



**YOSEIKAN
BUDO
FFK**



RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

Yoseikan Budo

SAISON
**24
25**

SOMMAIRE

CODE DE L'ETHIQUE	3
TABLEAUX DES SYNTHES	4
REGLEMENT DES COMPETITIONS.....	7
LES COMPETITIONS : GENERALITES.....	9
LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS.....	10
LISTES DES COMPETITIONS	12
REGLEMENT D'ARBITRAGE.....	13
TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS.....	14
Définitions des compétitions FULL et LIGHT.....	16
COMBATS.....	17
BATON ARMES / KENJUTSU	23
COMBAT INDIVIDUEL MULTIDISCIPLINE	25
MULTI-DISCIPLINES Classe Light.....	27
KATA	29
CONCOURS TECHNIQUE	31
BATONS PAR EQUIPE	32
MULTIDISCIPLINE PAR EQUIPE.....	34
PENALITES ET SANCTIONS.....	35
BLESSURES ET ACCIDENTS	38
ANNEXES.....	39
MATERIEL HOMOLOGUE	40
REGLEMENT ENFANTS	43
ANNEXES ENFANTS.....	47

CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPETITION

Je m'assure d'être bien inscrit à cette rencontre sportive. Je vérifie que mes documents et mon passeport soient à jour

(Cf. Règlement des compétitions & les compétiteurs) :

Mon certificat médical de non contre-indication à la pratique de la compétition pour les disciplines autorisant le KO ;

Je vérifie l'état de mon matériel (kimono, ceinture, protections, gants, casque, coquille, plastrons).

Je contrôle que je sois bien au poids dans la catégorie dans laquelle je suis inscrit.

JE TIENS À BIEN ME COMPORTER

J'applique les consignes des organisateurs,

Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition,

Je respecte les décisions des arbitres et des juges arbitres, Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire,

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité,

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

TABLEAUX DES SYNTHES

CATEGORIES D'AGE - SAISON 2024-2025

Mini poussi ns	Poussins	Pupilles	Benjami ns	Minime s	Cadets	Junior s	Séniors
4 - 5 ans	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +
nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en
2020- 2019	2018 - 2017	2016 - 2015	2014 – 2013	2012 – 2011	2010 - 2009	2008 - 2007	2006 et ava nt

CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2024-2025

La taille des gants est indiquée en italique dans le tableau

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	
Poids Minimum			20 kg	
Féminines	-18 kg -22 kg -26 kg -30 kg 30 kg &+	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg 35 kg &+	-25 kg -31 kg	6 oz
			-37 kg -44 kg 44kg &+	8 Oz
Nombre de catégories	5	5	5	
Poids Minimum			20 kg	
Masculines	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg 35 kg &+	-22 kg -27 kg -32 kg -37 kg -42 kg 42 kg &+	-25 kg -31kg	6 oz
			-37 kg -44 kg -52 kg 52kg &+	8 oz
Nombre de catégories	5	5	6	

	Benjamins		Minimes		Cadets		Juniors	
Poids Minimum	25 kg		30 kg		35 kg		44 kg	
Féminines	-31 kg -37 kg	6 oz	-42 kg -50 kg	8 oz	-44 kg -52 kg	8 oz	-54 kg	8 oz
	-44 kg -52 kg 52kg &+	8 oz	-58 kg 58 kg &+	10 oz	-60 kg -68 kg 68 kg &+	10 oz	-62 kg -72 kg	10 oz
							72 kg &+	12 oz
Nombre de catégories	5		4		5		4	
Poids Minimum	25 kg		30kg		35 kg		50 kg	
Masculines	-31 kg -37 kg	6 oz	-38 kg -46 kg	8 oz	-46 kg	8 oz	-60 kg -65 kg	10 oz
					-54 kg	10 oz	-70 kg -75 kg	12 oz
			- 44 kg -52 kg -59 kg 59kg &+	8 oz	-52 kg -60 kg	10 oz	-62 kg	
	-68 kg 68 kg &+	12 oz			-70 kg -78 kg	12 oz	-90 kg 90 kg &+	12 oz
					78 kg &+	12 oz		
	Nombre de catégories	6		6		6		8

CATEGORIES DE POIDS Seniors - SAISON 2024-2025

	Seniors A&B Sude Jiai et Multidiscipline	Seniors Emono Jiai	Taille Gants
Poids Minimum			
Féminines	-54 kg	-54 kg	8 oz S
	-62kg -72 kg	-62kg -72 kg	10 oz M
	72 kg &+	72 kg &+	12 oz L
Nombre de catégories	4	4	
Poids Minimum			

Masculines	-66 kg	-65 kg	<i>10 oz M</i>
	-72 kg	-75 kg	<i>12 oz M</i>
	-80 kg	-85 kg	<i>12 oz L</i>
	-88 kg & +88 kg	+85 kg	<i>12 oz XL</i>
Nombre de catégories	5	4	

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Rôles des différents acteurs

LA COMMISSION D'ARBITRAGE YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B)

- Établi en début de saison en collaboration avec la commission sportive le calendrier des compétitions et manifestations nationales.
- Valide le règlement de compétition.
- Valide les règlements d'arbitrage, en accord avec les règlements internationaux.
- Valide les épreuves et le règlement en fonction des objectifs.
- Détermine le cahier des charges pour l'organisation des compétitions.
- Assure la diffusion des informations réglementaires.

COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE

- Organise les compétitions nationales.
 - Valide les inscriptions du Championnat de France et des hors quotas.
 - Archive les résultats des compétitions nationales et internationales.
- L'entraîneur national présélectionne les compétiteurs pour participer aux regroupements nationaux. La sélection définitive qui permet aux compétiteurs de participer aux rencontres internationales est effectuée lors de ces rencontres.

LES COMPÉTITEURS

Pour valider leur inscription ils doivent présenter à chaque compétition :

- L'autorisation parentale pour les mineurs,
 - Une pièce d'identité française.
 - Le certificat médical, conformément à la circulaire « Politique fédérale relative à la réglementation en matière de certificat médical », n'est pas exigé pour la participation aux compétitions.
- *Cependant pour les disciplines autorisant le KO, le certificat médical devra être présenté à chaque compétition en même temps que le passeport.*

Chaque compétiteur doit vérifier s'il n'est pas inscrit sur une des listes hors quotas Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Éthique

LE FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

Championnat de France :

Le référent administratif et le responsable de la compétition enregistrent les compétiteurs et éditent les listes d'engagés. Ils établissent les tirages au sort pour les championnats régionaux ; ou du référent d'arbitrage et du sélectionneur national pour les championnats nationaux.

Un responsable de la compétition est nommé par la C.A.Y.B ou par la C.A.R.Y.B. Il représente la commission nationale pour toute décision de conformité avec la réglementation. Il a pour mission :

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

L'ARBITRAGE

Le référent de l'arbitrage assiste au tirage au sort des tableaux pour chaque catégorie. Les arbitres désignés participent au contrôle des passeports, supervisent la bonne marche de la pesée et la concordance entre les catégories et les tableaux d'inscription des compétiteurs.

Le référent assure le bon timing de la compétition, la répartition des arbitres sur les différentes aires de combats, ainsi que la bonne circulation des arbitres lors de l'événement.

LE MEDICAL

Le médecin ou l'assistance médicale a pour mission de veiller à la sécurité des participants lors de la manifestation sportive.

L'assistance médicale se réserve le droit de suspendre la compétition en fonction des impératifs liés à la manifestation.

LA COMMUNICATION

La diffusion des informations est assurée par le secrétariat de la commission nationale de Yoseikan Budo.

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

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

LES COMPETITIONS : GENERALITES

LES ENTENTES SPORTIVES

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

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

LES COMPETITEURS N'AYANT PAS LA NATIONALITE FRANCAISE

Le championnat de France est réservé aux pratiquants de nationalité française. Les compétiteurs licenciés n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les coupes en individuel ou en équipe, sans conditions particulières.

LES CATEGORIES D'AGES

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

LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS

INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard à la date limite d'inscription.

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

QUALIFICATIONS

Un compétiteur qui ne peut se rendre à la manifestation sportive, ne sera pas remplacé. Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne pourra pas changer de catégorie.

Cependant, si lors de la pesée, le poids d'un benjamin, pupille, minime ou cadet ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été sélectionné, il conviendra d'inscrire ce compétiteur dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

CONTROLE DES PASSEPORTS

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

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

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

PESEE

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

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

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS

Après le contrôle des passeports et de la pesée, les compétiteurs doivent vérifier leurs inscriptions auprès des tables prévues à cet effet.

Aucun remplacement de combattant ne sera accepté à l'exception de l'équipe bâton.

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

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

Comportement et circulation :

Pendant les compétitions officielles, individuelles, équipes ou concours technique, Les combattants n'auront pas accès aux aires de combat avant leur passage.

Ils seront informés dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées que leur passage est annoncé.

A l'appel du compétiteur, celui-ci devra se présenter avec son coach en tenue conforme au règlement.

LISTES DES COMPETITIONS

COUPES & CHAMPIONNATS

Les championnats sont réservés aux compétiteurs ayant la nationalité Française, la présentation d'une pièce nationale d'identité est obligatoire.

Le championnat de France présente les ateliers :

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

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

Le titre de champion de France est décerné au vainqueur de la compétition Combat Sudé Jiai classe Full & Light

Les Coupes sont ouvertes à tous les licenciés de la FFKDA.

REGLEMENT D'ARBITRAGE

AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition est d'une surface de 10m x 10m. Surface plane composée de tatamis qui ne doit présenter aucun danger (voir cahier des charges).

La surface intérieure d'évolution du combat est de 6x6 m, la zone de sortie de 8x8 m (zone de combat total 8x8)

ROLE DE L'ARBITRE

Leur qualité leur impose de prodiguer sans faille et dans la même mesure le respect aussi bien aux arbitres qu'aux compétiteurs, coachs, teneurs de table, et responsable de l'aire. Ils doivent s'efforcer de faire preuve de pondération en toutes circonstances, en paroles comme en actes. Ils doivent avoir le sens de la responsabilité.

