

## VIII – Les règles compétition krav-maga enfants

La réglementation s'articule autour de quelques points essentiels :

La compétition de Krav Maga Combat s'adresse à des compétiteurs des catégories poussins, pupilles, benjamins, répartis par catégories d'âge et de poids. Plusieurs compétiteurs par club peuvent y participer.

Le temps du combat est de 1 minute pour les poussins et les pupilles, et de 1 minute et quinze secondes pour les benjamins.

La compétition se déroule sur une aire de tatamis 8 mètres X 8 mètres.

Les compétiteurs étant mineurs les combats se déroulent sous le format light uniquement. Les coups appuyés seront sanctionnés par les arbitres.

Les attaques sont réalisées avec les membres supérieurs et inférieurs (saisies, projections, coups de poing, coups de pied). Les immobilisations au sol sont possibles avec un temps maximum de 10 secondes à l'issue desquelles l'arbitre central fait lever les compétiteurs.

Sont interdits :

Les frappes à la tête ; les frappes génitales ; les frappes au sol ; les clés ; les étranglements.

Après chaque échange, les juges déterminent le combattant ayant démontré la plus grande efficacité avec les techniques autorisées de son choix. Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux. Le compétiteur ayant gagné le plus d'échanges est déclaré vainqueur du combat.

La compétition se déroule par élimination avec ou sans repêchage en fonction du nombre d'inscrit.

Les compétiteurs doivent porter une tenue de Krav Maga.

## Les protections

### Casque de protection combat défense



### Protège-dents



### Gants



### Coquille



### Protège tibia et pieds



## A) Le combat de Krav maga

Le KRAV MAGA est une discipline de combat associant les percussions pieds-poings, le corps à corps debout et au sol et pouvant se poursuivre jusqu'à l'immobilisation au sol. L'arbitre central est garant de la sécurité des compétiteurs dans l'action tout en veillant au dynamisme du combat.

Dans un combat de KRAV MAGA les coups sont autorisés par ou sur un compétiteur debout (sauf à la tête)

Le compétiteur peut :

- Percuter son adversaire avec diverses techniques de pieds et de poings ou toute autre partie du corps autorisée pendant la station debout ;
- Lutter au corps à corps debout, frapper au corps avec les genoux, saisir et projeter au sol par tous les moyens autorisés ;
- Poursuivre le combat au sol en cherchant à immobiliser son adversaire ;
- Les combats se déroulent en un seul round, selon le temps officiel de la catégorie.

Le temps de récupération entre deux combats est au moins égal à 2 minutes dans les éliminatoires et à 10 minutes avant les finales. Ce temps peut être réduit sur accord des deux coaches.

Les combats entre filles et garçons sont interdits

## B) Les catégories

La compétition de Krav Maga Combat est ouverte aux poussins, pupilles, benjamins, féminins et masculins.

- La catégorie poussin : licenciés nés en 2016-2017
- La catégorie pupille : licenciés nés entre 2014-2015
- La catégorie benjamin : licenciés nés entre 2012-2013

Les catégories de poids sont :

FEMININES			MASCULINS		
Poussin	Pupille	Benjamine	Poussin	Pupille	Benjamin
1 mn	1mn	1mn15s	1mn	1mn	1mn15s
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg
+40 kg	+45 kg	+50 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg
			+45 kg	+50 kg	+55 kg

#### FILLES

- Pour les poussines - 20 kg ; - 25 kg ; -30 kg ; -35 kg ; -40 kg ; 40 et plus.
- Pour les pupilles - 25 kg ; - 30 kg ; -35 kg ; -40 kg ; -45 kg ; 45 et plus.
- Pour les benjamines - 30 kg ; - 35 kg ; - 40 kg ; - 45 kg ; - 50 kg ; 50 et plus.

