

ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

RÈGLEMENT COMPÉTITION

ARTS MARTIAUX DU SUD-EST ASIATIQUE

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

Le code de l'éthique

Je vais participer à une compétition :

• Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
• Le jour de la compétition, je viens avec les documents suivants : le timbre de licence de la saison en cours, le passeport sportif.
• Je contrôle l'état de ma tenue.
• J'applique les consignes des organisateurs.
• Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.
• Je respecte les décisions des arbitres et des juges.
• Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.
• J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.
• Je donne par mon comportement une bonne image des Arts Martiaux du Sud Est Asiatique.
• Les coaches respectent le code éthique et les zones qui leur sont attribuées.

1. Les différents acteurs : rôles, responsabilités, comportements et tenues
1.1 Rôles, responsabilités et comportements 5
1.1.1 Les juges et arbitres 5
1.1.2 Les compétiteurs 5
1.1.3 Les coachs 5
1.2 Tenues officielles 6
1.2.1 Pour les compétiteurs 6
1.2.2 Pour le corps arbitral 7
2. Les compétitions : règles générales
2.1 Les compétitions officielles 8
2.1.1 Généralités 8
2.1.2 Conditions générales du Championnat de France et des OPENS 8
2.1.2.a Championnat de France 8
2.1.2.b Coupe de France 8
2.1.3 Les compétitions techniques 8
2.1.4 Les formats de compétitions combats 8
2.2 Les Catégories 9
2.2.1 Techniques, format sportif 9
2.2.2 Format élite 9
2.3 Conditions de participation en élite 9
2.3.1 Obligations en format élite 9
2.4 Inscriptions 9
2.4.1 Conditions d'inscription 9

2.5 Organisation 10
2.5.1 Responsable administratif 10
2.5.2 Responsable de l'arbitrage pour la compétition 10
2.5.3 Arbitre responsable de l'aire de combat 10
2.5.4 Surveillance médicale 10
2.5.5 Communication 10
3. Surface et équipements
3.1 Surface de combat 11
3.1.1 Caractéristiques de la surface 11
3.1.2 Compétition combat – implantation 11
3.1.3 Compétition techniques – implantation 12
3.2 Équipements des compétiteurs 12
3.2.1 Bâton élite 12
3.2.2 Bâton sportif 12
3.2.3 Bâton enfant 12
3.2.4 Casque Élite 12
3.2.5 Casque sportif 13
3.2.6 Casque enfant 13
3.2.7 Mains 13
3.2.8 Plastron 13
3.2.9 Coquille 13
3.2.10 Coudes et genoux 13
4. Règles de la compétition combat
4.1 Déroulement de la compétition 14
4.2 Objectif principal du combat 14
4.3 Déroulement du combat 14
4.4 Modalités des combats en individuel et par équipe 14
4.4.1 Individuel 14
4.4.2 Par équipe 14
4.4.3 De la gestion du temps 15
4.4.4 Techniques autorisées et techniques interdites 15
4.4.4a Les techniques et zones de frappes autorisées 15
4.4.4b Les techniques et zones de frappes non autorisées 15
4.4.5 Tableau d'avertissements cumulatifs 15
4.4.6 Tableau de pénalité, perte de bâton 16
4.5 Arbitre central 16
4.5.1 Annonces et gestes de l'arbitre central 16
4.6 Juges de ligne 17
4.6.1 Critères et techniques de décision 17
4.6.1.a Les Critères 17
4.6.1.b Les techniques 17
4.6.1.c Attitudes et qualités techniques 17
4.7 Juges de table 18

5. Règles de la compétition technique
5.1 Déroulement de la compétition 19
5.2 Les critères d'évaluation solo et duo 19
5.3 Les compétitions techniques solo 19
5.4 Les compétitions techniques en duo (à partir de 18 ans) 19
6. Règles de la compétition double sportif
7. Protestation officielle 21
8. Annexe reglement .....
9. Annexes reglements Autres AMSEA .....

1. Les différents acteurs : rôles, responsabilités, comportements et tenues

1.1 Rôles, responsabilités et comportements

1.1.1 Les juges et arbitres

Le corps arbitral 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.