En résumé, ils doivent être un exemple dans le cadre de leur fonction et une référence par rapport à l'image de marque du Yoseikan Budo dont ils sont les ambassadeurs dans le contexte de la compétition.

ROLE DU COACH

Il est au service du compétiteur.

Il doit être licencié dans la saison en cours.

Au championnat de France le coach doit être sélectionné par le référent administratif de région et muni d'un badge

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

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

Remarque :

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

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

TENUES ET EQUIPEMENTS OFFICIELS

Tenue officielle d'arbitre

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

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

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

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

Equipement d'arbitre

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

Tenue du compétiteur

- Kimono Yoseikan Budo, propre et en bon état et un de rechange :
- Veste bleu marine avec logo officiel Yoseikan, côté gauche sur la poitrine
- Pantalon blanc avec bandes bleues marine de 4 cm
- L'écusson du club ou de la région est autorisé sur la manche gauche
- Ceinture bleue et blanche,
- Pas de tee-shirt pour les hommes,
- Tee-shirt bleu marine pour les femmes,
- Ongles coupés,
- Bijoux interdits,
- Piercings interdits,
- Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires,
- Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites,
- Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et l'assistance médicale.
- Les bandages en dessous des gants sont interdits.

Equipement du compétiteur

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

Compétition combat Full et Multi-discipline épreuve Full

- Gants ouvert bleus avec doigts apparents (Gants fermés tolérés)
- Casque ouvert de couleur neutre ou de la couleur désignée par l'arbitre
- Protège dents
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds et talons ».
- Coquille pour les hommes, coquille et protège seins pour les femmes.

Compétition combat Light et Multi-discipline épreuve Light

- Gants ouvert bleus avec doigts apparents
- Plastron réversible pour les pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et sans plastron pour les séniors.
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds ».
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes
- Casque de couleur neutre ou de la couleur désignée par l'arbitre protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB (pour les catégories pupilles, benjamins, minimes & cadets)
- Casque ouvert (pour les catégories juniors & seniors)
- Protège dents

Compétition bâtons individuel, équipes

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

Compétition kata

- Sans protections

Tenue du coach

Les coaches doivent être vêtus d'un tee-shirt ou d'un sweat-shirt de couleur rouge avec la seule inscription « COACH » floquée sur la poitrine et dans le dos et d'un pantalon de kimono ou d'un pantalon de sport.

Il est autorisé l'écusson du club ou de la région sur la manche gauche (pas de publicité)

Définitions des compétitions FULL et LIGHT

Dans l'esprit de promouvoir le développement de la pratique du Yoseikan Budo et afin de permettre l'accessibilité à tous de la pratique, les définitions de combat entre FULL et LIGHT ont été mises en place.

FULL :

Intensité et explosivité autorisée.

La recherche du hors combat par impact est autorisée.

LIGHT :

Intensité régulée.

Les touches ne doivent pas déstructurer l'adversaire. Nous parlons de "Touches" et non de "Frappes". Il est interdit de rechercher la frappe appuyée, ni le hors combat.

L'ensemble des touches doit être contrôlé sous peine d'être sanctionné voir d'être exclu.

Chaque compétiteur qui enchaîne un second combat consécutif peut bénéficier à sa demande d'un temps de récupération de la durée d'un combat.

COMBATS

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

REGLEMENT COMBAT classe Full – Sudé Jiaï

Définition

Cette compétition est ouverte aux Championnats de France aux catégories seniors. Elle est limitée au compétiteur remplissant les critères de sélections Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des immobilisations, des clés au sol (§ techniques autorisées) et des étranglements. Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement. (Annexe A)

Critères de sélections

Inscription libre :

Être majeur, justifier d'un minimum de 2 timbres de licence FFKDA

But

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

Durée

2 reprises de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupée d'une minute de repos.

Une 3ème reprise aura lieu en cas d'égalité de points.

En cas d'égalité à l'issue des 3 reprises, décision « hantei » à la majorité des arbitres.

Déroulement

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

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

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

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

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

Le Compétiteur a le droit à 3 saignements par reprise.
En fonction de l'abondance du saignement l'arbitre peut clôturer le combat pour préserver le bon déroulement de la compétition.
L'intervention du médecin est autorisée pendant la minute de repos, cette minute de repos peut être prolongée en cas de nécessité par le médecin dans la limite de 3 minutes au total de la pause.

