



**ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK**

SAISON 2022-2023

SAISON 2022-2023 RÈGLEMENT COMPÉTITIONS ARTS MARTIAUX DU SUD-EST ASIATIQUE

© Photo - Panoramic

CODE DE L'ÉTHIQUE

Je vais participer à une compétition :

- Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive,
- Le jour de la compétition, je viens avec les documents suivants :
 - Le timbre de licence de la saison en cours,
 - Le passeport sportif,
 - Mon certificat médical de non contre-indication à la compétition pour les disciplines autorisant le KO.
- Je contrôle l'état de ma tenue.

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,
- 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 des Arts Martiaux du Sud-Est Asiatique.

TABLE DES MATIÈRES

I.	Les différents acteurs : rôles et responsabilité	4
1.	La Commission Sportive Nationale	4
2.	Les juges et arbitres.....	4
3.	Les compétiteurs.....	4
4.	Les clubs.....	5
	Les compétitions : règles générales	5
II.	5	
1.	Catégories pour le championnat de France Honneur combat	5
2.	Catégories pour le championnat de France Élite combat :.....	6
3.	Le Championnat de France.....	6
4.	La Coupe de France.....	7
5.	Autres compétitions.....	7
6.	Inscriptions.....	8
7.	Organisation.....	9
	Tenues officielles	11
III.	11	
1.	Pour les compétiteurs.....	11
2.	Pour le corps arbitral.....	11
	Déroulement de la compétition	12
IV.	12	
1.	Surface de combat.....	12
2.	Équipements des compétiteurs.....	13
3.	Règles techniques de la compétition combat.....	15
4.	Critères d'évaluation des techniques.....	20
5.	Protestation officielle.....	20
6.	Comportement	21
V.	Règles et déroulement de la compétition technique (Karenza).....	21
1.	Les compétitions techniques avant 18 ans	21
2.	Les compétiteurs techniques en duo	21
VI.	ANNEXES.....	23

I. Les différents acteurs : rôles et responsabilité

1. La Commission Sportive Nationale

La Commission Sportive Nationale est composée du Directeur Technique National ou de son représentant au sein de la DTN et du responsable des organisations sportives, assistés :

- D'un élu du bureau exécutif fédéral,
- Du responsable national de l'arbitrage,
- Du responsable du Collectif France.

Elle établit le règlement des compétitions et propose pour validation par le Président fédéral et le bureau exécutif :

- La dénomination des compétitions,
- Le calendrier des compétitions,
- Le règlement sportif qui comprend le règlement des compétitions et le règlement d'arbitrage.

Elle assure ensuite la diffusion des informations utiles aux clubs (calendriers, tableaux d'inscriptions, règlement sportif, etc.).

Elle transmet à la Commission sportive nationale FFK les informations relevant du contrôle anti-dopage (programme des compétitions, règlement sportif, calendrier sportif) afin que celle-ci les transmette au ministère chargé des Sports.

2. Les juges et arbitres

Le corps arbitral (ensemble des juges et des arbitres) se doit de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public.

3. Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition (coupes, opens, championnats, ou toute autre compétition) les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité,
- L'attestation de licence de la saison en cours,
- L'autorisation parentale pour les mineurs, apposée sur le passeport sportif.

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la Fédération (voir code de l'éthique du compétiteur en début de ce document).

4. Les clubs

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de pouvoir gérer correctement les tableaux des compétitions, il est perçu un droit d'engagement pour les compétitions nationales. Ce droit d'engagement, à régler par le club en une seule fois pour une compétition donnée, sera de 6 € (six euros) par compétiteur.

II. Les compétitions : règles générales

Les compétitions de Kali Eskrima se déroulent sous des formes « combats », opposition par une épreuve « combat au simple bâton » ou des formes « techniques ».

Pour le combat, les combattants sont équipés d'un bâton en mousse et de protections afin de garantir leur intégrité physique (voir annexes).

Ils doivent porter une tenue propre aux Arts Martiaux du Sud-est Asiatique, à savoir un pantalon noir règlementé et un t-shirt aux couleurs du club.

Les pratiquants d'autres disciplines doivent porter un pantalon noir et un t-shirt aux couleurs du club.

Les compétitions techniques, sont de format « Karenza » (free flow solo) jusqu'aux juniors, et de format « duo techniques » pour les seniors et vétérans et sont ouvertes aux hommes et aux femmes.

Les compétitions « combat », qui peuvent être de format Élite ou Honneur, sont ouvertes aux hommes et aux femmes dans les catégories suivantes :

1. Catégories pour le championnat de France Honneur combat

Sont autorisés à participer : les licenciés ayant au moins un timbre de licence de la saison en cours.