Les membres de l'organisation, juges/arbitres tenant la feuille d'appel, sont chargés d'aller informer les compétiteurs, dans les aires d'échauffement de leur ordre de passage.

Rappel : Les membres du corps arbitral en exercice le jour de la compétition ne peuvent ni coacher ni combattre.

1.1.2 Les compétiteurs

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

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires leur passeport sportif et ou autorisation parentale.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

1.1.3 Les coachs

ARTICLE 13 & 14 — document coaching FFK

DROITS, DEVOIRS ET COMPORTEMENT DES COACHS

Rôle du coach

Le coach représente son club et doit, en toutes circonstances, adopter une attitude **exemplaire, respectueuse et conforme aux règlements fédéraux**.

Tenue et présentation

Porter une **tenue sportive réglementaire**, idéalement aux couleurs du club.

Survêtement complet obligatoire ; en période chaude, seul un **tee-shirt sportif ou aux couleurs du club** est autorisé. Les débardeurs et tenues non conformes sont interdits.

Aucun accessoire supplémentaire n'est autorisé, à l'exception du nécessaire pour prendre des notes.

Pendant les combats

Le coach doit :

Respecter strictement les **règles d'arbitrage et de compétition**.

Rester **assis dans la zone de coaching** pendant le combat.

Ne pas contester, interpeller ou parler aux arbitres.

Ne pas traverser les tatamis ou les surfaces de compétition.

Respecter toutes les décisions arbitrales.

Être responsable du comportement de ses compétiteurs et, plus largement, contribuer au bon comportement des licenciés, parents et accompagnateurs de son club.

Préparer les compétiteurs et veiller à leur présence lors des appels.

Présence autour de l'aire de compétition

Un seul coach par combat peut accompagner le compétiteur.

Les autres coaches, licenciés ou accompagnateurs ne doivent pas intervenir.

Le coach peut rejoindre un box libre après la fin du combat qu'il coachait sur un autre tatami.

Les coaches accrédités peuvent accéder aux zones qui leur sont réservées et aux emplacements prévus pour les tirages au sort et les informations.

Tenue du compétiteur

Si un compétiteur se présente avec une tenue ou un équipement non conforme, il dispose de **deux minutes pour se mettre en conformité**.

Dans ce cas, **le coach perd automatiquement son droit de coacher ce combat**.

Discipline et sanctions

Un coach qui adopte un comportement inapproprié peut :

Être **rappelé à l'ordre** par l'arbitre ou le directeur technique.

Être **exclu du combat** si son comportement ne s'améliore pas.

Perdre son **droit de coacher pour la compétition** en cas de comportement grave ou répété.

Faire l'objet d'un **courrier de la Direction Technique Nationale** et, selon la gravité, d'une **suspension**.

Être traduit devant la **commission disciplinaire** pour les faits les plus graves.

Principe essentiel

Le coach est l'image de son club.

Il doit faire preuve en permanence de **respect, maîtrise de soi, fair-play, réserve et exemplarité**, envers les compétiteurs, arbitres, officiels, autres coaches, public et organisateurs.

À retenir :

Respecter les règles • Rester maître de soi • Respecter les arbitres • Respecter sa zone • Être exemplaire • Protéger l'image de son club et de la Fédération.

1.2 Tenues officielles

1.2.1 Pour les compétiteurs

- Les compétiteurs doivent porter une tenue du style d'arts martiaux sud est asiatique : pantalon d'Arnis Kali Eskrima aux couleurs du système pratiqué et 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.
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objet pouvant blesser leur adversaire.
- Le port de lentilles souples est autorisé
- L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.
- Pour toute question relative au domaine médical https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2018/04/REGLEMENT-MEDICAL.pdf

1.2.2 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,
- Chaussures noires souples.
- Un sifflet noir cordelette blanche.
- Un polo violet aux couleurs AMSEA avec ARBITRE AMSEA dans le dos peut être proposé par l'organisation.
- Ils doivent avoir un comportement représentatif de la fédération.

2. Les compétitions : règles générales

Les compétitions de Kali Escrima se déroulent sous forme de combats d'opposition aux bâtons simples ou double ou sous l'un des 2 formes techniques.

