **Kata Kihon Bunkai** conserve l'exécution des techniques et l'ordre exact de la séquence du kata de kobudo présenté.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur un maximum de 4 séquences de son choix issues obligatoirement d'un des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 (sauf nunchaku).

Il présente pour chaque séquence l'enchaînement des techniques seul puis son application avec partenaire.

ÉPREUVE N°4 : Ippon Kumité (Voir Annexe I)

L'arme sera choisie par le jury dans les armes correspondants au 3^e dan en tenant compte des armes travaillées dans le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les armes concernées, sauf Nunchaku*).

- UKE et TORI peuvent utiliser chacun une arme différente.
- L'épreuve se déroule sur 5 attaques effectuées à droite puis à gauche.
- Les 5 attaques à effectuer par TORI sont :
 - Jodan Uchi (Attaque au sommet de la tête),
 - Jodan Naname Uchi (Attaque au cou ou à la tempe)
 - Chudan Uchi (Attaque aux côtes),
 - Gedan Uchi (Attaque au genou),
 - Tsuki pour bô, Nuki pour saï et tonfa (pique à la gorge).

ÉPREUVE N°5 : Yakusoku Kumité / Kumité conventionnel (Voir Annexe I)

Présentation d'une série technique d'enchaînements d'attaques/défenses à effectuer, avec un partenaire.

- La série technique sera choisie par le jury dans les séries techniques définies pour le 3^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).
- Le candidat et son partenaire peuvent utiliser chacun la même arme ou des armes différentes (*sauf nunchaku*).
- Le candidat doit démontrer la série technique dans le rôle de UKE puis de TORI.

ÉPREUVE N°6 : Bunkai Oyo (Voir Annexe I)

Le candidat présente une interprétation libre, avec un partenaire de son choix, de l'intégralité d'un des kata de kobudo, sauf nunchaku, de son style en gardant l'idée générale du kata.

- Le kata présenté en Bunkai Oyo sera différent des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 et sera choisi par le candidat dans la liste des kata du 3^e dan de son style de kobudo.
- L'application peut être effectuée dans des axes différents du kata.
- Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.
- Le partenaire utilise la même arme que celle du candidat.

Dans cette épreuve le candidat doit démontrer :

- Cohérences de l'enchaînement.
- Respect, autant que possible, de l'ordre des techniques composant les séquences.
- Stabilité et aisance dans les déplacements.
- Distance, précision des attaques et des blocages, rythme.
- Attitude martiale (Kime).

Notes :

- Lors du travail avec partenaire :
 3. Lorsque l'attaque Nuki en Saï et Tonfa doit être bloquée, elle se fera l'arme sortie (*Honte Mochi*).
 4. Les **Kama** et **Seiryuto** devront être en bois.

Examen pour l'obtention du 4^e dan

Programme du 4 ^e dan		
Kihon - Hojoundo Noté sur 30		Kata Noté sur 40
Kumité conventionnel Noté sur 30		Bunkai Oyo Noté sur 20

L'examen du 4^e dan est constitué de 4 épreuves :

- 1 - Kihon - Hojoundo**
- 2 - Kumité conventionnel / Yakusoku Kumité**
- 3 - Kata**
- 4 - Bunkai Oyo**

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 60 sur 120 points.

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

Pour les épreuves à 2 : Le candidat est autorisé à venir avec son partenaire.

Avant chaque épreuve, le candidat rappelle d'abord au jury son style de kobudo renseigné sur la fiche d'inscription.

ÉPREUVE N°1 : Kihon – Hojoundo (Voir Annexe I)

Le jury ne peut évaluer qu'un seul candidat à la fois.

Pour réussir cette épreuve notée sur 30, il faut obtenir la note minimum de 15/30.

Le candidat est évalué sur des techniques d'armes de kobudo effectuées en déplacement, chaque technique étant réalisée au minimum sur 3 pas en avançant puis en reculant.