Arbitrage

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

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

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	- les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque) à l'exception des coups de genou, coude, et tête - les atémis au corps et aux jambes (cuisse) - les projections - les frappes dans le dos avec le dessus de pied ou le tibia (mawashi gueli) - les coups dans les membres inférieurs sauf dans les genoux - les étranglements - l'extension de coude Juji-gatamé - les immobilisations (5 sec)
Sont interdits et peuvent entrainer la disqualification	les écrasements musculaires les clés de chevilles et poignets. torsion de l'épaule les extensions, de genou et de hanche les atémis derrière la tête et la nuque les atémis au niveau du dos à l'exception de ceux comptabilisés les atémis portés aux genoux et dans les parties génitales les frappes avec la paume des mains ou les doigts les coups de genou, de coude et de tête portés à la tête de l'adversaire les coups portés sans contrôle ni recherche technique les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol la saisie du cou et de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou les extensions (arrière)de la nuque Comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coachs, public, etc.) Tenue vestimentaire et équipement non conforme Projection de l'adversaire sur la nuque Tricherie Mise hors combat de l'adversaire par un coup interdit Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

La disqualification

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

REGLEMENT COMBAT classe Light – Sude Jiaï

Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids.
Elle est ouverte aux Championnats de France aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors.

Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des immobilisations, des clés au sol (§ techniques autorisées) et des étranglements. Les touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement. (Annexe A)

But

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

Durée

Pupilles, benjamins : 2 reprises de 1 minute avec 1 minute de récupération. Minimes, cadets : 2 reprises de 1,15 minute avec 1 minute de récupération. Juniors : 2 reprises de 1,30 minute avec 1 minute de récupération.

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

Déroulement

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

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

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

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

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

La victoire revient au combattant qui emporte le plus de points. En cas d'égalité à la suite des 2 reprises :

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

décision sera donnée par « Hantei » à la majorité des arbitres.

Arbitrage

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

Pupilles, Benjamins,

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

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

Minimes :

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale :	- les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - les frappes dans le dos avec le dessus du pied ou le tibia (mawashi gueli) - les projections - les frappes à la tête contrôlées : toucher ramené sans écraser (sauf derrière la tête) - Immobilisation 5 Secondes
--	--

Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- les coups de pieds dans les membres inférieurs - les atémis portés dans le dos à l'exception de ceux comptabilisés - les atémis derrière la tête ou dans la nuque - les atémis portés dans les parties génitales - tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - Projection de l'adversaire sur la nuque - la saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - les clefs, extensions, flexions et torsions des membres et articulations - les écrasements musculaires - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »

Cadets, Juniors, Seniors :

Sont comptabilisés :	- les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque) - les atémis portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) - les frappes dans le dos avec le dessus du pied ou le tibia (mawashi gueli) - les coups de pieds dans les tibias uniquement de face (mi-tibia vers le bas) - les projections - les immobilisations (5 sec) - les coups de pieds dans les membres inférieurs cuisses (sauf genoux) - les coups de genou au corps et dans les cuisses - Les étranglements - les extensions du coude type Juji gatamé
Non comptabilisés :	- les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits :	- les atémis derrière la tête - les atémis au niveau du dos (sauf mawashi gueli avec le dessus du pied ou le tibia) - tous les coups portés aux genoux et dans les parties génitales - les coups de genou ou de coude portés à la tête - tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique - tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol - Projection de l'adversaire sur la nuque - la saisie du cou ou de la tête avec les deux bras ou avec un seul bras entraînant une torsion de la tête ou une extension (arrière) de la nuque - les clefs, extensions, flexions et torsions des membres inférieurs - les écrasements musculaires - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un

	genou au sol »
--	----------------

BATON ARMES / KENJUTSU

REGLEMENT BATONS- Emono Jiaï

Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids
Elle est ouverte aux Championnats de France aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors. Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (kombo, tambo ou tchôbo) et des projections (Sauf : pupilles et benjamins)
Les touches et projections doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans le respect des règles fixées dans ce règlement (Annexe C)

But

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

Durée : (garde libre)

Pupille, benjamins : 2 reprises de 45 secondes

Minimes, cadets : 2 reprises de 45 secondes

Juniors : 2 reprises de 1 minute

Seniors : 2 reprises de 1 minute

Repos : 30 secondes

Déroulement :

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

Pour les catégories benjamins, kombo & tambo à deux mains seront utilisés. Au premier tour : kombo contre kombo

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

Pour les catégories minimes à Senior, tambo et tchobo seront utilisés Au premier tour : tambo contre tambo

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo ainsi de suite

NB : Equipement : gants mains ouvertes ou fermées et casque avec grille (annexe matériel)

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur :

- Par cumul de points des deux reprises
- Par projection non contré (ippon)

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

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur :

- Par cumul de points des deux reprises
- Par projection non contré (ippon)

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

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

COMBAT INDIVIDUEL MULTIDISCIPLINE

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

MULTI-DISCIPLINE Classe Full (Sénior)

Définition

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

Cette compétition se déroule sur plusieurs épreuves consécutives.

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

LES ÉPREUVES

· 1ère épreuve : EMONO JIAI Full (Bâtons classe Full) garde libre

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

1er Tour : tambo contre tambo avec atémis 2ème Tour : tchobo contre tchobo avec atémis 3ème Tour : tambo contre tambo avec atémis ainsi de suite

Durée : 1 Reprise de 1 minute

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

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur de l'épreuve :

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

· 2ème épreuve : SUDE JIAI Full (Combat classe Full)

Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des

immobilisations, des clés au sol type Juji-gatamé et des étranglements

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

· 3ème épreuve : Kombo/ Kombo (garde libre),

- « Bâton/Pied Poing/Projection » (garde libre),
Epreuve ayant lieu en cas d'égalité à l'issue des deux premières épreuves. Durée : une reprise de 1 minute.
- En cas d'égalité au terme de tous les ateliers.