Pour les combats, en fonction de leur catégorie, les participants combattront avec bâtons mousses ou bâtons rotin, équipés de protections garantissant leur intégrité physique, selon les différents formats.

2.1 Les compétitions officielles

2.1.1 Généralités

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.

2.1.2 Conditions générales du Championnat de France et des Coupes

2.1.2.a Championnat de France

Le Championnat de France est ouvert à tous les licenciés de la FFK de nationalité française sauf dérogation de la fédération.

Format	Catégories ouvertes
Format sportif	Minime à Vétéran
Format double sportif	Junio Senior à Vétéran
Format équipe	Junior Senior à Vétéran
Format élite	Senior à Vétéran
Format technique duo	Juniors Senior à Vétéran
Format technique solo	Juniors Senior / Vétéran (senior, vétéran ensemble non mixte)

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

Pour le format élite, les licenciés de la FFK peuvent participer aux compétitions quelle que soit leur discipline, sous certaines conditions.

2.1.3 Les compétitions techniques

- Formes en solo libre ou codifié (Karenza, Jurus).
- Formes duo technique.

2.1.4 Les formats de compétitions combats

- Format enfant : bâtons mousse rouge ou bleu, 50 cm ou 70 cm en fonction des catégories.
- Formats sportif simple ou double : bâton rotin protégé de mousse, rouge ou bleu.
- Format élite : bâton rotin léger, rouge ou bleu.

2.2 Les Catégories

2.2.1 Techniques, format sportif

En Championnat de France :

Catégorie	Sexe	Âge
Minime	Femme / Homme	12 à 13 ans
Cadet	Femme / Homme	14 à 15 ans
Junior	Femme / Homme	16 à 17 ans
Senior	Femme / Homme	18 à 34 ans
Vétéran 1	Femme / Homme	35 à 54 ans
Vétéran 2	Femme / Homme	55 ans et +

Coupe de France :

- Catégories identiques au championnat de France, les pupilles et benjamins peuvent participer.

Catégorie	Sexe	Âge
Pupille	Femme / Homme	8 à 9 ans
Benjamin	Femme / Homme	10 à 11 ans

- Formule par équipe de 3 combattants homme/femme dans les catégories autorisées.

2.2.2 Format élite

Catégorie	Sexe	Âge
Senior	Femme / Homme	18 à 34 ans
Vétérans	Femme / Homme	35 ans et +

2.3 Conditions de participation en élite

2.3.1 Obligations en format élite

- Le compétiteur se présente avec l'intégralité du matériel spécifique (soumis à vérification) et deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

Cette catégorie est réservée aux combattants pouvant justifier d'au moins 3 compétitions sur les 2 dernières saisons, compte tenu de la spécifié des assauts.

En l'absence de l'un de ces critères, les combattants s'inscrivent au championnat de France format sportif mousse.

2.4 Inscriptions

2.4.1 Conditions d'inscription

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité,
- Avoir le nombre de licences requises en fonction de la catégorie, dont celle de la saison en cours,

- L'autorisation parentale apposée sur le passeport sportif pour les mineurs.

Pour toute inscription, avoir l'intégralité du matériel personnel spécifique à sa catégorie.

> ***Avant le championnat national, il faut avoir participé à un Open de la saison en cours, dans les organes déconcentrés, ligue ou département,***

- Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.
- L'inscription se fait en ligne, au plus tard une semaine avant la compétition.

2.5 Organisation

2.5.1 Responsable administratif

Un responsable administratif est désigné par l'organisateur de la compétition.

Avant la compétition :

- Il réceptionne les engagements des compétiteurs envoyés par les clubs, les enregistre et établit les listes d'engagés.
- Il procède au tirage au sort et emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés, le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pendant la compétition :

- Il gère l'administration de la compétition et s'assure du bon déroulement jusqu'à la fin du protocole.
- Il procède à l'affichage des listes de compétiteurs et des tableaux au cours du déroulement.
- Il assure au nom de la fédération le respect de la réglementation et travaille en coordination avec le responsable de l'arbitrage.
- Il organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après la compétition :

- Il constitue un dossier complet de la compétition qu'il transmet à la Direction Technique Nationale.