- Pour cette épreuve le candidat doit présenter 2 séries d'enchaînements techniques définies pour le 4^e dan dans le style de kobudo du candidat.

- Les armes et les séries seront choisies par le jury dans les armes et séries correspondant au 4^e dan du style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

- Les 2 séries peuvent être de la même arme ou chacune avec une arme différente, au choix du jury.

ÉPREUVE N°2 : Kumité conventionnel / Yakusoku Kumité (Voir Annexe I)

Pour réussir cette épreuve notée sur 30, il faut obtenir la note minimum de 15/30.

Présentation de 2 séries techniques d'enchaînements d'attaques/défenses à effectuer, avec un partenaire.

- Le candidat et son partenaire peuvent utiliser chacun la même arme ou des armes différentes (*sauf nunchaku*).

- Les 2 séries techniques et l'arme sont choisies par le candidat dans les séries définies pour le 4^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

- Le candidat doit démontrer les séries techniques dans le rôle de UKE puis de TORI.

ÉPREUVE N°3 : Kata (Voir Annexe I)

Pour réussir cette épreuve notée sur 40, il faut obtenir la note minimum de 20/40.

- Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il les choisit dans la liste des katas du 4^e dan de son style de kobudo (*Voir en annexe la liste des kata*).
- Le jury pourra également demander l'application avec partenaire d'une ou plusieurs séquences d'un des 2 kata présentés.

ÉPREUVE N°4 : Bunkai Oyo (Voir Annexe I)

Pour réussir cette épreuve notée sur 20, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le candidat présente une interprétation libre, avec un partenaire de son choix, de l'intégralité d'un des kata de kobudo choisi dans la liste des kata du 4^e dan, sauf nunchaku, de son style en gardant l'idée générale du kata (*Voir en annexe la liste des kata*).

- Le kata présenté en Bunkai Oyo sera différent des 2 kata présentés lors de l'épreuve n°2 et sera choisi par le candidat dans la liste des kata du 4^e dan de son style de kobudo.
- L'application présentée peut être effectuée dans des axes différents du kata.
- Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.
- Le partenaire peut utiliser une arme différente que celle du candidat.

Dans cette épreuve le candidat doit démontrer :

- Cohérences de l'enchaînement.
- Respect, autant que possible, de l'ordre des techniques composant les séquences.
- Stabilité et aisance dans les déplacements.
- Distance, précision des attaques et des blocages, rythme.
- Attitude martiale (Kime).

Notes :

- Lors du travail avec partenaire :
 1. Lorsque l'attaque Nuki en Sai et Tonfa doit être bloquée, elle se fera l'arme sortie (*Honte Mochi*).
 2. Les **Kama** et **Seiryuto** devront être en bois.

Examen pour l'obtention du 5^e dan

Programme du 5 ^e dan		
Kihon - Hojoundo Noté sur 30		Kata Noté sur 40
Kumité conventionnel Noté sur 30		Bunkai Oyo Noté sur 20

L'examen du 5^e dan est constitué de 4 épreuves :

- 1 - Kihon - Hojoundo**
- 2 - Kumité conventionnel / Yakusoku Kumité**
- 3 - Kata**
- 4 - Bunkai Oyo**

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 60 sur 120 points.

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

Pour les épreuves à 2 : Le candidat est autorisé à venir avec son partenaire.

Avant chaque épreuve, le candidat rappelle d'abord au jury son style de kobudo renseigné sur la fiche d'inscription.

ÉPREUVE N°1 : Kihon – Hojoundo (Voir Annexe I)

Le jury ne peut évaluer qu'un seul candidat à la fois.

Pour réussir cette épreuve notée sur 30, il faut obtenir la note minimum de 15/30.

Le candidat est évalué sur un enchaînement de différentes techniques d'armes de kobudo effectuées avec déplacements en avançant et en reculant dans différentes directions.