#### GARÇONS

- Pour les poussins : - 20 kg ; - 25 kg ; - 30 kg ; -35 kg ; - 40 kg ; - 45 kg ; 45 et plus.
- Pour les pupilles : - 25 kg ; - 30 kg ; - 35 kg ; - 40 kg ; - 45 kg ; - 50 kg ; 50 et plus.
- Pour les benjamins : - 30 kg ; - 35kg ; - 40 kg ; - 45 kg ; - 50 kg ; - 55 kg ; 55 et plus.

Aucune dérogation concernant le sur classement ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie.

Des regroupements de catégorie de poids limitrophes peuvent être réalisés pour des combattants seuls dans leur catégorie par le responsable de la compétition. L'accord préalable de tous les coaches des compétiteurs concernés est nécessaire.

### C) Tenues vestimentaires

La tenue sportive du compétiteur doit être décente et propre et se compose :

- D'un pantalon noir de krav maga ;
- D'un tee-shirt noir de krav maga ;

Toute personnalisation ou sigle d'appartenance à un courant ou une autre Fédération que la FFK est interdite. Toute inscription portant atteinte à l'image du krav maga combat et de la fédération fera l'objet d'une interdiction.

Le coach doit porter des chaussures de sport, un survêtement complet, un pantalon et une veste neutre ou à l'effigie du club représenté. La tenue du coach ne doit pas porter atteinte ou concurrencer l'image de la Fédération ou de la manifestation.

## D) Protections des compétiteurs

Les protections suivantes, homologuées par la FFKDA, sont obligatoires pour toutes les catégories :

- Une paire de gants, en parfait état, de type « doigts ouverts » homologués pour l'utilisation en compétition ;
- Un protège-dents personnel de type « CE » simple homologué ;
- Une coquille personnelle de type « CE » homologuée ;
- Un casque de protection ;
- Un plastron bleu ou rouge pour toutes les catégories ;
- Une paire de protège-tibias-pieds de type chaussette homologuée « CE ».

Pas de ceinture ni de chaussures. Les cheveux longs doivent être maintenus par un objet non rigide. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites. Le maintien des cheveux longs ne pourra être réalisé qu'avec des accessoires souples soumis à l'appréciation de l'arbitre central de la compétition.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.

Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercings et colliers est formellement interdit pour des raisons de sécurité. Les prothèses auditives, optiques, les lunettes et les lentilles de contact dures sont interdites.

Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le responsable de l'arbitrage et le médecin officiel de la manifestation.

## E) Techniques et actes interdits communs à toutes les catégories

Techniques strictement interdites entraînant la disqualification immédiate :

- Les coups visant le visage, la colonne vertébrale, la nuque et le derrière de la tête ;
- Les torsions de doigt ou d'orteil ;

- Les coups visant les parties génitales ;
- Les projections en forme de clés verrouillées en station debout ;
- Les projections et poussées intentionnelles visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur la tête ;
- Les chutes vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout ;
- Les frappes au sol ;

Actes interdits entraînant la disqualification immédiate :

- Saisir la trachée artère avec les doigts ;
- Toutes attitudes de non-combativité provoquant des mises en danger ;
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche ou une plaie de son adversaire ;
- Griffes ou pincer intentionnellement ;
- Attraper ou tirer les cheveux ;
- Saisir les vêtements et/ou les protections de l'adversaire ;
- Saisir ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire ;
- Chatouiller son adversaire ;
- Mordre son adversaire ;
- Contester verbalement ou gestuellement les décisions de l'arbitre.

## F) Critères d'appréciation technique des compétiteurs

Chaque compétiteur est évalué par les juges sur les trois rubriques suivantes:

- Techniques de percussion effectives ;
- Techniques de projection et de corps à corps abouties ;
- Techniques et enchaînements au sol réalisés.
- Pour chacune de ces trois rubriques, les juges fédéraux doivent prendre systématiquement en compte :
  - Le nombre et la qualité des techniques réalisées par le compétiteur au cours du combat ;
  - La combativité du compétiteur ;
  - L'opportunisme du compétiteur ;
  - La pugnacité du compétiteur ;

- La richesse et la variété de l'éventail des techniques réalisées par le compétiteur ;
- La conformité des techniques à la réalité spécifique de la pratique du KRAV MAGA COMBAT.

