ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

SAISON
23
24

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

ARTS MARTIAUX SUD-EST ASIATIQUE

FFK 39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SOMMAIRE

1. LES DIFFERENTS ACTEURS : ROLES ET RESPONSABILITES 3
   1.1. LES JUGES ET ARBITRES 3
   1.2. LES COMPETITEURS 3
2. LES COMPETITIONS : REGLES GENERALES 3
   2.1. LES COMPETITIONS TECHNIQUES SONT : 3
   2.2. LES COMPETITIONS COMBATS SONT : 4
3. DIFFERENTS FORMATS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE 4
   3.1. FORME SPORTIF MOUSSE : 4
   3.2. FORME COMBAT ELITE : 5
   3.3. LES COMPETITIONS OFFICIELLES 5
   3.4. INSCRIPTIONS 5
   3.5. ORGANISATION 6
4. TENUES OFFICIELLES 7
   4.1. POUR LES COMPETITEURS 7
   4.2. POUR LE CORPS ARBITRAL 7
5. DEROULEMENT DE LA COMPETITION 8
   5.1. SURFACE DE COMBAT 8
   5.2. ÉQUIPEMENTS DES COMPETITEURS 9
   5.3. REGLES TECHNIQUES DE LA COMPETITION COMBAT 10
   5.4. ARBITRE CENTRAL 14
   5.5. JUGES DE LIGNE 15
   5.6. CRITERES DE DECISION. 15
   5.7. DEFINITION DES VALEURS TECHNIQUES : 16
   5.8. AUTRES CRITERES TECHNIQUES D'EVALUATION : 16
   5.9. JUGES DE TABLE 16
6. PROTESTATION OFFICIELLE 17
7. COMPORTEMENT 17
   7.1. COMPETITEURS 17
   7.2. COACHS 17
8. REGLES ET DEROULES DE LA COMPETITION TECHNIQUE 17
9. ANNEXES REGLEMENT COMPETITION TECHNIQUE KALI : 19

1. LES DIFFERENTS ACTEURS : ROLES ET RESPONSABILITES

1.1. LES JUGES ET ARBITRES

Le corps arbitral (ensemble des juges et arbitres) se doit de dégager une expression de neutralité.

Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public, en dehors des nécessités de l'arbitrage ou de l'organisation de la compétition.

1.2. LES COMPETITEURS

Les compétiteurs doivent présenter à chaque 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 apposée sur le passeport sportif pour les mineurs.

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la fédération

2. LES COMPETITIONS : REGLES GENERALES

Les compétitions de Kali Escrima se déroulent sous forme de « combats d'opposition aux bâtons simples » ou sous forme « techniques ».

Pour les combats, en fonction de leur catégorie les participants combattront aux bâtons mousse ou bâtons rotin équipés de protections garantissant leur intégrité physique dans les différents formats.

Ils doivent porter une tenue propre aux Arts Martiaux du Sud-Est Asiatique et un tee-shirt aux couleurs de son club.

2.1. LES COMPETITIONS TECHNIQUES SONT :

2.1.1 La forme Karenza (free flow solo) est réservée aux enfants jusqu'aux juniors,

2.1.2 La forme duo technique est ouverte aux hommes et aux femmes dans les catégories séniors et vétérans.

2.2. LES COMPETITIONS COMBATS SONT :

2.2.1 Format enfant bâtons mousse 50 ou 70 cm selon l'âge,

2.2.2 Format sportif bâton rotin protégé de mousse,

2.2.3 Format élite bâton rotin.

3. DIFFERENTS FORMATS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

3.1. FORME SPORTIF MOUSSE :

Tous les licenciés de la FFK peuvent participer au championnat de France quel que soit leur discipline.

3.1.1 Condition de participation :

L'inscription en sportif mousse est définie par :

- Avoir l'intégralité du matériel spécifique et personnel à cette catégorie
- Deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

3.1.2 Les Catégories :

- Catégorie Pupille Femme en individuel de 8 à 9 ans.
- Catégorie Pupille Homme en individuel de 8 à 9 ans.