KOMBO/KOMBO (garde libre),
Le premier qui touche gagne (action décisive).

Une minute de récupération en cas d'égalité avant le 3ème atelier.

Utilisation unique des petits gants avec doigts apparents.

MULTI-DISCIPLINES Classe Light

Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids. Elle est ouverte aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors. Cette compétition se déroule sur plusieurs épreuves consécutives.

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

LES ÉPREUVES

1ère épreuve : EMONO JIAI Light (BATONS classe Light)

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

Pour les catégories pupilles, seul le kombo est utilisé à chaque tour. Pour les catégories benjamins, kombo & tambo à deux mains seront utilisés.

Au premier tour : kombo contre kombo. Au deuxième tour : tambo contre tambo (à deux mains).

En final : tambo contre tambo (à deux mains).

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

Au premier tour : tambo contre tambo.

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo ainsi de suite.

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

Durée :

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

Juniors, seniors : 1 reprise de 1 minute.

Décision

Le compétiteur sera déclaré vainqueur de l'épreuve :

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

2ème épreuve : SUDE JIAI Light (Combat classe Light)

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis pour (les pupilles et les benjamins). Des atémis, des projections pour les minimes.

Des atémis, des projections, des immobilisations de la clé type juji-gatamé et des étranglements pour les cadets, juniors et seniors.

Durée

Pupille, benjamins : 1 reprise de 1 minute.

Minimes, cadets : 1 reprise de 1min15

Juniors : 1 reprise de 1min30

Séniors : 1 reprise de 2 minutes

.

· 3ème épreuve : Catégorie Pupilles

NE WAZA (Combat au sol)

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

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

Toutes les immobilisations sont comptabilisées :

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

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

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

Durée : 1 min

En cas d'égalité, un antei pour donner le vainqueur final

Catégories Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors

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

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

Durée : une reprise de 1 minute.

· En cas d'égalité au terme de tous les

ateliers. KOMBO/KOMBO (garde libre),

Le premier qui touche gagne (action décisive).

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

Une minute de récupération en cas d'égalité avant le 3ème atelier.

Utilisation des Gros gants pour sude Jiai jusqu'à la catégorie Minimes Incluses. Utilisation unique des petits gants avec doigts apparents à partir de la catégorie CADET.

Définition

Cette compétition se déroule individuellement dans les catégories d'âge Elle est présente en Coupe de France

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

But

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

Déroulement

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

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

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

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

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

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

Les éliminatoires s'effectueront sur les katas suivants
happoken nidan, happoken sandan

Et en demi-finales et finales s'effectueront sur les katas suivants: happoken nidan,/sandan/ yodan / godan hashakuken shodan / nidan/ sandan

Arbitrage

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur (pas d'égalité possible). La victoire revient à celui ou celle qui emporte au moins 2 votes sur 3 en sa faveur.

Critères de jugements

- Concentration, kimé, zenshin (niveau de difficulté) /4
- Puissance, vitesse /4
- Rythme (logique), /4
- Harmonie, esthétique /4
- Gestuelle correcte : forme générale, précision, direction /4

Pénalités (- 2 points sur le jugement)

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

CONCOURS TECHNIQUE

REGLEMENT CONCOURS TECHNIQUE - Sude Landoli

Définition

Cette compétition se déroule par couple : féminins, masculins ou mixtes. L'inscription est ouverte à une équipe par catégorie par club.

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

Ex : Pupille 1ère année avec Pupille 2ème année = Catégorie Pupille
Pupille 2ème année avec Benjamin 1ère année = Catégorie Benjamin

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

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

But

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

Durée

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

Déroulement

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

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

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

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

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

Arbitrage

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur (pas d'égalité possible). La victoire revient au couple qui emporte au moins 2 votes sur 3 en sa faveur.

BATONS PAR EQUIPE

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

Définition :

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

Elle est ouverte aux championnats de France

Catégorie : Minimes, Cadets, Junior-Sénior

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

Durée

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

Déroulement

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

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

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

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

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

Les compétiteurs s'affrontent à la touche (les enchaînements aux bâtons mousse sont possibles selon le règlement en vigueur) Lorsqu'un compétiteur est touché, il sort immédiatement de l'aire de combat et cède sa place au compétiteur suivant de son équipe et change d'arme.

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

Un compétiteur peut rester sur le tapis jusqu'à un total de 3 victoires

consécutives maximum marquées sans défaite. Ensuite, il laisse sa place au compétiteur suivant de son équipe.