Les juges désignent alors le compétiteur ayant validé le plus de critères dans les trois rubriques de notation. La victoire par décision des juges, donnée à l'issue du temps réglementaire de combat, est souveraine et sans appel.

## G) Les différentes possibilités de victoire

En KRAV MAGA COMBAT, la décision de victoire est rendue à la majorité de couleur des drapeaux des trois juges (pendant les éliminatoires) et cinq juges (en finale). Au signal de l'arbitre central, les juges lèvent le drapeau de la couleur du compétiteur pour lequel ils votent (bleu ou rouge) puis le central annonce la couleur de coin du vainqueur ainsi que le motif de la victoire.

### Victoire à l'issue du temps réglementaire de combat :

Le vainqueur est celui qui a dominé sur l'ensemble du combat, qui a placé le plus de techniques effectives ou montré des aptitudes techniques supérieures à son adversaire.

#### Victoire par forfait :

Elle est obtenue en cas de non-présentation, de désistement de dernière minute ou de non-conformité du compétiteur avec les limites de poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit à la compétition.

Un compétiteur qui se présente seul sur l'aire de combat est déclaré vainqueur par forfait.

### Victoire par disqualification :

Un compétiteur est disqualifié lorsque :

- L'utilisation de techniques interdites se produit ou se poursuit malgré l'avertissement préalable de l'arbitre central ;
- L'acte ou le comportement d'un compétiteur peut mettre en danger la sécurité de l'autre compétiteur, nuire au bon déroulement de la rencontre et à l'image du KRAV MAGA COMBAT et de l'organisation en général ;
- Le comportement du compétiteur ou du coach est inacceptable ;
- Le compétiteur ne respecte pas les commandements de l'arbitre central.

### Victoire par arrêt du médecin :

Elle survient lorsque le médecin décide, après avoir été appelé par l'arbitre central sur l'aire de combat, que le compétiteur examiné n'est plus physiquement ou psychiquement apte à continuer le combat, à la suite d'une blessure.

La décision d'arrêt du combat est annoncée par l'arbitre sans appel et est précisée dans l'annonce du résultat. En revanche, dans le cas où le combat est arrivé au terme d'un round complet et que les blessures subies par le combattant arrêté n'ont pas fait l'objet d'un manquement aux règles éthiques ou à l'issue d'un coup interdit par la codification technique de la catégorie concernée, l'arbitre central peut, avec l'accord du chef de tapis, demander que le combat soit jugé à la décision. Les juges rendent alors un verdict conforme.

#### Victoire par arrêt de l'arbitre central :

Elle survient en raison de l'une ou de plusieurs des raisons suivantes :

- A la troisième pénalité
- Hors combat, impossibilité technique ou physique pour un compétiteur à poursuivre le combat (il est déclaré OUT) ;
- Un compétiteur est manifestement inférieur à son adversaire et la poursuite du combat risque de mettre en danger son intégrité physique ;
- Comportement inacceptable d'un ou des deux compétiteurs ;
- Comportement inacceptable du coach. Si un compétiteur en situation de danger évident ne se résout pas à renoncer à poursuivre le combat, l'arbitre se réserve le droit d'arrêter le combat et de donner la victoire à son adversaire. La santé et la sécurité de tous les pratiquants sont le critère premier d'appréciation de l'arbitre central et des officiels de la compétition.

#### Victoire par KO:

Interdite pour les enfants.

#### Victoire par abandon de l'adversaire :

Elle est obtenue lorsque l'adversaire refuse de reprendre le combat au commandement de l'arbitre central, quitte ou ne rejoint pas l'aire de combat, manifeste un signe d'abandon (verbal ou tape de la main, du bras ou du pied sur le sol ou sur l'adversaire) pendant le combat au sol ou encore après jet de l'éponge du coach.





# **KRAV-MAGA**

## **FFK**

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

**ffkarate.fr**

SAISON  
**23**  
**24**