- Catégorie Benjamins Femme en individuel de 10 à 11 ans.
- Catégorie Benjamins Homme en individuel de 10 à 11 ans.
-
- Catégorie minime Femme en individuel de 12 à 13 ans.
- Catégorie minime Homme en individuel de 12 à 13 ans.

- Catégorie cadet Femme en individuel de 14 à 15 ans.
- Catégorie cadet Homme en individuel de 14 à 15 ans.

- Catégorie junior Femme en individuel de 16 ans à 17 ans.
- Catégorie junior Homme en individuel de 16 ans à 17 ans.

- Catégorie senior Femme en individuel de 18 à 34 ans.
- Catégorie senior Homme en individuel de 18 à 34 ans.

- Catégorie vétéran Homme en individuel de 35 ans et +.
- Catégorie vétéran Femme en individuel de 35 ans et +.
- Catégorie open Homme par équipe de 3 combattants (18 ans et +).
- Catégorie open Femme par équipe de 3 combattants (18 ans et +).

- Catégorie open par équipe de 3 combattants (18 ans et +)

Une équipe peut être mixte, homme femme ou mixte entre combattants issus de petits clubs n'ayant pas trois combattants.

3.2. FORME COMBAT ELITE :

3.2.1 Condition de participation

Tous les licenciés de la FFK peuvent participer au championnat de France quelle que soit leur discipline.

3.2.2 Critères de sélection en élite :

L'inscription se fait en ligne au plus tard une semaine avant la compétition.

1. Il faut avoir l'intégralité du matériel spécifique et personnel à cette catégorie, (Soumis à vérification).
2. Il faut avoir deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

3.2.3 Les Catégories sont restreintes à :

- Catégorie sénior Femme en individuel de 18 à 34 ans.
- Catégorie sénior Homme en individuel de 18 à 34 ans.

- Catégorie vétéran Homme en individuel de 35 ans et plus.
- Catégorie open par équipe de 3 combattants (18 ans et +).
-

3.2.4 Conditions générales du 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 de pupille à vétéran et dans les catégories open en équipe.

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

L'équipe peut être mixte (Homme / Femme) et accueillir une personne de nationalité étrangère.

3.3. LES COMPETITIONS 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 ou département l'arbitrage peut être adapté au nombre d'arbitres disponibles.

3.4. INSCRIPTIONS

3.4.1 Conditions d'inscription

Il faut avoir été sélectionné en participant à un Open d'un organe déconcentré, ligue ou département avant le championnat.

Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.

3.4.2 L'inscription se fait en ligne au plus tard une semaine avant la compétition sur le site : (http://www.ffkcompetition.fr), le code de connexion de votre club sont à demander par mail en début de saison à : competition@ffkarate.fr

3.5. ORGANISATION

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

- Avant la compétition

Il réceptionne les engagements des compétiteurs, envoyés par les Clubs,

Il enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés,

Il procède au tirage au sort et l'emmène à la compétition.

- Les tableaux,
- Les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle,
- Le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

- Pendant la compétition

Il assure le bon déroulement de la compétition jusqu'à la fin du protocole, le suivi du service de Sécurité, de l'accueil, le contrôle des passeports et l'inscription aux tableaux de compétitions. Il procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement de la compétition. Il gère l'administration de la compétition. Il assure au nom de la fédération le respect de la réglementation. Il intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits. Il organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

- Après la compétition

Il constitue un dossier complet de la compétition. Il envoie un exemplaire du dossier à la Direction Technique Nationale.

3.5.2 Responsable arbitrage pour la compétition

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

Il valide la liste nominative du corps arbitral pour la compétition qui comprend l'ensemble des arbitres, juges, commissaires de table convoqués ou présents à la compétition.

Il nomme les responsables de l'arbitrage et les arbitres pour chaque aire de combat.

Il assure la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition.

Il gère l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.

Il supervise le déroulement des compétitions et en assure le bon déroulement technique avec les arbitres qu'il a désigné.

Il doit s'assurer de la sécurité des aires de compétition.

Il assure un briefing et un débriefing avant et après la compétition, avec l'ensemble de ses arbitres et les responsables de la compétition.

3.5.3 Arbitre responsable de l'aire combat

Les pouvoirs et devoirs du responsable de l'aire de combat sont les suivants :

- Il assure le bon déroulement des combats, prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
- Désigne et réparti les juges sur son aire de combat et à la table de chronométrage.
- Il prendre toutes les décisions qui s'imposent adéquation avec le règlement.
- Il se référer au responsable de l'arbitrage de la compétition en cas de litige.

3.5.4 Surveillance médicale

La surveillance médicale est assurée par le médecin convoqué par l'organisation.

3.5.5 Communication

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le service communication de la fédération en collaboration avec le Secrétaire général et le Directeur technique national selon les protocoles fédéraux.

4. TENUES OFFICIELLES

4.1. POUR LES COMPETITEURS

Les compétiteurs doivent porter une tenue d'art martiaux.

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

- D'un pantalon de Kali Eskrima aux couleurs du système pratiqué et d'un tee-shirt de leur club ou du système pratiqué.
- Pour les pratiquants d'autres disciplines un pantalon homologué de la discipline pratiquée.

Les compétiteurs doivent être pieds nus s'ils combattent sur des aires en tatamis.

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.

4.2. 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 :