- Pour cette épreuve le candidat doit présenter un Kihon libre composé de 2 séries techniques d'enchaînements de 2 armes différentes, choisies dans l'ensemble des armes de kobudo de son style (*Voir en annexe les armes concernées*).
- Le candidat sera jugé sur la difficulté technique des enchaînements proposés mais aussi sur la difficulté de maniement des armes utilisées.
- Le jury pourra, si besoin, également demander l'application avec partenaire de tout ou partie des enchaînements présentés.

ÉPREUVE N°2 : Kunité conventionnel / Yakusoku Kunité (Voir Annexe I)

Pour réussir cette épreuve notée sur 30, il faut obtenir la note minimum de 15/30.

Présentation de 2 séries techniques d'enchaînements d'attaques/défenses à effectuer avec un partenaire.

- Chacune de ces 2 séries techniques sera effectuée avec une arme différente.
- Les armes et les 2 séries techniques seront choisies par le candidat dans les séries définies pour le 5^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).
- Le candidat et son partenaire peuvent utiliser chacun la même arme ou des armes différentes (*sauf nunchaku*).
- Le candidat doit démontrer les séries techniques dans le rôle de UKE puis de TORI.

ÉPREUVE N°3 : Kata

Pour réussir cette épreuve notée sur 40, il faut obtenir la note minimum de 20/40.

- Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il les choisit dans la liste des katas du 4^e et 5^e dan de son style de kobudo, (*Voir en annexe la liste des kata*).
- Le jury pourra également demander l'application avec partenaire d'une ou plusieurs séquences des kata présentés.

ÉPREUVE N°4 : Bunkai Oyo (Voir Annexe I)

Pour réussir cette épreuve notée sur 20, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le candidat présente une interprétation libre, avec un partenaire de son choix, de l'intégralité d'un des kata de kobudo choisi dans la liste des kata du 4^e ou 5^e dan, sauf nunchaku, de son style de kobudo en gardant l'idée générale du kata (*Voir liste des kata en annexe*).

- Le kata présenté en Bunkai Oyo sera différent des 2 kata présentés lors de l'épreuve n°2 et sera choisi par le candidat dans la liste des kata du 4^e ou 5^e dan de son style de kobudo.
- L'application présentée peut être effectuée dans des axes différents du kata.
- Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.
- Le partenaire peut utiliser une arme différente que celle du candidat.

Dans cette épreuve le candidat doit démontrer :

- Cohérences de l'enchaînement.
- Respect, autant que possible, de l'ordre des techniques composant les séquences.
- Stabilité et aisance dans les déplacements.
- Distance, précision des attaques et des blocages, rythme.
- Attitude martiale (Kime).

Notes :

- Lors du travail avec partenaire :
 1. Lorsque l'attaque Nuki en Sai et Tonfa doit être bloquée, elle se fera l'arme sortie (*Honte Mochi*).
 2. Les **Kama** et **Seiryuto** devront être en bois.

ANNEXES

- ANNEXE I - EXPLICATIONS DES ÉPREUVES**
- ANNEXE II - PROGRAMME MATAYOSHI KOBUDO**
- ANNEXE III - PROGRAMME RYUKU KOBUDO**
- ANNEXE IV - PROGRAMME KOBUKAÏ**
- ANNEXE V - PROGRAMME KOCHINDA KOBUJUTSU**

I - Explications des épreuves

- Épreuve : Kihon - Hojoundo

C'est un Kihon qui se présente sous forme de séries composées de différentes techniques dans chacune des armes travaillées.

Selon le style de kobudo, chacune des armes doit posséder, selon la difficulté de maniement de l'arme, entre 1 et 3 séries composées chacune d'au moins 5 techniques.

Quand une arme possède plusieurs séries, celles-ci doivent être de difficultés croissantes.

Par exemple une première série composée de 5 techniques simples et uniques d'attaque ou de défense ; une deuxième série composée de 5 enchaînements de mouvements plus complexes ou de plusieurs mouvements, etc.