2.5.2 Responsable de l'arbitrage pour la compétition

- Désigné par la commission Nationale AMSEA, il valide la liste nominative du corps arbitral.
- Il nomme, pour chaque aire de combat, les responsables de l'arbitrage et les arbitres.
- Il supervise le déroulement des compétitions, assure la sécurité des aires et le bon déroulement technique.
- Il assure un briefing et un débriefing avant et après la compétition avec l'ensemble de ses arbitres.

2.5.3 Arbitre responsable de l'aire de combat

- Il assure le bon déroulement des combats et les mesures nécessaires à la sécurité.
- Il désigne et répartit l'arbitre central et les juges sur son aire de combat.
- Il doit prendre toutes les décisions qui s'imposent en adéquation avec le règlement.
- Il se réfère au responsable de l'arbitrage en cas de litige.

2.5.4 Surveillance médicale

Lors d'une **compétition** la surveillance médicale doit être organisée autour de la prévention, de la prise en charge des blessures et de la décision de reprise ou non du combat. Les compétitions de kali n'étant une forme de combat au KO, la surveillance médicale sera assurée soit par un médecin, soit par un secouriste convoqué par le service des disciplines associées.

Se reporter aux dispositions prévues dans le règlement de la FFK.

2.5.5 Communication

Les contacts avec la Presse et la diffusion des informations sont assurés par le service communication de la fédération en collaboration avec le responsable de la Commissions Nationale AMSEA et le Directeur technique national.

3. Surface et équipements

3.1 Surface de combat

3.1.1 Caractéristiques de la surface

L'aire de compétition est un carré de 8m de côté (mesures prises à l'extérieur), entouré de chaque côté d'une surface de sécurité de 1m supplémentaire. La surface totale est donc de 10m × 10m. Dans certaines circonstances, cette surface peut être réduite à 7m de côté avec 1m supplémentaire de sécurité.

3.1.2 Compétition combat – implantation

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

- D'un arbitre central sur l'aire ;
- De 3 juges de ligne ;
- D'un chronométreur, d'un marqueur ainsi que d'un juge qui tient la feuille d'appel des combattants

L'arbitre central avec un bâton à la main 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. Les chaises de juge sont placées en bordure de l'aire de compétition. Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

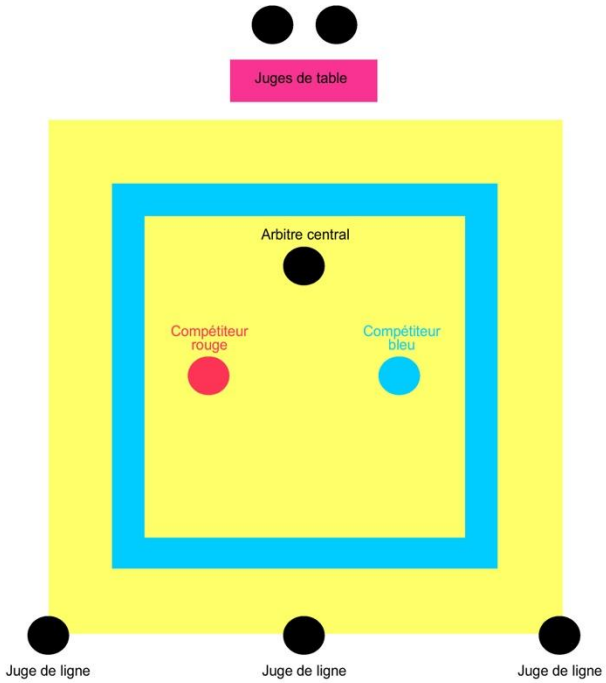
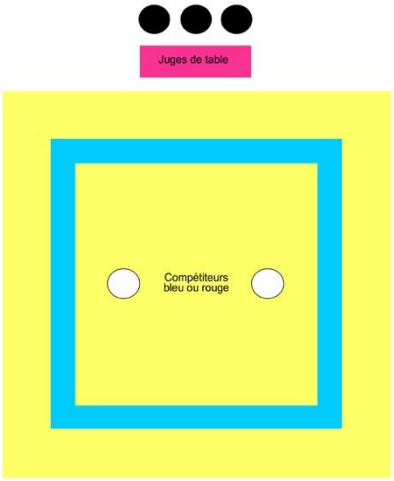