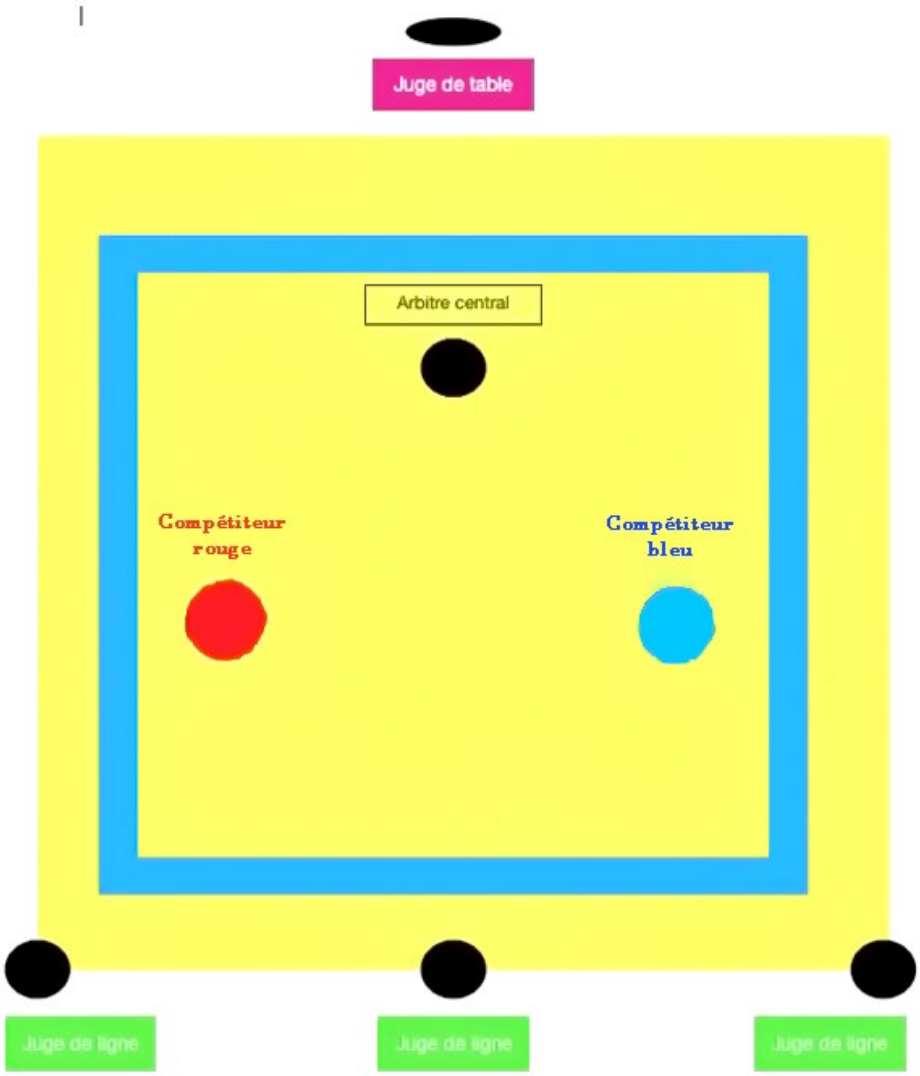
- La veste et la cravate fédérale,

- Une chemise blanche et un pantalon foncé,
- De chaussures noires souples,
- Un polo violet noté « Arbitrage » dans le dos peut être proposé par l'organisation.

5. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

5.1. SURFACE DE COMBAT

5.1.1 Caractéristiques de la surface



L’aire de compétition est un carré de 8m de côté (mesures prises à l’extérieur)

Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

La surface totale est donc de 10m x 10m. Cette surface peut être réduite à 7m de côté avec 1m supplémentaire de sécurité.

5.1.2. Positionnement des arbitres et juges

L’arbitre central se place à 2m du centre de l’aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs, le compétiteur en rouge à sa droite.

Pour marquer la position des compétiteurs, une marque peut être placée à une distance d’un mètre du centre de chaque côté de l’aire de combat ou si l’aire de combat est en Tatamis symbolisé par un tatami retourné sur la zone des compétiteurs.

L'arbitre central pourra se déplacer durant le combat sur la totalité de l’aire de combat et de sécurité.

Les 3 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, 3 juges avec drapeaux suffisent.

L’arbitre central, fait démarrer les compétiteurs (en solo ou en duo) placés face aux juges, à la fin de la prestation technique, il demande aux juges de désigner le vainqueur.

5.2. ÉQUIPEMENTS DES COMPETITEURS

C’est le modèle de bâton et de casque qui différencient les différents formats sportif / élite.

5.2.1. Bâton sportif

Le bâton est d'environ 70 centimètres de longueur et de 4 centimètres de diamètre.

Le cœur du bâton est constitué d’un tuteur rotin légèrement flexible entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge ;

5.2.2. Bâton élite

Le bâton est en rotin léger (bleu ou rouge) est d'environ 70 centimètres de longueur et de 2cm de diamètre.

5.2.3. Bâton enfant

Minime, cadet et junior est d'environ 70 cm et de 5 cm de diamètre avec une poignée de 15cm, Bâton enfant est de 50 cm de longueur et de 4 cm avec une poignée de 10cm diamètre mousse compensée recouverte d'un tissu coton et polyester de couleur bleu ou rouge et équipé d’une poignée.

5.2.4. Positionnement

Les compétiteurs, en fonction de leur emplacement, peuvent porter des ceintures fournies par l’organisation.

5.2.5. Casque sportif

La protection obligatoire pour tous, c'est un casque homologué de Kali à grille, le visage, les tempes et le dessus de la tête sont protégés. Photos en annexe.

Le casque WEKAF n'est pas autorisé dans le format sportif.

5.2.6. Casque Elite

La protection obligatoire, pour tous, c'est un casque homologué de Kali intégral WEKAF, un casque de type escrime est admis. Photos en annexe.

Le casque doit être équipé d'une grille de protection qui ne permet pas au bâton de passer, d'une bavette (ou gorgerine) pour protéger la gorge, la nuque et les épaules.

5.2.7. Casque enfant

Casque à bulle polycarbonate de préférence de couleur. Photos en annexe.

5.2.8. Mains

Les gants homologués obligatoires, pour le format sportif et élite. Photos en annexe.

Le compétiteur doit venir OBLIGATOIREMENT avec ses propres gants, photo en annexe.

- Les gants sont de types gants de hockey sur glace, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, et doivent également protéger le poignet. Photos en annexe.
- Pour les enfants, les gants légers et les mitaines sont suffisants. Photos en annexe.

5.2.9. Plastron :

Photos en annexe.

Pour les catégories féminines sénior et vétéran, le protège poitrine coqué ou le plastron est conseillé pour la forme sportive obligatoire ou pour la forme élite.

5.2.10. Coquille :

Photos en annexe.

- Pour toutes les catégories Hommes, le port de la coquille est obligatoire.
- Pour les catégories Femmes, le port d'une coquille féminine est conseillé pour la forme sportive obligatoire pour la forme élite.

5.2.11. Coudes et genoux :

Photos en annexe.

- Les protèges coudes et genoux sont obligatoires pour tous en format sportif, élite.
- Facultatif pour les enfants, le stick est en mousse très souple.

5.3. REGLES TECHNIQUES DE LA COMPETITION COMBAT

5.3.1. 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.

5.3.2. Objectif principal du combat

L'objectif principal du combat armé est l'esquive ou la parade en évitant le plus possible les frappes de l'adversaire. Cela détermine la qualité et le niveau technique des combattants.

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 chaque arrêt les compétiteurs reprennent le combat sur place au signal de celui-ci (« Combattez » ou « Reprenez le combat »).

5.3.4 Modalités des combats en individuel et par équipe

a) Individuel :

Les combats en individuel se déroulent en reprise de :

Pour les Pupilles Benjamins le combat est de 45 secondes, 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.

Pour les catégories Minimes à Vétérans le combat est d'1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central, espacées de 30 secondes de repos.

Pour les élites le combat est d'1 minute et 30 secondes, espacées de 30 secondes de repos.

Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises dans le combat, s'il y a égalité de victoire (une victoire chacun), une 3ème 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.

b) Par équipe :

Les combats par équipe se déroulent sur des reprises d'1 minute et 30 secondes, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central.

Dès l'annonce du vainqueur de la reprise, la reprise suivante est démarrée avec le deuxième puis troisième combattant de chaque équipe, l'ordre des combattants est choisi par l'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 3ème reprise, une 4ème voire une 5ème reprise seront effectuées avec des équipiers ayant déjà combattus, jusqu'à l'obtention de 3 reprises.

Au cours des combats par équipe, le coaching des équipiers est possible MAIS 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 signal sonore (gong ou autre).

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

5.3.5 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.

5.3.6 Les zones de frappes autorisées

Frappe 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, le désarmer.

Les techniques et zones du corps interdites :

1. Contact ou frappe sur la colonne vertébrale et derrière la tête ;
2. Les frappes sur et en dessous du genou (tibia ; pied);
3. Toutes les techniques de percussions (poing et pied) ;
4. Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat ;
5. Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton ;
6. Les frappes après l'arrêt de l'arbitre ;
7. Les poussées de la main ou avec le bâton ;
8. Les rotations complètes du corps pour frapper ;
9. Les frappes à deux mains ;
10. Les projections, balayages ou autres amenées au sol ;
11. Les frappes sur son adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol ;
12. 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 …

5.3.7 Tableau d'avertissements cumulatifs

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
	3e fois	3e avertissement
	4e fois	Perte du round
Et/ou Frappe ou comportement interdit	1ère fois	1er avertissement
	2e fois	2e avertissement
	3e fois	3e avertissement
	4e fois	Perte du round
En fonction de la gravité de l'intention et de dangerosité l'arbitre peut prononcer une disqualification directe dès la première infraction grave.		

Concernant les frappes interdites, l'arbitre central peut passer directement au 4e 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.

5.3.8 Deux Tableaux d'avertissement, faute et perte de bâton.

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Attention : Le blocage avec le bras ou l'avant-bras n'est autorisé dans les assauts sportifs. Cette attitude est sanctionnée par l'arbitre.	1ère fois	1er avertissement
	2e fois	2e avertissement
	3e fois	3e avertissement
	4e fois	PERTE DU ROUND

Type de faute Perte de bâton	Fréquence	Pénalité
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.	1ère fois	1er Pénalité
	2e fois	2e Perte du round
	3e fois	PERTE DU COMBAT

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 entraine la perte du combat immédiatement.

S'il y a un 3ème round/reprise supplémentaire (en cas d'égalité), on remet le compteur d'avertissement à zéro, sauf pour la perte du bâton et le cas de mise en danger de sa propre santé.

5.3.9 Rôle et répartition des arbitres et des juges

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

- D'un arbitre central sur l'aire ;
- De 3 juges de ligne ;
- D'un juge de table marqueur (avertissements et victoire des reprises) ;
- D'un chronométreur et d'un marqueur, 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 l'aire arbitre avec un bâton à la main.

ATTENTION :

Les membres du corps arbitral en exercice le jour de la compétition ne peuvent pas combattre.

5.4. ARBITRE CENTRAL

- Dirige le combat, annonce le début, les suspensions et la fin du combat,
- Donne les avertissements,
- Donne tous les commandements, annonce les pertes du bâton et tout type d'annonce.
- Attribue la victoire de chaque reprise/round, donnée à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux)
- Désigne le vainqueur à la fin du combat.

5.4.1 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	**Si les combattants sont au contact plus de 3 secondes afin de favoriser des échanges clairs**
Séparez-vous Reprenez le combat	**Lorsque les combattants s'accrochent ou lors d'une perte du bâton, sans les faires revenir au centre. L'arbitre invite les combattants à croiser leur stick.**
Avertissement BLEU ou ROUGE	**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 ».**
Disqualification BLEU ou ROUGE	**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 son bâton en direction du vainqueur du combat vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».**

Vainqueur de la reprise BLEU ou ROUGE	**L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur de la reprise vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».**
Vainqueur du combat BLEU ou ROUGE	**L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur du combat vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».**

5.5. 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.

Au commandement de l'arbitre central : « décision », les drapeaux des trois juges sont alors levés simultanément, l'arbitre central annonce rouge ou bleu vainqueur.

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.

5.6. CRITERES DE DECISION.

Les juges de ligne sont amenés à rendre leur décision pour désigner le vainqueur à l'issue de chaque reprise sur les critères énoncés dans les 3 tableaux ci-dessous.

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

5.6.1 Attitudes et qualités techniques

Ce qui peut être pris en compte	Il n'y a pas de hiérarchisation dans cette liste de critères d'appréciation
1 / Attitude et qualité technique	**Mise en œuvre des critères techniques du KALI ESKRIMA et exempte d'agressivité démesurée ou de mauvaise intention visible ou cachée.**
2 / Engagement	**Sans être excessif, la volonté de réussite et la détermination.**
3 / Vigilance & contrôle	**Vigilance, concentration, contrôle.**
5 / Timing	**Moment de délivrance et précision des zones ciblées par l'attaque.**
6 / Distance	**La distance permettant l'efficacité et le contrôle du combat**

5.6.2 Tableau de Valeur des techniques

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

Catégories de techniques dans l'ordre croissant de difficulté	Description des techniques
Technique simple	**Frappe non enchainée et isolée (sans être touché derrière).**
Techniques complexes	**Frappes enchainées en déplacement.**
Techniques combinées	**Blocage suivi d'une remise, Esquive suivie d'une remise. Contre-attaque dans l'attaque avec reprise d'initiative. (sans être touché derrière).**

5.7. DEFINITION DES VALEURS TECHNIQUES :

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

5.7.2 Une technique complexe est une suite de frappes enchainées en déplacement.

5.7.3 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.

5.8. AUTRES CRITERES TECHNIQUES D'EVALUATION :

5.8.1 Deuxième tableau permet aux juges d'affiner leurs critères de décision.

Autres critères techniques d'évaluation par les juges	Affinement et hiérarchisation des critères de décision pour les juges
L'initiative	**Celui qui prend l'initiative et touche en premier (sans être touché en retour).**
La technique avant tout	**Celui qui produit le plus de la qualité technique détaillé dans le tableau de critère du dessus.**
Les esquives	**Celui qui esquive et privilégie ses placements / déplacements.**
A qualité technique égale	**Celui qui touche un plus grand nombre de fois sans être remisé.**
Dernier recours	**Celui qui touche le plus grand nombre de fois de façon significative.**

5.9. JUGES DE TABLE

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

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

Á 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.