En cas de touches simultanées les 2 combattants sortent et se font remplacer. A l'issue du temps réglementaire ou des 15 points marqués (21 points en finale), l'arbitre central arrête le combat. Les équipes se placent sur la ligne de départ et l'arbitre donne la décision

Le remplaçant peut remplacer un combattant sur blessure pendant le combat. Le remplacement peut s'opérer à chaque combat.

L'équipe combattante reste.

Obligatoirement constituée de trois combattants.

A défaut elle est déclarée perdante.

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

Interdiction catégorique de projection dans cet atelier car atelier composé de différentes Catégories " Poids/Sexe " afin de préserver l'intégrité physique des combattants.

MULTIDISCIPLINE PAR EQUIPE

Cette compétition se déroule par équipe et un remplaçant (féminines, masculines ou mixtes). L'équipe se compose minimum de 3 participants et maximum de 6 participants (un large choix pour les participants : soit 3 combattants polyvalent qui tournent sur tous les épreuves, soit 6 participants chacun spécialiste dans un atelier)

Les équipes sont placés sur le tableau par tirage au sort, le tableau est conçu de manière à ce que deux athlètes d'une même région ne se rencontrent pas au premier tour.

LES ÉPREUVES

1ère épreuve Emono Dan tai Sen

Cette épreuve se déroule par équipe de trois. Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement avec touche (1 tambo, 2 tambos ou 1 tchobo)

2ème épreuve : Kyoe landoli (concours technique)

Cette compétition se déroule par couple : féminins, masculins ou mixtes. · Le couple s'exprime en alternance à travers un échange technique. Celui-ci comprend des techniques de poings, de pieds, de projections, de clés, d'étranglements et divers enchaînements de prises et contre prises. 1 Round de 3 minutes pour chaque rencontre entrecoupée. Le compteur se déclenche lorsque l'arbitre central annonce « HADJI- ME ». La fin du combat sera signalée par deux coups de gong.

3ème épreuve : Kata

Se référer à la réglementation du Kata (cf. page 37)

PENALITES ET SANCTIONS

Combats, bâtons, et concours technique

HANSUKU / Sanction du 2ème degré

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

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

SHIKAKU / Expulsion

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

Il est prononcé dans les cas suivants :

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

COMBATS CLASSE Full ET Light et Multi-discipline classe Full et Light

JYOGAÏ / Sortie

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

TCHUI / Sanction du 1er degré

La sanction donne à l'adversaire 1 point

La sanction 1er degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des

compétiteurs commet un acte interdit de 1ère catégorie.

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

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

Comptage pendant une reprise

Toute tentative de perte de temps sera sanctionnée d'un comptage. Un comptage ne permet pas de remporter la reprise.

BATONS INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE et Multi-disciplines épreuve Bâtons

JYOGAÏ / Sortie

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

TCHUI / Sanction du 1er degré

La sanction donne à l'adversaire 1 point

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

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

LE COMPTAGE

Le comptage se fait en full uniquement sur mise hors combat, le comptage pour manque de combativité, de condition physique ou d'abandon psychologique peut se faire sur tous les ateliers.

BLESSURES ET ACCIDENTS

Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE)

En cas de « mise hors combat » survenue accidentellement (évanouissement, mauvaise chute, blessure), le combat est arrêté.

La reprise de la compétition pour l'athlète est à la décision du corps médical.

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

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

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

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

Abandon

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

Lorsqu'un compétiteur abandonne son combat, que ce soit en tant qu'individuel ou en tant que membre d'une équipe, il est déclaré perdant du combat en question.

Organes de la vue

Le port des lunettes est interdit

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

Remarque :

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

ANNEXES

ATTRIBUTION DES POINTS

A-ATELIER : COMBAT classe Full

Seniors

TECHNIQUE PRISE EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	Points
Mise hors combat « KO », attribution du maximum de 9 pts pour le round	Round gagné
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps, Etranglement, clé (Extension juji gatamé)	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps / Passage de Garde au sol	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps / Immobilisation	1 pt

B - ATELIER : COMBAT classe Light

Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE POUR LA DECISION PAR ORDRE DE VALEUR	Points
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps, Etranglement, clé (Extension juji gatamé) (sauf pupilles et benjamins)	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps / Passage de Garde au sol	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps / immobilisation	1 pt

C - ATELIER : COMBAT DE BATONS INDIVIDUEL

Pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors, seniors

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

D - ATELIER : COMBAT AU SOL NE WAZA

Pupilles

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

MATERIEL HOMOLOGUE

Casque à grille

Compétition combat Sude Jiai Light pupilles, Benjamins, minimes, cadet, bâton par équipe et Bâton classe Full et Light



Casque ouvert

Compétition Multidiscipline Full et Light et combat Sude Jiai Full et Light
Catégorie junior et senior



La couleur des casques doit être soit neutre, soit de la couleur du combattant.

Plastron

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

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



Gants avec protection des doigts

Utilisation : sur tous les ateliers Sude Jiai jusqu'à benjamins (sans projection) Uniquement et autorisé pour les ateliers bâtons et bâtons par équipe



Gants sans protection du bout des doigts

Utilisation : sur les ateliers de compétition sude jiai à partir de Minimes, et les ateliers bâtons individuel, par équipe et concours technique.

L'utilisation des gants avec protection des doigts restent tolérés pour tous les ateliers et toutes les compétitions.



Protège tibias et Protège dents

Utilisation : compétition Sudé Jiai combat classe Full et Light et Emono.



Protège seins et coquilles

Utilisation : compétition combat classe Full et Light, compétition bâtons individuel, par équipe.



Bâtons

Utilisation : compétition multi-discipline Full et Light, bâtons et bâtons par équipe

ARMES SPORTIVES

Le Tchobo 105 cm



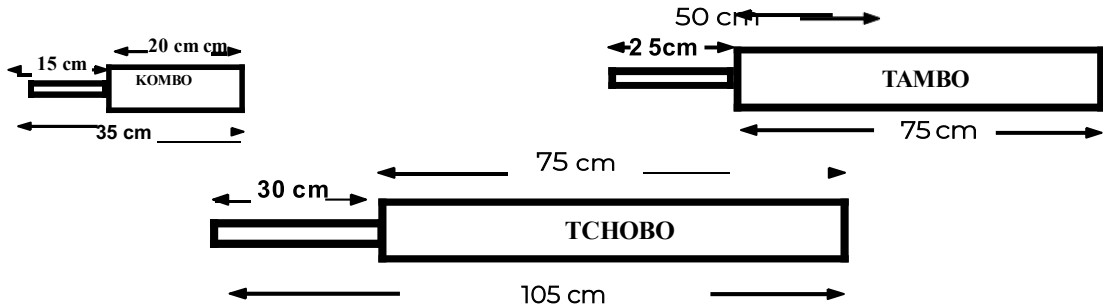
Le Tambo: 75 cm



Le Kombo: 35 cm



	MANCH E	MOUSS E	TOT AL
TCHOB O	35 cm	70 cm	105 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm
KOMB O	15 cm	20 cm	35 cm



REGLEMENT ENFANTS

COMPETITION EMONO JIAÏ

Catégorie PRE-POUSSIN(E)S, POUSSIN(E)S :

Durée : 2 x 30s Equipement :
Kimono Yoseikan Budo complet

Gants ouverts ou fermés Yoseikan Budo Casque blanc avec grille
(Voir annexe) But :
Toucher sans être touché Déroulement :
Kombo contre Kombo (Garde libre) Position : Face à face en garde Décision :
1 point attribué à chaque touche conforme Victoire de l'atelier : Total des points cumulés En cas
d'égalité : ASSAUT DECISIF
La victoire sera attribuée à AO ou AKA qui touchera son adversaire le premier NB :
Sans limite de temps

COMPETITION SUDE JIAÏ

Catégorie PRE-POUSSINS :

Durée : 1 mn Equipement :
Kimono Yoseikan Budo complet Coquille conseillée pour les garçons (Voir annexe)
But :

Utiliser le panel technique Yoseikan Budo Déroulement :
Déséquilibrer l'adversaire

Position de départ : Assis au sol dos à dos

Position en combat : Toujours en appuis au sol sur les genoux Décision :
1 point attribué pour action de déséquilibre

1 point si maintien au sol + de 3 secondes
(Maintien sur le dos ou ventre ou côté) Victoire de l'atelier : Total des points cumulés En cas
d'égalité
La victoire sera donnée à AO ou AKA qui déséquilibrera son adversaire le premier NB : Sans limite
de temps

Catégorie POUSSINS :

Durée : 1 mn

Equipement :
Kimono Yoseikan Budo complet Coquille pour les garçons Casque blanc avec grille Plastron rouge
ou bleu
Gants fermés Yoseikan Budo Protège-dents conseillé (Voir annexe)
But :
Recherche technique et tactique

Equilibre entre précision, vitesse et contrôle Contrôle des émotions
Déroulement :

Pieds/Poings

Position : Face à face en garde Déroulement :
1 point attribué à chaque atémi conforme au plastron Arbitrage :
Victoire de l'atelier : Total des points cumulés

En cas d'égalité
La victoire sera donnée à AO ou AKA sur décision du corps arbitral NB : Second HANTEI avec décision

Sont comptabilisés :	-Atémis au ventre
Sont interdits :	-Atémis au visage - Atémis dans les membres inférieurs - Les coups portés sans contrôle ni recherche technique

COMPETITION ENFANT MULTIDISCIPLINE

Catégorie PRE-POUSSIN(E)S :

1er Atelier EMONO JIAÏ :

Durée : 30s

Equipement :

Kimono Yoseikan Budo complet

Gants ouverts ou fermés Yoseikan Budo Casque blanc avec grille
(Voir annexe) But :
Toucher sans être touché Déroulement :
Kombo contre Kombo (Garde libre) Position : Face à face en garde Décision :
1 point attribué à chaque touche conforme Victoire de l'atelier : Total des points cumulés

2-ème Atelier SUDO JIAÏ :

Catégorie PRE-POUSSIN(E)S :

Durée : 1 mn Equipement :
Kimono Yoseikan Budo complet Coquille conseillée pour les garçons (Voir annexe)
But :

Utiliser le panel technique Yoseikan Budo Déroulement :
Déséquilibrer l'adversaire

Position de départ : Assis au sol dos à dos

Position en combat : Toujours en appuis au sol sur les genoux Décision :
1 point attribué pour action de déséquilibre

1 point si maintien au sol + de 3 secondes
(Maintien sur le dos ou ventre ou côté) Victoire de l'atelier : Total des points cumulés En cas
d'égalité
La victoire sera donnée à AO ou AKA qui déséquilibrera son adversaire le premier NB : Sans limite
de temps

Catégorie POUSSIN(E)S :

1er Atelier EMONO JIAÏ :

Durée : 30s

Equipement :

Kimono Yoseikan Budo complet

Gants ouverts ou fermés Yoseikan Budo Casque blanc avec grille
(Voir annexe) But :
Toucher sans être touché Déroulement :
Kombo contre Kombo (Garde libre) Position : Face à face en garde Décision :
1 point attribué à chaque touche conforme Victoire de l'atelier : Total des points cumulés

2-ème Atelier SUDO JIAÏ :

Catégorie POUSSIN(E)S :

Durée : 1 mn

Equipement :
Kimono Yoseikan Budo complet Coquille pour les garçons Casque blanc avec grille Plastron rouge
ou bleu
Gants fermés Yoseikan Budo Protège-dents conseillé (Voir annexe)
But :
Recherche technique et tactique

Equilibre entre précision, vitesse et contrôle Contrôle des émotions
Déroulement :

Pieds/Poings

Position : Face à face en garde Déroulement :
1 point attribué à chaque atemi conforme au plastron Arbitrage :
Victoire de l'atelier : Total des points cumulés

En cas d'égalité

La victoire sera donnée à AO ou AKA sur décision du corps arbitral
NB : Second HANTEI avec décision

Sont comptabilisés :	- Atémis au ventre
Sont interdits :	- Atémis au visage - Atémis dans les membres inférieurs - Les coups portés sans contrôle ni recherche technique

3ème Atelier NE WAZA :

Durée : 1 mn Equipement :
Sans gants Sans casque

But :

Aspiration et échange valeurs techniques Déroulement :
Position de départ :

Face à face à genoux - 2 mains sur épaules adversaire - 1 m de distance Position en combat :
Toujours en appuis au sol sur les genoux Arbitrage :
1 point attribué pour action de déséquilibre
1 point si maintien au sol + de 5 secondes (Côté ou dos) NB : Pas d'IPPON

Victoire de l'atelier : Décision corps arbitral

ANNEXES ENFANTS

ATTRIBUTION DES POINTS

A-ATELIER : COMBAT DE BATONS INDIVIDUEL

Mini-poussines, poussin(e)s

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Chaque touche conforme	1 pt

B - ATELIER : COMBAT classe Light

Mini-poussines, poussin(e)s

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Chaque atémi conforme au plastron	1 pt

C - ATELIER : COMBAT AU SOL NE WAZA

Poussin(e)s

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Action de déséquilibre	1 pt
Maintien au sol + de 5 secondes (Côté ou dos)	1 pt

MATERIEL HOMOLOGUE

Noris, Yoseikan-shop et Adidas

Casque à grille blanc

Utilisation : compétition combat Sude

Jiai **Light** poussin(e)s

Bâton **Light** Mini-poussines, poussin(e)s



Plastron avec et sans protection du cou

Utilisation : compétition combat classe Light et bâtons pour les *poussin(e)s*

Compétition multi-disciplines Emono-jiaï (*Mini-poussines, poussin(e)s*) et Sude jiaï



(*poussin(e)s*)

Gants avec protection des doigts

Utilisation : sur tous les ateliers Sude Jiai pour les poussin(e)s (sans projection jambes)
Uniquement et autorisé pour les ateliers bâtons (Mini-poussines, poussin(e)s)



Gants sans protection du bout des doigts

Utilisation : sur les ateliers bâtons individuel



Protège-dents (Conseillé pour les poussin(e)s)



Protège coquilles (Conseillé pour les poussin(e)s)

Utilisation : compétition combat classe Light, compétition bâtons individuel



Bâtons

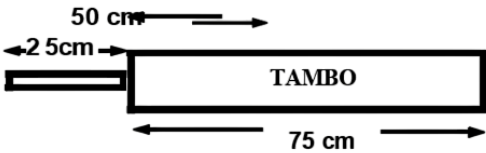
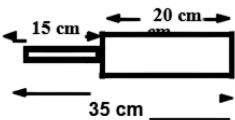
Utilisation : compétition multi-discipline Light, bâtons

ARMES SPORTIVES

Le Kombo: 35 cm



	MANCHE	MOUSSE	TOTAL
--	--------	--------	-------



KOMBO	15 cm	20 cm	35 cm
-------	-------	-------	-------



**YOSEIKAN
BUDO
FFK**

39 rue Barbès, 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr

SAISON **2024-2025**