Catégories féminines :

Catégories d'âges	Pupille	Benjamine	Minime	Cadette	Junior	Senior	Vétéran	Open femmes par équipe de 3 combattants
Age	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35 ans et +	18 ans et +
Année de naissance pour la saison 2022-2023	2013-2014	2011-2012	2009-2010	2007-2008	2005-2006	2004-1988	Née en 1987 et avant	Nées en 2004 et avant

Catégories masculines :

Catégories d'âges	Pupille	Benjamin	Minime	Cadet	Junior	Senior	Vétéran	open hommes par équipe de 3 combattants
Age	8-9 ans	10-11 ans	12-13 ans	14-15 ans	16-17 ans	18-34 ans	35 ans et +	18 ans et +
Année de naissance pour la saison 2022-2023	2013-2014	2011-2012	2009-2010	2007-2008	2005-2006	2004-1988	Né en 1987 et avant	Nés en 2004 et avant

2. Catégories pour le championnat de France Élite combat :

Sont autorisés à participer : les licenciés ayant au moins trois timbres de licence et la licence de la saison en cours. Un contrôle est effectué sur place.

La vérification et l'autorisation de l'inscription en Élite se fait sur place, le jour de la compétition, mais les participants doivent déjà être inscrit à la compétition.

L'inscription en Élite est définie par au moins un des critères suivants :

- Avoir participé à au moins deux compétitions nationales ou internationales,
- Faire partie de l'équipe de France,
- Avoir remporté le championnat Honneur une fois,

Cette inscription peut se perdre par décision de la commission.

Catégorie élités individuelles :

Catégories d'âges	Sénior Femme	Sénior Homme	Vétéran Homme
Age	18-34 ans	18-34 ans	35 ans et +
Année de naissance pour la saison 2022-2023	2004-1988	2004-1988	Né en 1987 et avant <i>Pas de sous classement en sénior</i>

3. Le Championnat de France

Le Championnat de France est ouvert à tous les licenciés de la FFK de nationalité française. Il est ouvert dans toutes les catégories et dans les catégories open.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française, des catégories, pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors, nés sur le territoire français, peuvent participer au championnat de France Honneur. Ils devront présenter un justificatif de naissance (ex. : acte de naissance, ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France, pour les championnats nationaux et leurs qualifications. Les médaillés mineurs aux championnats de France de nationalité étrangère ne pourront pas :

- Être sélectionnés pour le Collectif France,
- Participer aux stages du Collectif France,
- Représenter la France aux compétitions internationales.

Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie et aucun sur classement ne sera autorisé.

4. La Coupe de France

La Coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFK sans condition de nationalité, hommes et femmes. Elle est ouverte dans toutes les catégories de cadet à vétéran et dans les catégories open.

Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie et aucun sur classement ne sera autorisé.

5. Autres compétitions

a. Les compétitions officielles

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion dont les modalités sont décrites dans le présent règlement et qui apparaissent au calendrier sportif national ou de ligue.

Si nécessaire au niveau régional (ligue, département), l'arbitrage peut être adapté au nombre d'arbitres disponibles (un arbitre central, deux juges au lieu de trois, et l'arbitre central participe au jugement).

b. Les compétitions officialisées

Ce sont des compétitions d'appellations diverses (tournois, galas, interclubs, etc.) et de tous niveaux (local, national, international).

Ces compétitions ne donnent pas lieu à l'attribution de titres officiels de champion, mais permettent aux participants d'acquérir de l'expérience.

Ces compétitions doivent impérativement respecter les règlements techniques, d'arbitrage et médicaux, régissant les pratiques sportives.

L'officialisation d'une compétition comporte les étapes suivantes : la demande écrite, l'autorisation de la compétition et l'officialisation.

Étape 1 : la demande écrite

Elle doit être faite auprès de la commission sportive nationale et de la ligue ou département du lieu d'organisation.

La demande vaut reconnaissance des règlements sportifs de la FFK, que l'organisateur s'engage à appliquer. Elle doit être envoyée au minimum huit semaines avant la date de la manifestation (cachet de la poste ou courrier électronique).

Elle comporte au minimum :

- Le nom de l'organisateur responsable, avec son adresse et son numéro de téléphone,

- Le programme détaillé de la compétition dans sa totalité (même dans le cas de manifestation faisant appel à différentes disciplines),
- Toutes les informations sur les participants et les dispositions techniques d'organisation,
- Les officiels : ils seront désignés en accord avec le responsable fédéral du niveau concerné,
- Le budget : le financement global d'une rencontre officialisée est à la charge de l'organisateur,
- Les modalités d'organisation en accord avec le cahier des charges fédéral des compétitions.

Étape 2 : l'autorisation

Elle sera signifiée par écrit par l'instance concernée à l'organisateur au plus tard 30 jours avant la date de la manifestation (cachet de la poste faisant foi).

Étape 3 : l'officialisation

L'organisateur fera retour de la feuille de résultat et de la feuille médicale au plus tard 8 jours après la fin de la manifestation. Ce n'est qu'après réception et étude de la (des) feuille(s) de résultats, de la feuille médicale et du rapport de déroulement fait par le responsable désigné par la commission nationale d'arbitrage, que celle-ci accordera l'officialisation des rencontres.

c. Contrôle des compétitions officielles et officialisées

Les rencontres officielles ou officialisées sont sous le contrôle technique sportif, médical et d'arbitrage de la FFK. Les organisateurs devront demander par écrit l'autorisation d'organisation auprès de la Commission Sportive Nationale et la validation du Président fédéral.