6. PROTESTATION OFFICIELLE

Toute protestation doit être formulée par écrit auprès du responsable d'arbitrage de la compétition.

7. COMPORTEMENT

7.1. COMPETITEURS

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.

7.2. COACHS

1. Les coaches suivent une formation à la fin de laquelle une carte leur est remise qui leur permet d'accompagner leur sportif sur la zone de compétition.
2. Ils restent au bord de l'aire de combat
3. Leurs directives sont données à voix basse durant les pauses de 30 second
4. Ils peuvent être exclus de la zone en cas de non-respect des règles.
5. Leurs combattants peuvent être pénalisés en cas d'injures à l'encontre des arbitres et combattant adverse.
6. On peut être coach et compétiteur
7. Le coaching n'est pas autorisé à l'exception du coaching entre équipiers au cours des combats par équipe.

8. REGLES ET DEROULES DE LA COMPETITION TECHNIQUE

Les compétiteurs technique solo se présentent 2 par 2 face aux 3 juges et après s'être salués et salués les juges, effectuent leur prestation technique au signal du juge central.

Les compétiteurs techniques en duo s'opposent aussi 2 par 2, après s'être salués et salués les juges, le premier duo rouge effectue sa prestation technique sur le tapis, au signal du juge central, puis sort du tapis.

Le duo bleu effectue sa prestation technique puis sort du tapis et se met, avec le duo rouge, face aux juges pour attendre le résultat. Après le résultat, ils sortent de la surface de compétition.

Les juges prennent leur décision en tenant compte des prestations techniques et sportives des compétiteurs : fluidités et variétés des techniques ; vitesse, équilibre et précisions des techniques ; perdre une arme est un point important à intégrer au jugement.

9.ANNEXES REGLEMENT COMPETITION TECHNIQUE KALI :

Définition des techniques et description du matériel des différentes formes techniques et de combat par catégorie

Définition du Karenza :

Le Karenza, est un enchainement 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 :

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, notée sur 5
- La variété et la complexité des techniques, notées sur 5
- La vitesse d'exécution, notée 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'entrainement.
3. Une absence ou un manque de contrôle dans les techniques, plus particulièrement les clés.

Matériel enfant

Casque à bulle Bleu ou Rouge

Il est conseillé aux clubs d'avoir un casque de chaque couleur

Gants autorisés pour les enfants, plus toute sorte de mitaine.

Plastron réversible enfant facultatif

Stick en mousse enfants prêtés par la Fédération.

50 Cm de pupille benjamin 70 Cm minime cadet junior

Matériel personnel obligatoire pour les adultes en sportif et en élite

Attention les casques élites et sportifs sont différents

ELITE

Casque WEKAF (Avec Gorgerine et protection de nuque).

SPORTIF

Casque à grille (La grille ne doit en aucun cas être proéminente)

Ce casque d'escrime est accepté

Gants de Hockey pas de couleur imposées format sportif et élite

Exemple de Coquille Homme

Coquille Femme facultative

Protège coude en mousse

ou coqué

Protège genoux en mousse

ou coqués

Les Protèges avant-bras sont conseillés mais pas obligatoires

Pour les femmes en élite la protection de poitrine est obligatoire

Soit par plastron réversible

Soit par coque de protection

Les Plastrons sont facultatifs dans la forme sportive

Les bâtons sont la différence fondamentale entre le format élite et sportif.

Bâtons forme élite

Rotin léger rouge ou bleu

Bâtons forme sportive

rotin recouvert d'une protection en mousse

Les deux modelés de sticks sont fournis par l'organisation lors des compétitions.

Mannequindebois.fr

ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON
23
24

ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON
23
24