Selon leurs difficultés et le type d'arme utilisée, ces séries doivent être réparties sur les grades du 1^{er} au 5^e dan.

Dans un même style de Kobudo, les techniques qui composent les séries de Hojoundo peuvent être différentes ce qui compte c'est que ces séries soient composées d'au moins 5 techniques et que celles-ci soient de difficultés croissantes selon le grade présenté.

- Épreuve : Kata

- Le candidat doit réaliser deux katas libres. Il peut les choisir dans la liste des katas du grade présenté de son style de kobudo (*Voir en annexe la liste des kata*).

- Pour le 4^e et 5^e dan, le jury pourra également demander l'application avec partenaire d'une ou plusieurs séquences de chacun des 2 kata présentés.

- Épreuve : Kata Kihon Bunkai

Le **Kata Kihon Bunkai** conserve l'exécution des techniques et l'ordre exact de la séquence du kata de kobudo présenté.

- **Pour le 1^{er} et 2^e dan**, le candidat est évalué avec un partenaire sur un maximum de 3 séquences de son choix issues obligatoirement d'un des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 (sauf nunchaku).

Il présente pour chaque séquence l'enchaînement des techniques seul puis son application avec partenaire.

- **Pour le 3^e dan**, le candidat est évalué avec un partenaire sur un maximum de 4 séquences de son choix issues obligatoirement d'un des 2 kata présentés lors de l'épreuve kata n°2 (sauf nunchaku).

Il présente pour chaque séquence l'enchaînement des techniques seul puis son application avec partenaire.

- Note : Cette épreuve n'est pas au programme des 4^e et 5^e dan.

- Épreuve : Ippon Kumité

Déroulement de l'épreuve pour le 1^{er} et 2^e dan :

- Le candidat et son partenaire utilisent chacun la même arme.

- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.

- TORI après avoir annoncé le nom de la technique attaque directement en avançant d'un pas.

- UKE bloque et contre-attaque, puis TORI et UKE se remettent en KAMAE

- TORI exécute chacune des 5 attaques une fois à droite puis une fois à gauche.

- Le candidat et son partenaire inversent les rôles lorsque TORI a réalisé toutes ses attaques. Le candidat sera jugé dans ses défenses et contre-attaques dans le rôle de UKE et dans ses attaques dans le rôle de TORI.

Déroulement de l'épreuve pour le 3^e dan :

- Le candidat et son partenaire peuvent utiliser chacun une arme différente.
- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.
- TORI après avoir annoncé le nom de la technique attaque soit directement avec un sursaut vers l'avant soit en avançant d'un pas.
- UKE bloque et contre-attaque, puis TORI et UKE se remettent en KAMAE
- TORI exécute chacune des 5 attaques une fois à droite puis une fois à gauche.
- Le candidat et son partenaire inversent les rôles lorsque TORI a réalisé toutes ses attaques et après avoir échangés leurs armes si celle-ci sont différentes.

Le candidat sera jugé dans ses défenses et contre-attaques dans le rôle de UKE et dans ses attaques dans le rôle de TORI.

- Note : Cette épreuve n'est pas au programme des 4^e et 5^e dan.

- Épreuve : Yakusoku Kumité - Kumité conventionnel

C'est l'application avec un partenaire d'une série d'enchaînements techniques propres à chaque école de Kobudo.

- Le candidat doit démontrer la série technique dans le rôle de UKE et de TORI.

Cette épreuve permet d'apprécier la compréhension des techniques ou enchaînements par le candidat ainsi que leur application dans chacun des rôles d'attaquant ou de défenseur.

Déroulement de l'épreuve

Le candidat et son partenaire se présentent face à face en Musubi dachi, se saluent et se placent en Kamae en avançant chacun le pied droit puis exécutent leur série d'enchaînements d'attaque/défense.

- Pour le 1^{er}, 2^e et 3^e dan le candidat doit présenter une série technique choisie par le jury (*Voir en annexe les séries concernées*).