Pour les structures organisatrices associatives affiliées, la validation est gérée par le responsable fédéral du niveau concerné, qui veillera à la faisabilité et au respect de la réglementation en vigueur.

Le responsable national de l'arbitrage (ou son adjoint) sera sollicité pour la nomination et la convocation des juges et arbitres relevant de leurs domaines respectifs et il en sera de même aux différents niveaux pour les responsables locaux de l'arbitrage.

6. Inscriptions

a. Conditions d'inscription

Les inscriptions individuelles sont illimitées par club. Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés. Les inscriptions sont réalisées par les clubs sur le site de la

FFK : <http://www.ffkarate.fr/calendrier/>. Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition. Si un tel cas de figure se produisait, le licencié plaignant peut saisir le Directeur Technique National du refus de son club.

b. Date limite

Une date limite d'inscription est fixée pour chaque compétition. Tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé. Aucune inscription ne sera réalisée sur place.

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite d'inscription fixée. Cette date figure sur le programme de la compétition. Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

7. Organisation

a. Responsable sportif pour la compétition

Un responsable est désigné par l'organisateur. Son rôle est multiple.

Avant la compétition, le responsable sportif de la compétition:

- Réceptionne les engagements des compétiteurs envoyés par les clubs,
- Enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés,
- Procède au tirage au sort,
- Emmène à la compétition :
 - o Les tableaux,
 - o Les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle,
 - o Le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pendant la compétition, le responsable sportif de la compétition :

- Assure le bon déroulement de la compétition jusqu'à la fin du protocole,
- Assure le suivi du service de sécurité de l'accueil,
- Assure le contrôle des passeports et l'inscription aux tableaux de compétitions,
- Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement de la compétition,
- Gère l'administration de la compétition,
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation,
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits,
- Organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après la compétition, le responsable sportif de la compétition :

- Constitue un dossier complet de la compétition,
- Envoie un exemplaire du dossier à la Direction Technique Nationale.

b. Responsable arbitrage pour la compétition

Un responsable de l'arbitrage, pour la compétition, est désigné par l'organisateur ou la commission nationale d'arbitrage.

Le responsable arbitrage de la compétition :

- Valide la liste nominative du corps arbitral pour la compétition qui comprend l'ensemble des arbitres, les juges et les commissaires de table convoqués ou présents à la compétition,
- Nomme les responsables de l'arbitrage et les arbitres pour chaque surface/tapis de compétition,
- Assure la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition,
- Gère l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires,
- Supervise le déroulement des compétitions et en assure le bon déroulement technique avec les arbitres qu'il a désigné,
- Peut assister au tirage au sort des poules,
- Doit s'assurer de la sécurité des aires de compétition,
- Assure un briefing avant la compétition et un débriefing après la fin, avec l'ensemble de ses arbitres et les responsables de la compétition.

c. Arbitre responsable de tapis

Les pouvoirs et devoirs du responsable de tapis sont les suivants :

- Superviser le déroulement des compétitions sur son tapis et prendre les mesures nécessaires à la sécurité,
- Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges ou commissaires de table, pour toutes les compétitions programmées sur son tapis,
- Désigner et répartir les juges et arbitres sur son aire de combat et à la table et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus de ses arbitres,
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels de son tapis et s'assurer qu'ils sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés,
- Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements, ou s'en référer au responsable de l'arbitrage pour la compétition.

d. Surveillance médicale

La surveillance médicale est assurée par le médecin convoqué par le médecin fédéral.

e. Communication

Les contacts avec la Presse et la diffusion des informations, sont assurés par le service communication de la Fédération en collaboration avec le Secrétaire Général et le Directeur Technique National.

Ce service met en relation les journalistes avec les autorités fédérales avant, pendant et après la compétition.

Le cas échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, rédige et transmet les communiqués de presse et convoque les photographes. Il assure également la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse et de messages radiophoniques.

III. Tenues officielles

1. Pour les compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter une tenue de Kali Eskrima ou d'une autre discipline constituée, qui sera vérifiée par l'arbitre central qui pourra donner 1 minute pour en changer.

Les compétiteurs doivent aussi avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objet pouvant blesser leur adversaire.

La tenue se compose :

- D'un pantalon de Kali Eskrima aux couleurs du système pratiqué, noir, rouge ou bleu à bande blanche latérale, sur la jambe gauche, il est inscrit « Kali Eskrima »,
- D'un pantalon de kimono pour les pratiquants d'autres disciplines,
- D'un t-shirt aux couleurs du club ou du système pratiqué. Sur le t-shirt, peuvent être portés uniquement
 - o Le qualificatif de l'art martial et/ou de l'école pratiquée,
 - o L'écusson du club.

Les vestes de kimono ne sont pas autorisées.