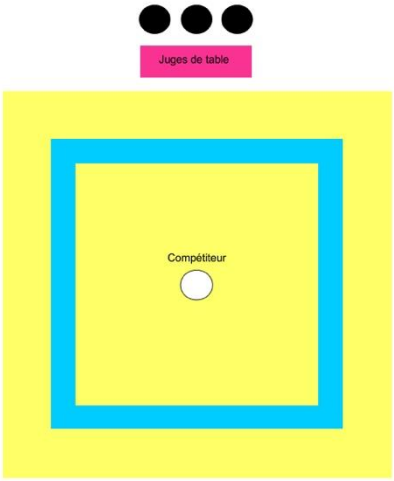
Schéma de l'implantation – Compétition combat

3.1.3 Compétition techniques – implantation

Duo technique :



Forme (Karenza-Jurus) :



Dans le cas des compétitions techniques, 3 juges de table suffisent. Le juge responsable fait démarrer les compétiteurs, en solo ou en duo ; à la fin de la prestation il collecte les notes.

3.2 Équipements des compétiteurs *(photo en annexe page 22)*

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

3.2.1 Bâton élite

Le bâton est en **rotin léger (bleu ou rouge)** d'environ 70 centimètres de longueur et de 2 cm de diamètre **validé et fourni par la Commission Nationale AMSEA.**

3.2.2 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.

3.2.3 Bâton enfant

En coupe de France : Pupille, benjamin : 50 cm de longueur et de 4 cm de diamètre.

En Coupe et championnat de France : Minime, cadet et junior : 70 cm de longueur et de 5 cm de diamètre. La mousse compensée est recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge.

3.2.4 Casque Élite

La protection obligatoire, pour tous, c'est un casque homologué de Kali intégral WEKAF *(en annexe)*.

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

3.2.5 Casque sportif

La protection obligatoire pour tous est un casque homologué de Kali à grille (le visage, les tempes et le dessus de la tête sont protégés). Un casque de type escrime est admis. **Le casque WEKAF n'est pas autorisé dans le format sportif**.

3.2.6 Casque enfant

Casque à bulle polycarbonate voire modèle.

3.2.7 Mains

Les gants homologués sont obligatoires. Le compétiteur doit venir avec ses propres gants. Les gants sont de types hockey sur glace ou art martiaux protégeant suffisamment le dos de la main, les doigts et le poignet.

3.2.8 Plastron

- Pour les catégories féminines : conseillé pour la forme sportive, obligatoire pour la forme élite.
- Pour les catégories masculines : interdit en forme sportive et élite.
- Pour les pupilles et benjamin : obligatoire.

3.2.9 Coquille

Pour toutes les catégories homme, le port de la coquille est obligatoire. Pour les catégories femme, le port d'une coquille féminine est obligatoire.

3.2.10 Coudes et genoux

- Facultatif pour tous en format sportif enfant (Pupille à Junior).
- Obligatoires pour tous en format élite.
- Conseillés pour le format sportif adulte.

4. Règles de la compétition combat

4.1 Déroulement de la compétition

Le championnat et les coupes de France sont organisés en système de tableau avec repêchage .

Les coupes régionales peuvent être organisées en repêchages ou en poules selon le nombre de participants ou de façon combinée (poules puis tableau)

4.2 Objectif principal du combat

L'objectif principal du combat est de frapper l'adversaire sans être touché par ses attaques (esquive, parade). Cela détermine la qualité et le niveau technique des combattants.

4.3 Déroulement du combat

L'arbitre central, les juges de ligne et les arbitres/juges de table se placent à leur position.

Les compétiteurs entrent quand l'arbitre le leur demande, se positionnent, saluent les juges, l'arbitre, puis se saluent au signal de l'arbitre.

L'arbitre central annonce : Position puis « **Combattez »** en levant son bâton.

Le combat est interrompu avec arrêt du chronomètre à chaque fois que l'arbitre dit « **Stop »** ou siffle.

À chaque arrêt, les compétiteurs reprennent directement sur place au signal « **combattez »**.