- Pour le 4^e et 5^e dan le candidat présente 2 séries techniques de son choix dans les séries définies pour le 4^e et 5^e dan selon le style de kobudo du candidat (*Voir en annexe les séries concernées*).

Matayoshi Kobudo (voir annexe II).

- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.

- TORI effectue un enchaînement d'attaque sur le même axe en avançant une fois à gauche puis une fois à droite.

- UKE recule d'un pas ou effectue un pas glissé vers l'arrière sur la première attaque, bloque puis recule d'un pas sur la seconde attaque, bloque à nouveau et contre-attaque.

- Une fois la contre-attaque d'UKE effectuée, le candidat et son partenaire échangent leurs rôles et répètent l'enchaînement.

- Cet aller et retour est répété pour chacun des enchaînements de la série présentée.

Ryukyu Kobudo (voir annexe III).

- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.

- Ils présentent alors leur kumité conventionnel.

- Le candidat et son partenaire inverseront les rôles lorsque le kumité conventionnel sera terminé.

Kobukai (voir annexe VI)

- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.
- Ils présentent alors leur kumité conventionnel.
- Le candidat et son partenaire inverseront les rôles lorsque le kumité conventionnel sera terminé.

Kochinda Kobujutsu (voir annexe V)

- Le candidat et son partenaire se saluent en MUSUBI DACHI et se présentent face à face en KAMAE en avançant chacun le pied droit.
- Ils présentent alors leur kumité conventionnel.
- Le candidat et son partenaire inverseront les rôles lorsque le kumité conventionnel sera terminé.

- Épreuve : Bunkai Oyo

C'est une interprétation libre, avec un partenaire de l'intégralité d'un des kata de kobudo de son style en gardant l'idée générale du kata.

L'application peut être effectuée dans des axes différents du kata en déplacements multidirectionnels.

Lorsque les techniques sont symétriques il n'est pas nécessaire de démontrer les deux côtés.

Il peut être réalisé en décomposant chacune des séquences d'enchaînement du kata avec un retour en garde à la fin de celle-ci, puis enchaîner avec la séquence suivante, etc., ou bien en enchaînant tout le kata du début à la fin.

ANNEXE II – MATAYOSHI-KOBUDO

	Armes	Kihon Hojoundo	Kata	Yakusoku Kumite
1^{er} dan	Bô Saï Tonfa Nunchaku	- Bô-Hojoundo-Ichi - Saï-Hojoundo-Ichi - Tonfa-Hojoundo-Ichi - Nunchaku-Hojoundo-Ichi	- Shushi-No-Kon - Choun-No-Kon - Matayoshi-No-Saï-Daï-Ichi - Matayoshi-No-Tonfa-Daï-Ichi - Matayoshi-No-Nunchaku-Daï-Ichi	- Kumi-Bô-Ichi - Kumi-Saï-Ichi - Kumi-Tonfa-Ichi
2^e dan	Bô Saï Tonfa Nunchaku	- Bô-Hojoundo-Ni - Saï-Hojoundo-Ni - Tonfa-Hojoundo-Ni - Nunchaku-Hojoundo-Ni	- Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Matayoshi-No-Saï-Daï-Ni - Matayoshi-No-Tonfa-Daï-Ni - Matayoshi-No-Nunchaku-Daï-Ni	- Kumi-Bô-Ni - Kumi-Saï-Ni - Kumi-Tonfa-Ni
3^e dan	Bô Saï Nunchaku Eku	- Bô-Hojoundo-San - Saï-Hojoundo-San - Nunchaku-Hojoundo-San - Eku-Hojoundo-Ichi	- Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Chikin-Bô - Chinbaru-No-Saï - Chinkin-Akachu-No-Ekudi	- Kumi-Bô-San - Kumi-Saï-San - Kumi-Eku-Ichi
4^e dan	Bô Eku Sansetsukon Kama Nunti-Bô	- Sansetsukon-Hojoundo-Ichi - Sansetsukon-Hojoundo-Ni - Kama-Hojoundo-Ichi - Kama-Hojoundo-Ni	- Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Chikin-Bô - Shishi-No-Kon - Hakuho - Kama-Nuti - Nunti-No-Kata	- Kumi-Eku-Ichi - Kumi-Sansetsukon-Ichi - Kumi-Kama-Ichi - Kumi-Kama-Ni
5^e dan	Bô Saï Tonfa Nunchaku Eku Sansetsukon Kama Nunti Bô Timbei Kuwa	2 Kihon-Hojoundo libres avec 2 armes différentes choisies dans toutes les armes de Kobudo	- Shushi-No-Kon - Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Chikin-Bô - Shishi-No-Kon - Tinbei-No-Kata - Kuwa-No-Kata	- Kumi-Bô-San - Kumi-Saï-San - Kumi-Eku-Ichi - Kumi-Sansetsukon-Ichi - Kumi-Kama-Ichi - Kumi-Kama-Ni

ANNEXE III – RYUKYU-KOBUDO

	Armes	Kihon Hojoundo	Kata	Yakusoku Kumite
1^{er} dan	Bô Saï Nunchaku	- Bô-No-Kihon 1 - Saï-No-Kihon 1 - Nunchaku-No-Kihon 1	- Shushi-Nu-Kun-Sho - Sakugawa-Nu-Kun-Sho - Chikin-Shitahaku-Nu-Saï (Tsuken-Shitahaku-Nu-Saï) - Maezato-Nu-Nunchaku	- Bô-tai-Bô 1 - Bô-tai-Bô 2 - Bô-tai-Bô 3
2^e dan	Bô Saï Tekko Tonfa	- Bô-No-Kihon 2 - Saï-No-Kihon 2 - Tonfa-No-Kihon 1	- Shushi-Nu-Kun-Daï - Chatan-Yara-Nu-Saï - Hamahiga-Nu-Tunfa - Maezato-Nu-Tekko	- Bô-tai-Saï 1 - Bô-tai-Saï 2
3^e dan	Bô Saï Timbei Tonfa	- Bô-No-Kihon 3 - Tonfa-No-Kihon 2	- Sakugawa-Nu-Kun-Daï - Chatan-Yara-Nu-Saï - Hamahiga-Nu-Saï - Hamahiga-Nu-Tunfa - Kanegawa-Nu-Timbe	- Bô-tai-Tonfa 1 - Bô-tai-Tonfa 2
4^e dan	Bô Saï Nunchaku Tonfa Timbei Eku Kama	- Eku-No-Kihon 1 - Kama-No-Kihon 1	- Yuniga-Nu-Kon (Yonegawa) - Sakugawa-Nu-Kun-Sho - Kojo-Nu-Saï (Kugushiku) - Kanegawa-Nu-Timbe - Kanegawa-Nu-Nicho-Gama	- Bô-tai-Bô - Bô-tai-Saï - Bô-tai-Nunchaku
5^e dan	Bô Saï Nunchaku Tonfa Timbei Tekko Eku Kama	2 Kihon-Hojoundo libres avec 2 armes différentes choisies dans toutes les armes de Kobudo	- Sakugawa-Nu-Kun-Daï - Shirataru-Nu-Kun - Tawata-Nu-Saï - Chikin-Sunakake-Nu-Eku (Tsuken-Sunakake-Nu-Eku) - Kanegawa-Nu-Nicho-Gama	- Bô-tai-Saï - Tanto-tai-tekko - Bô-tai-Tonfa - Tanto-tai-Nunchaku