Le port de tout autre vêtement est interdit.

Les compétiteurs doivent être pieds nus.

Le port de lunette est interdit, mais le port de lentille de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

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

2. Pour le corps arbitral

Pour le corps arbitral, la tenue officielle est de rigueur. Les arbitres et juges doivent porter la tenue adoptée par l'organisation.

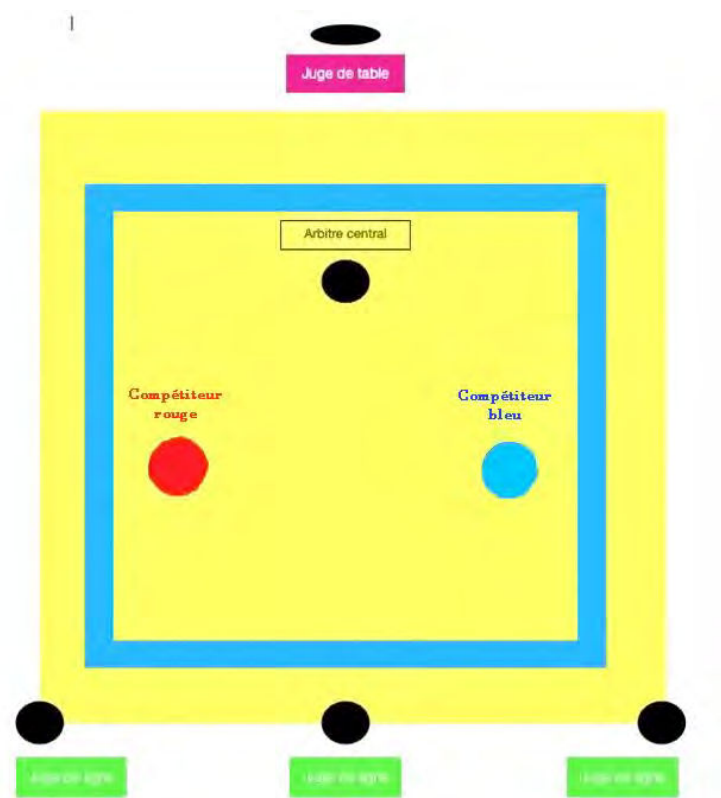
La tenue officielle de juge ou d'arbitre est composée de :

- La veste fédérale bleue foncée (ou à défaut noire),
- La cravate fédérale (ou à défaut, bleue unie),
- Une chemise blanche,
- Un pantalon gris foncé ou noir,
- Des chaussettes noires ou gris foncé,
- Des chaussures noires souples pour les arbitres centraux,
- Un sifflet noir avec un cordon blanc,
- Un polo violet noté arbitrage dans le dos en cas de forte chaleur pourra être proposé par l'organisation.

Outre le code vestimentaire, le corps arbitral se doit également de dégager une expression de neutralité vis à vis des compétiteurs et du public.

IV. Déroulement de la compétition

1. Surface de combat



a. Caractéristiques de la surface

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), composé de tatamis. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. La surface totale est donc de 10 mètres x 10 mètres. Cette surface peut être réduite à 7 mètres de côté avec 1 mètre supplémentaire de sécurité.

L'aire de compétition est plane et ne présente aucun danger.

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers et autres surfaces solides à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

b. Positionnement des arbitres et juges

L'arbitre central se placera, au départ, à 2 mètres du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs, celui en rouge sera à sa droite. Pour marquer la position des compétiteurs, deux carrés pourront être retournés côté rouge, à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition. L'arbitre central pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris sur l'aire de sécurité.

Les trois juges sont assis en ligne face à l'arbitre et à la table de chronométrage. Les chaises de juge seront placées en bordure de l'aire de compétition. Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Dans le cas des compétitions techniques, trois juges avec drapeaux suffisent ; celui central, fait démarrer les compétiteurs (en solo ou en duo) placés face aux juges et avec son sifflet, à la fin de la prestation technique, demande leur jugement auquel il participe et désigne ensuite le vainqueur.

2. Équipements des compétiteurs

Il y a une différence notable entre le matériel Élite et Honneur. L'ensemble du matériel Kali Eskrima (Technique et Combat) est présenté en annexe.

a. Bâton Honneur

Le bâton, fourni par l'organisation, est d'environ 70 centimètres de longueur et de 6 centimètres de diamètre. Le cœur du bâton est constitué d'un tuteur légèrement flexible entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton et polyester de couleur bleu ou rouge. Il peut comporter une poignée.

b. Bâton Élite

Le bâton, non fourni par l'organisation, est d'environ 70 centimètres de longueur et de 4 centimètres de diamètre. Le cœur du bâton est constitué d'un tuteur légèrement flexible entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton et polyester de couleur bleu ou rouge, il est léger mais plus dur que le bâton honneur. Les compétiteurs, en fonction de leur emplacement, porteront une ceinture bleu ou rouge de compétition pour les différencier. Les ceintures sont fournies par l'organisation.

c. Protections individuelles

Casque honneur :

La protection obligatoire, pour tous, pour le visage et la tête est un casque homologué de boxe, de MMA, ou de Kali léger protégeant le visage, les tempes et le dessus de la tête.

Il doit être équipé d'une grille de protection ouverte partiellement ou totale qui ne permet pas au bâton de passer, le casque WEKAF n'est pas autorisé en honneur. Casque du type MMA, BOXE, Krav Maga...

Casque Elite :

La protection obligatoire, pour tous, pour le visage et la tête est un casque homologué de Kali intégral WEKAF, protégeant le visage, les tempes et le dessus de la tête.

Mains :

Les gants homologués obligatoires, pour tous sont :

- En Honneur, les gants de cricket, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, permettant cependant la saisie de l'arme pour un désarmement,
- En Élite, les gants de type hockey sur glace, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, ils doivent également protéger le poignet.

Le compétiteur doit venir OBLIGATOIREMENT avec ses propres gants.

Plastron :

Le plastron est obligatoire pour toutes les catégories Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, ainsi que pour la catégorie élite féminine.

Coquille :

Le port de la coquille est obligatoire pour les hommes.

Coudes et genoux :

Les protège coudes et genoux sont conseillés en Honneur et obligatoire en Élite.

Protège poitrine :

Le protège poitrine pour les catégories féminines Honneur est conseillé mais facultatif et obligatoire pour les catégories féminines Élite.

d. Non-conformité

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.

3. Règles techniques de la compétition combat

a. Déroulement de la compétition

La compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec repêchage.

Lorsque le nombre de compétiteurs est réduit, la compétition peut être organisée sous forme de poule et/ou par élimination de façon combinée.

b. Déroulement du combat

L'arbitre central, les juges de ligne et les arbitres/juges de table se placent à leur position. Les compétiteurs entrent en saluant au signal de l'arbitre et se placent à leur emplacement dédié.

Au signal de l'arbitre central, les compétiteurs saluent l'arbitre central, puis se saluent mutuellement. Les compétiteurs effectuent le salut propre à leur école ou effectuent un salut en ayant les pieds écartés et parallèles pour incliner le buste sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

L'arbitre central annonce « Combattez » en abaissant son bâton, et le combat commence. Le combat est interrompu à chaque fois que l'arbitre central dit « Stop ». Il sépare les combattants en plaçant son bâton entre eux et en disant « séparez-vous ».

A l'appréciation de l'arbitre central, les compétiteurs ne sont pas tenus de revenir au centre de l'aire de combat à chaque arrêt. Ils reprennent le combat au signal de celui-ci (« combattez » ou « reprenez le combat »).

c. Modalités des combats en individuel et par équipe

Les combats en individuel se déroulent sur des reprises de 1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central, espacées de 30 secondes de repos. Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises dans le combat. Si égalité de victoire (une victoire chacun), une troisième reprise décisive sera effectuée, après 30 secondes de repos. Si un combattant vient de combattre contre un autre compétiteur, il aura 2 minutes de repos avant de combattre contre un nouvel adversaire.

Les combats par équipe se déroulent sur des reprises de 1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central. Dès l'annonce du vainqueur de la reprise, la reprise suivante est démarrée avec de nouveaux combattants de chaque équipe. L'équipe vainqueur est celle ayant gagné 3 reprises. Si la victoire d'une équipe n'est pas obtenue à l'issue de la 3e reprise, une 4e voire une 5e reprise si nécessaire seront effectuées avec des équipiers n'ayant pas déjà combattu.

Au cours des combats par équipe, le coaching des équipiers est possible avec retenue.

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal : « Combattez » et s'arrête chaque fois qu'il dit « Stop ».

Le juge de table responsable du chronomètre signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette.

La fin de la reprise est annoncée par un second signal sonore.

d. Techniques autorisées et techniques interdites

Cette compétition est composée d'une seule partie : le combat debout au simple bâton.

Cette distance favorise les différentes frappes d'attaque ainsi que les techniques de blocage.

Les techniques et zones du corps autorisés :

Frapper avec le bâton à la tête (sauf derrière), au corps, sur les mains, ainsi que sur les cuisses. Bloquer avec son arme ; frapper ou saisir le bâton de l'adversaire (pendant quelques secondes et dans une action) pour le faire tomber ou lui arracher.

Les techniques et zones du corps interdit :

Toute autre technique et zones du corps autorisés que celles autorisées et notamment :

- Les contacts ou frappes sur la colonne vertébrale et derrière la tête,
- Les frappes sur et en dessous du genou (tibia ; pied),
- Toutes les techniques de percussions (poing et pied),
- Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat,
- Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton,
- Les frappes après l'arrêt de l'arbitre,
- Les poussées de la main ou avec le bâton,
- Les rotations complètes du corps pour frapper,
- Les frappes à deux mains,
- Les projections, balayages ou autres amenées au sol,
- Les frappes sur son adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol,
- Tout comportement physique ou verbal anormal (injures ou menaces envers l'autre compétiteur ou l'arbitre ; jeter son arme ou ses protections par terre ou sur l'adversaire, ...).

Un comportement particulier doit être pris en compte, en particulier par l'arbitre central : le fait pour un combattant de mettre en danger son intégrité physique ou sa santé. Par exemple, sauter pour frapper n'est pas interdit, mais on se met en danger ; tourner le dos, ...

Un comportement d'un compétiteur mettant en danger son intégrité physique pourra être sanctionné.

e. Avertissements

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Sortie de l'aire de combat (les deux pieds en dehors de la zone)	1ère fois	1er avertissement
	2e fois	2e avertissement
Et/ou	3e fois	3e avertissement
Frappe ou comportement interdit	4e fois	PERTE DU COMBAT

Un comportement à risque pour l'intégrité physique ou la santé d'un compétiteur entraînera un premier avertissement. Au deuxième avertissement pour la même raison, le compétiteur sera éliminé du combat.

Concernant les frappes interdites, l'arbitre central peut passer directement au quatrième avertissement et donc déclarer la perte du combat s'il estime qu'un des combattants a voulu intentionnellement blesser son adversaire et/ou si la technique utilisée volontairement peut mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire.

Autres types d'avertissement :

La perte d'un bâton résulte d'une mauvaise tenue ou manipulation, d'un désarmement volontaire ou suite à un choc entre les deux bâtons.

Lorsqu'un combattant perd son bâton, l'autre combattant a le droit de le frapper immédiatement ou dans l'action, une seule fois, sur les zones autorisées par le règlement.

La perte du bâton à deux reprises sur le même round entraîne la perte du round prononcée à la fin du temps réglementaire par l'arbitre central.

La perte du bâton à trois reprises au cours du combat entraîne la perte du combat immédiatement (équivalent d'un KO technique).

S'il y a un troisième round/reprise supplémentaire (en cas d'égalité), on remet à zéro le compteur d'avertissement, sauf pour la perte du bâton et le cas de mise en danger de sa propre santé.

f. Rôle et répartition des arbitres et des juges

Pour chaque aire de compétition, l'équipe est composée :

- D'un arbitre central sur le tatami,
- De trois juges de ligne,
- D'un juge de table marqueur (avertissements et victoire des reprises),
- D'un chronométreur, ainsi que d'un juge qui tient la feuille d'appel des combattants (si nécessaire, un même arbitre/juge peut tenir plusieurs de ces rôles).

L'arbitre central sur le tatami arbitre avec un bâton à la main.

Les membres du corps arbitral ne peuvent, en aucun cas au niveau national, participer en tant que compétiteur.

Arbitre central :

L'arbitre central :

- Dirige le combat y compris l'annonce du début, de suspension et de fin de combat,
- Donne les avertissements,
- Donne tous les commandements et fait toutes les annonces,
- Attribue la victoire de chaque reprise/round, donnée à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) ou sur perte du bâton,
- Désigne le vainqueur à la fin du combat.

Annonces et gestes de l'arbitre central :

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres.
Combattez	Avant l'annonce, les combattants sont sur leur emplacement. L'arbitre au milieu avec son bâton levé. A l'annonce « combattez », l'arbitre abaisse son bâton.
Stop	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare les compétiteurs avec son bâton.
Séparez-vous ; reprenez le combat	Lorsque les combattants s'accrochent ou lors d'une perte du bâton, sans les faire revenir au centre.
Vainqueur (BLEU ou ROUGE)	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».
BLEU ou ROUGE Avertissement	Après l'avoir désigné, l'arbitre pointe son index à 45° vers le bas en direction de celui qui est pénalisé, en annonçant la pénalité. Puis il lève son bâton à 45° vers le bas de l'autre combattant et annonce « 1 point ».
BLEU ou ROUGE Perte du combat	Après l'avoir désigné en pointant son index à 45° vers le haut, l'arbitre croise les bras face aux juges de table en annonçant « disqualifié », puis lève le bras de l'autre combattant vers le haut en annonçant « vainqueur ».

Juges de ligne :

Les juges de ligne exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour désigner le vainqueur de chaque reprise. Celui-ci demande la décision par un coup de sifflet long suivi d'un second coup de sifflet bref. Les drapeaux des trois juges sont alors levés simultanément au second coup de sifflet. Un troisième coup de sifflet bref de l'arbitre central fait baisser les drapeaux.

Les juges de ligne peuvent attirer l'attention de l'arbitre central à l'aide de leur drapeau dans les cas suivants :

- Ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur,
- Un compétiteur sort de la surface de compétition sans que l'arbitre central ne l'ait remarqué,
- Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Critères de décision :

Les juges de ligne sont amenés à rendre leur décision pour désigner le vainqueur à la domination technique à l'issue de chaque reprise.

Chaque juge lève le drapeau de la couleur correspondant à la couleur du combattant ayant dominé d'après lui.

Les juges le font en fonction des critères suivants :

- Techniques utilisées au cours du combat selon leur valeur (technique simple, complexe ou combinée ; voir tableau suivant) et de qui frappe en premier,
- Attitude correcte : concentration élevée, au moment où la technique est délivrée, et exempte d'agressivité démesurée ou de mauvaise intention,
- Vigueur d'application : puissance et vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite,
- Vigilance : état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contrattaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant doit rester vigilant et déterminé face à l'adversaire,
- Bon timing : technique délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible,
- Distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

4. Critères d'évaluation des techniques

Les techniques sont classées dans l'ordre croissant de leur difficulté permettant aux juges d'évaluer la domination de l'un des combattants.

Catégories de techniques dans l'ordre croissant	Description des techniques
Technique simple	Frappe non enchaînée et isolée.
Techniques complexes	Frappes enchaînées en déplacement.
Techniques combinées	Blocage remise, esquive remise. Contre-attaque dans l'attaque avec reprise d'initiative. (sans être touché derrière).

Une technique simple est une frappe qui dans un affrontement touche l'adversaire sur une zone autorisée.

Une technique complexe est une suite de frappes enchaînées en déplacement.

Les techniques combinées sont l'ensemble des blocages remises, esquives remises ou contre-attaques dans le temps de l'attaque adverse avec reprise d'initiative ne permettant pas à l'adversaire de contrer.

Juges de table :

Le chronométrateur arrête et démarre le chronomètre en fonction des annonces de l'arbitre central.

À 10 secondes de la fin du combat, il fait raisonner un gong ou une sonnette.

À la fin du temps réglementaire, il fera résonner une 2e fois le gong ou la sonnette.

Le marqueur enregistre les éventuels avertissements et le résultat de chacune des reprises.

5. Protestation officielle

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le passage des combattants. Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.

Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité du responsable de l'arbitrage de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

Rappelons que le fairplay est de rigueur.

6. Comportement

a. Compétiteurs

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Les membres de l'organisation, juges/arbitres tenant la feuille d'appel, sont chargés d'aller les informer dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées que leur passage est annoncé. Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

b. Cadres fédéraux

Les cadres fédéraux doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire en rapport avec leur responsabilité.

Un membre de la commission sportive leur indique leur siège réservé.

c. Professeurs

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres/juges et des compétiteurs. Les professeurs restent en dehors des zones de tatami, dans les zones qui leurs sont attribuées ou dans les gradins. Le coaching n'est pas autorisé à l'exception du coaching entre équipiers au cours des combats par équipe.

V. Règles et déroulement de la compétition technique (Karenza)

1. Les compétitions techniques avant 18 ans.

Le compétiteur exécute un Karenza, c'est un enchaînement libre de techniques improvisées d'une durée de 1 minute.

Les compétiteurs solos se présentent deux par deux, un rouge et un bleu, face aux trois juges et après s'être salués et salués les juges, effectuent leur prestation technique au signal du juge central.

2. Les compétiteurs techniques en duo

Les compétiteurs exécutent leur prestation deux par deux, après s'être salués et salués les juges, au signal du juge central, ils effectuent leur prestation technique. La prestation est limitée à une durée maximale de 2 minutes.

Les deux participants sont tour à tour attaquant puis défenseur, les rôles peuvent être inversés à chaque série d'attaque ou à la fin de la première minute.

Le duo produit 2 séries de six attaques au choix parmi :

- Six attaques mains nues,
- Six attaques bâton simple,
- Six attaques couteau.

Exemple :

Attaquant A ; Produit 3 attaques mains nues ou bâton ou couteau puis attaquant B fait de même jusqu'à avoir exécuté leur deux série chacun.

Les attaques sont imposées :

Les attaques se font sur des angles suivant au choix N° 1, N°2, N°3, N°4, N°5.

- N° 1 diagonale descendante de droite à gauche
- N° 2 l'opposé de gauche à droite
- N° 3 horizontale de droite à gauche
- N°4 l'opposé de gauche à droite
- N°5 pique direct au nombril

Les défenses sont libres :

Le défenseur produit une réponse en fonction de son système, une série main nue, une série bâton simple.

Les défenses sont à base de blocages, de riposte, de contrôles et ou d'amenés au sol plus ou moins complexes.

La prestation est d'une durée de deux minutes puis ils sortent du tapis.

Les juges attribuent une note en tenant compte des prestations techniques et sportives des compétiteurs :

Les critères d'évaluation sont :

- La fluidité, noté sur 5,
- La variété et la complexité des techniques, noté sur 5,
- La vitesse d'exécution, noté sur 5,
- L'équilibre et précisions des techniques, noté sur 5.

Les actions suivantes sont pénalisantes :

- La perte d'équilibre,
- La perte d'arme du défenseur,

VI. ANNEXES



Définition du Karenza (Technique) :

Le Karenza, est un enchaînement non codifié sur une exécution fluide de techniques du système pratiqué.

Les combattants passent par un par un, rouge ou bleu.

Puis les pratiquants reviennent sur le tapis pour attendre la décision des juges.

Les trois juges évaluent la prestation et donnent la victoire à l'un des deux participants au levé d'un drapeau rouge ou bleu.

La victoire permet d'accéder au tour suivant.

La prestation est de deux minutes pour les juniors.

La prestation est d'une minute 30 secondes pour les autres catégories enfants.

Les critères d'évaluation sont les suivants :

- La fluidité,
- La variété et la complexité des techniques,
- La vitesse d'exécution,
- L'équilibre et précisions des techniques.

L'évaluation ne porte pas sur les spécificités d'un système mais sur la cohérence technique de la prestation.

Définition des défenses conventionnelles :

La compétition technique adulte ressemble au UV 3 et UV 4 des passages de grades. Elle a pour but d'inciter les candidats aux grades de participer à la compétition technique en tant que préparation.

Les pratiquants se présentent par 2, ils forment binôme bleu ou un binôme rouge.

En raison de la complexité des interactions à évaluer par les juges.

Les binômes passent un à la fois pour une prestation de deux minutes.

Après les deux prestations, les deux binômes montent sur le tapis et attendent la décision des juges.

Le binôme vainqueur passe au tour suivant.

Les critères d'évaluation sont les suivants :

- La fluidité, noté sur 5
- La variété et la complexité des techniques, noté sur 5
- La vitesse d'exécution, noté sur 5
- L'équilibre et précisions des techniques. noté sur 5

Absence de fluidité, 0 à 2 / fluidité correcte 2 à 3 / fluidité excellente 4 à 5

Absence de Complexité 0 à 2 / Complexité correcte 2 à 3 / Complexité excellente 4 à 5

Absence de vitesse 0 à 2 / vitesse correcte 2 à 3 / vitesse excellente 4 à 5

Absence d'équilibre et de précisions 0 à 2 / L'équilibre et précisions correcte 2 à 3 / L'équilibre et précisions excellente 4 à 5.

Les actions suivantes sont pénalisantes :

1. La perte d'équilibre,
2. Si le défenseur se coupe sur une zone dangereuse lors d'une défense contre couteau d'entraînement.
3. Une absence ou un manque de contrôle dans les techniques, plus particulièrement les clés.

Photos du matériel de protection obligatoire pour la compétition Honneur adultes et enfants.

Les casques autorisés



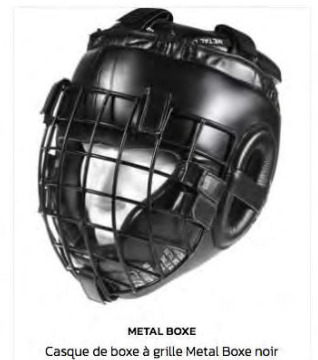
RDX SPORT
Casque bleu à grille amovible RDX



METAL BOXE
Casque de compétition officiel noir



METAL BOXE
Casque à grille plexi MMA



METAL BOXE
Casque de boxe à grille Metal Boxe noir

Gants autorisés



Plastron autorisé et obligatoire



Stick en mousse honneur prêté par la Fédération.



**Stick, Catégorie compétition
DECOUVERTE**

Arme spécialement développée pour la compétition, catégorie
DECOUVERTE
Validé par les instances fédérales
Ce stick est constitué d'une poignée rigide et d'une lame semi-
flexible en mousse dense, avec tige interne flexible à mémoire
de forme
Diamètre de poignée : 2,5mm
Option de couleur :
Bleu et rouge (compétition)

Couleur de lame
Noir

Matériel obligatoire compétition ELITE

Casque WEKAF UNIQUEMENT



Gants de Hockey pas de couleur imposées



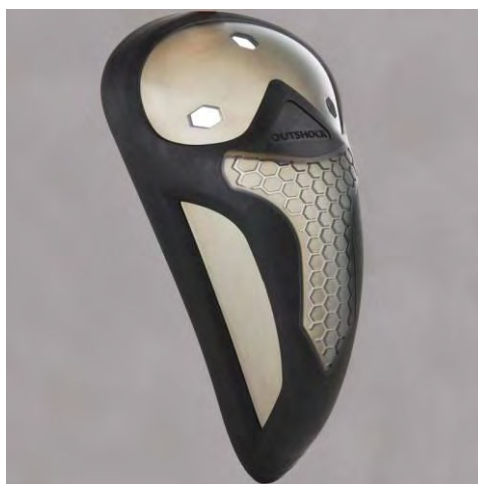
Exemple de coquille femme



Exemple de coquille Homme



intérieur coquille homme



Protège coude en mousse ou coqué



Protège genoux en mousse ou coqué



Protège avant-bras conseillé mais pas obligatoire



Protège avant-bras incluant une coudière, autorisé en remplacement des coudières



Pour les femmes en élite une protection de poitrine est obligatoire

Soit par plastron réversible



Soit par coque de protection



ATTENTION les Stick de combat élite ne sont pas fournis par la FFK.

Les compétiteurs doivent impérativement venir avec leurs propres sticks élite