À la fin du combat, l'arbitre central émet un sifflement long pour solliciter les juges de ligne, qui désignent le gagnant par levé de drapeau.

Puis l'arbitre annonce le vainqueur.

4.4 Modalités des combats en individuel et par équipe

4.4.1 Individuel

Catégorie	Durée de la reprise	Repos entre reprises
Pupilles / Benjamins	45 secondes	30 secondes
Minimes à Vétérans	1 minute	30 secondes
Combat Élite	1 min 30	30 secondes

Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises. En cas d'égalité (une reprise 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.***

4.4.2 Par équipe

L'ordre des combattants est choisi par l'équipe et peut être changé à chaque rencontre. Les combats par équipe se déroulent sur des reprises d'1 minute, 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'équipe vainqueur est celle ayant gagné 3 reprises. Si la victoire n'est pas obtenue à l'issue de la 3ème reprise, une 4ème voire une 5ème reprise seront effectuées jusqu'à l'obtention de 3 reprises.

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

4.4.3 De la gestion du temps

Le décompte du temps commence quand l'arbitre donne le signal « **Combattez** » et s'arrête chaque fois qu'il dit « **Stop** ». Le juge de table signale distinctement les 10 dernières secondes au moyen d'un signal sonore gong ou stramatel.

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

4.4.4 Techniques autorisées et techniques interdites

La distance de combat debout au simple ou double bâton favorise les différentes frappes d'attaque, ainsi que les techniques de blocages et d'esquives.

4.4.4a Les techniques et zones de frappes autorisées

- Frapper avec le bâton à la tête (sauf derrière), au corps, sur les mains, les bras, avant-bras, ainsi que sur les cuisses.
- Bloquer avec son arme.
- Frapper ou faire tomber le bâton.
- Saisir le bâton de l'adversaire pour le désarmer (pendant 2 secondes ou dans une action).
- Contrôler la main, le bras ou le bâton, pendant quelques secondes et dans une action (sans pousser violemment).

4.4.4b Les techniques et zones de frappes interdites (liste non exhaustive)

- Contact ou frappe sur la colonne vertébrale et derrière la tête
- Les frappes sur le genou et en dessous (tibia ou pied)
- Toutes les techniques de percussions (poing et pied…)
- Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat
- Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton
- Les frappes après l'arrêt de l'arbitre
- Pousser ou repousser le corps de l'adversaire
- L'utilisation de l'avant-bras comme bouclier
- Les rotations complètes du corps pour frapper
- Les projections, balayages ou autres amenées au sol
- Les frappes sur l'adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol
- Exercer une pression constante empêchant le bon déroulement du combat
- Toutes frappes sautées genou ou jambe en avant

4.4.5 Tableau d'avertissements cumulatifs

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Sortie de l'aire de combat (les deux pieds en dehors) et/ou frappes ou comportements interdits	1ère fois	1er avertissement
	2e fois	2e avertissement
	3e fois	3e avertissement
	4e fois	Perte de la reprise

Concernant les frappes interdites, si l'arbitre central 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, il peut passer directement au 4e avertissement voire déclarer la perte de la reprise ou du combat.

4.4.6 Tableau de pénalité, perte de bâton

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	Pénalité
	2e fois	Perte de la reprise
	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 deux fois sur la même reprise entraîne la perte de la reprise, prononcée immédiatement (pas d'appel aux juges). La perte du bâton trois fois au cours des différentes reprises entraîne la perte du combat, prononcée immédiatement (pas d'appel aux juges).

4.5 Arbitre central

- Dirige le combat, annonce le début, les suspensions et la fin du combat.
- Donne les avertissements et tous les commandements, annonce les pertes du bâton.
- 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.