ANNEXE IV - KOBUKAI

	Armes	Kihon Hojoundo	Kata	Yakusoku Kumite
1^{er} dan	Bô Sai Tonfa Nunchaku	- Bô-Hojoundo-Ichi - Saï-Hojoundo-Ichi - Tonfa-Hojoundo-Ichi - Nunchaku-Hojoundo	- Shushi-No-Kon - Choun-No-Kon - Nichyosai	- Bô-Kumi-Ichi - Saï-Kumi-Ichi - Tonfa-Kumi-Ichi
2^e dan	Bô Saï Tonfa Nunchaku	- Bô-Hojoundo-Ni - Saï-Hojoundo-Ni - Tonfa-Hojoundo-Ni	- Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Tonkwa dai ichi - Nunchaku-No-Kata	- Bô-Kumi-Ni - Saï-Kumi-Ni - Tonfa-Kumi-Ni
3^e dan	Bô Saï Tonfa kama	- Bô-Hojoundo-San - Kama-Hojoundo-Ichi	- Sakugawa-No-Kon - Chikin-No-Kon - Kobu-No-Saï - Kobu-No-Tonfa - Kobu-No-Kama	- Bô-Kumi-San - Kama-Kumi-Ichi
4^e dan	Bô Eku Nunti-Bô Tinaka	- Eku-Hojoundo - Nunti-Hojoundo	- Chikin-No-Kon - Shishi-No-Kon - Nunti-No-Kata - Kobu-No-Eku - Kobu-No-Tinaka	- Eku-Kumi-Ichi - Kama-Kumi-Ni
5^e dan	Bô Saï Tonfa Nunchaku Eku Tinaka Kama Nunti Bô	2 Kihon-Hojoundo libres avec 2 armes différentes choisies dans toutes les armes de Kobudo	- Shushi-No-Kon - Choun-No-Kon - Sakugawa-No-Kon - Chikin-Bô - Shishi-No-Kon - Kobu-No-Eku	- Bô-Kumi-San - Kama-Kumi-Ichi - Kama-Kumi-Ni - Eku-Kumi-Ichi

ANNEXE V – KOCHINDA KOBUJUTSU

	Armes	Kihon Hojoundo	Kata	Yakusoku Kumite
1^{er} dan	Bô Saï	- Bô-Kihon-Kata-Ichi - Saï-Kihon-Kata-Ichi	- Pinan-Shi-Ho-Geri - Tum-Bô - Saï-Ichi	- Kumi-Bô-Ichi - Kumi-Saï-Ichi
2^e dan	Bô Saï Tonfa	- Bô-Kihon-Kata-Ni - Saï-Kihon-Kata-Ni - Tonfa-Kihon-Kata-Ichi	- Tum-Bô - Saï-Ichi - Tonfa-Ichi - Tsuken-Sunakake-No-Kun	- Kumi-Bô-Ni - Kumi-Saï-Ni - Kumi-Tonfa-Ichi
3^e dan	Bô Saï Tonfa	- Bô-Kihon-Kata-San - Saï-Kihon-Kata-San - Tonfa-Kihon-Kata-Ichi	- Saï-Ichi - Tonfa-Ichi - Tsuken-Sunakake-No-Kun - Maï-Kata-Bô	- Kumi-Bô-San - Kumi-Saï-San - Kumi-Tonfa-Ni
4^e dan	Ekû Kama	- Ekû-Kihon-Kata-Ichi - Kama-Kihon-Kata-Ichi	- Maï-Kata-Bô - Tsuken-Kata - Ekû-Kata - Kama-No-Kata	- Kumi-Tonfa-San - Kumi-Ekû-Ichi
5^e dan	Bô Saï Tonfa Ekû Kama Timbei Yari	2 Kihon-Hojoundo libres avec 2 armes différentes choisies dans toutes les armes de Kobudo	- Maï-Kata-Bô - Tsuken-Sunakake-No-Kun - Chatan-Yara-No-Saï - Tsuken-Ti-Bô - Timbei-No-Kata - Kama-No-Kata - Ekû-Kata	- Kumi-Bô-San - Kumi-Saï-San - Kumi-Tonfa-San - Kumi-Ekû-Ichi