4.5.1 Annonces et gestes de l'arbitre central

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres.
Bâtons au contact	Les combattants en place, bâtons au contact avec celui de l'arbitre sans possibilité de se toucher la main l'un l'autre.
Combattez	L'arbitre annonce « combattez » et lève son bâton pour démarrer le combat.
Stop ou siffle	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare les compétiteurs avec son bâton.
Séparez-vous ou siffle	Si les combattants sont au contact plus de 3 secondes afin de favoriser des échanges clairs.
Séparez-vous / Reprenez ou combattez	Lorsque les combattants s'accrochent ou suite à un avertissement, l'arbitre invite les combattants à croiser leur stick, sans les faire revenir au centre.
Avertissement ou pénalité BLEU ou ROUGE	L'arbitre pointe son bâton vers celui qui reçoit l'avertissement puis l'abaisse à 45° en annonçant l'avertissement ou la pénalité.
Perte de reprise et/ou perte de combat BLEU ou ROUGE	L'arbitre pointe son bâton vers celui qui perd puis annonce la perte. Il annonce ensuite le vainqueur.
Disqualification	Après l'avoir désigné, l'arbitre croise les bras face aux juges en annonçant « disqualifié », puis il annonce le vainqueur.

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

4.6 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 « décision », les drapeaux des trois juges sont levés simultanément ; l'arbitre central annonce rouge ou bleu vainqueur.

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

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

4.6.1 Critères et techniques de décision

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

4.6.1.a Les Critères

- Celui qui touche le plus grand nombre de fois de façon significative, sans être touché ou remisé.
- Celui qui prend l'initiative et touche en premier sans être touché en retour,
- Celui qui produit le plus de la qualité technique détaillée dans les techniques.
- Celui qui esquive et privilégie ses placements / déplacements.

4.6.1.b Les techniques

Technique simple :

- Frappe non enchaînée et isolée (sans être touché derrière). Une technique simple est une frappe qui dans un affrontement touche l'adversaire sur une zone autorisée.

Techniques complexes :

- Frappes enchaînées en déplacement. Une suite de frappes enchaînées en déplacement, les techniques pouvant être doublées ou triplées.

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).

4.6.1.c Attitudes et qualités techniques

Critère	Description
Attitude et qualité technique	Mise en œuvre des critères du KALI ESKRIMA sans agressivité démesurée ou mauvaise intention.
Engagement	Sans être excessif, la volonté de réussite et la détermination.
Vigilance & contrôle	Vigilance, concentration, contrôle.
Timing	Moment de délivrance et précision des zones ciblées.

Critère	Description
Distance	La distance permettant l'efficacité et le contrôle du combat.

4.7 Juges de table

Le chronométreur arrête et démarre le chronomètre en fonction des annonces de l'arbitre central. À 10 secondes de la fin du combat, il fait résonner un gong ou une sonnette. À la fin du temps réglementaire, il fera résonner une 2e fois le gong ou la sonnette.

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

5. Règles de la compétition technique

5.1 Déroulement de la compétition

Les compétiteurs techniques se présentent face aux 3 juges, se saluent puis effectuent leur prestation technique au signal du juge central.

Les juges notent chaque compétiteur en solo ou en duo en tenant compte des prestations techniques et sportives :

Fluidités et variétés des techniques ;

Vitesse, équilibre et précision ;

La perte d'une arme est un point très important à intégrer au jugement.

L'utilisation des armes dans la prestation technique est un critère de complexité qui est valorisé dans l'appréciation.

La somme des notes de chaque compétiteur détermine le vainqueur. En cas d'égalité, les compétiteurs effectuent une nouvelle prestation technique d'une durée de 1 minute.

5.2 Les critères d'évaluation solo et duo

Critère	Note sur	Barème
La fluidité	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
La variété et la complexité des techniques	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
La vitesse d'exécution	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5
L'équilibre et précision des techniques	5	Absence : 0 à 2 / Correcte : 2 à 3 / Excellente : 4 à 5

Actions pénalisantes (−2 points sur la note globale) :

- La perte d'équilibre.
- La perte d'arme du défenseur ou si le défenseur se coupe sur une zone dangereuse lors d'une défense contre couteau d'entraînement.
- Une absence ou un manque de contrôle dans les techniques, plus particulièrement les clés pouvant nuire à l'intégrité physique du partenaire.

5.3 Les compétitions techniques solo

Le compétiteur exécute une forme solo libre ou codifiée avec exécution fluide de techniques du système de combat pratiqué (kali, Silat).

Catégorie	Durée maximale
Juniors, séniors, vétérans	1 minute 30
Autres catégories enfants Minime, Cadet	1 minute

5.4 Les compétitions techniques en duo

Catégorie	Durée maximale

Catégorie	Durée maximale
Juniors, séniors, vétérans	2 minutes

Les compétiteurs exécutent un duo avec exécution fluide de techniques du système de combat pratiqué pendant une durée maximum de deux minutes.

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

Les attaques armées sont imposées sur des angles suivant au choix :

N°	Direction de l'attaque
N° 1	Diagonale descendante de droite à gauche
N° 2	Diagonale descendante de gauche à droite
N° 3	Horizontale de droite à gauche
N° 4	Horizontale de gauche à droite
N° 5	Pique directe au nombril

Le travail main nue sera noté sur 4 points au maximum dans chacun des 4 critères, entraînant une note globale maximale de 16.

Les défenses sont libres. Les défenses, plus ou moins complexes, sont à base de blocages, de ripostes, de contrôles et ou d'amenées au sol.

6. Règles de la compétition double sportif

Le double sportif est régi par les règles de la compétition combat définies au chapitre 4, à l'exception des dispositions suivantes :

Combat en individuel uniquement.

La perte de bâton entraîne des pénalités (voir 4.4.6- tableau des pénalités) :

- En cas de perte d'un bâton : la reprise en cours continue jusqu'à la fin de celle-ci.
- En cas de perte des deux bâtons pendant la même reprise : le compétiteur perd la reprise.
- En cas de perte des deux bâtons une seconde fois pendant la même reprise ou durant l'ensemble du combat : le compétiteur perd le combat.

7. Protestation officielle

Toute protestation doit être formulée par écrit auprès du responsable d'arbitrage de la compétition et soumise à la Commission Nationale AMSEA et au Directeur Technique National

8. Annexe règlement

Description du matériel des différentes formes techniques et de combat par catégorie



Matériel enfant

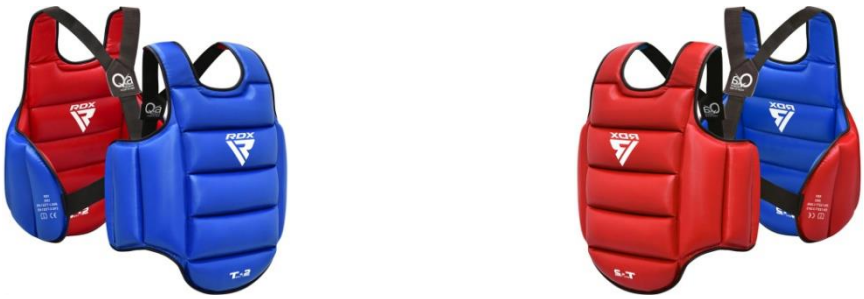


Casque à bulle blanc

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



Plastron réversible enfant facultatif



Stick en mousse enfants, prêté par la Fédération.

50 cm de pupille à benjamin **70 cm** minime / cadet / junior /senior



Matériel personnel obligatoire pour les adultes en sportif et en élite
Attention les casques élite et les casques sportifs sont différents

ELITE : Casque WEKAF (Avec gorgerin 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 ou gants AMHE, pas de couleur imposée, format sportif et élite



Exemple de coquille Homme



coquille Femme facultative





Protèges coude en mousse ou coqués





Protèges genoux en mousse



ou coqués



Les protèges avant-bras sont conseillés mais pas obligatoires





Femmes en élite, protection de poitrine obligatoire, facultative dans la forme sportive

Soit par plastron réversible



Soit par coque de protection



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 modèles de sticks sont validés et fournis par l'organisation lors des compétitions.

9. Annexe Autres AMSEA

Sont annexés au présent règlement, les règlements sportifs des Arts Martiaux Birmans suivant :

- **ANNEXE A : LETHWEI « Bando combat amateur »**
- **ANNEXE B : NABAN SOUMISSION « Lutte Birmane — Thaing Bando »**
- **ANNEXE C : NABAN CONTRÔLÉ « Lutte Birmane — Thaing Bando »**
- **ANNEXE D : Boxe Birmane Assauts « Bando contrôlé »**

SAISON 2026-2027

ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr