



**YOSEIKAN
BUDO
FFK**

YOSEIKAN
Budo

RÈGLEMENT COMPÉTITIONS ET ARBITRAGE

SAISON 2020 / 2021

Table des matières

1	Rôle des divers acteurs.....	6
1.1	La commission d'arbitrage YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B)	6
1.2	Commission d'organisation sportive.....	6
1.3	Les compétiteurs.....	6
1.4	Le fonctionnement administratif.....	7
1.5	L'arbitrage.....	8
1.6	Le médical.....	8
1.7	La communication.....	8
2	Les compétitions : Généralités	8
2.1	Les ententes sportives.....	8
2.2	Les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française.....	8
2.3	Les catégories d'âges.....	9
3	Le déroulement des compétitions	9
3.1	Inscriptions	9
3.2	Qualifications	9
3.3	Hors quotas	9
3.4	Contrôle des passeports.....	10
3.5	Pesée.....	10
3.6	Confirmation des inscriptions.....	10
3.7	Comportement et circulation.....	10
4	Liste des compétitions.....	11
4.1	Championnats de Z.I.D, sélectifs et Championnat de France.....	11
4.2	Coupe de France (non présente saison 2019-2020).....	12
4.3	Concours Techniques & Combat bâtons par équipe	12
5	Règlement d'arbitrage	13
5.1	Aire de compétition.....	13
5.2	Rôle de l'arbitre	14
5.3	Rôle du coach.....	14
5.4	Tenues et équipements officiels	15
6	Combat.....	17
6.1	Règlement combat : Classe A – Sudé Jiaï.....	17
6.2	Règlement combat : Classe B – Sude Jiaï	19
7	Bâton / Kenjutsu	22
7.1	Règlement bâtons - Emono Jiaï A.....	22
7.2	Règlement bâton - Emono Jiaï B.....	23
8	Compétition individuelle Multi-Discipline	25
8.1	Multi-Discipline Classe A (Senior).....	25
8.2	Multi-Discipline Classe B.....	26
9	Kata.....	28

9.1	Règlement Kata.....	28
10	Concours technique.....	29
10.1	Règlement concours technique - Sude Landoli.....	29
11	Bâton par équipe	31
11.1	Règlement combat de batons par équipe (Emono Dan-Taï Sen).....	31
12	Pénalités et sanctions.....	32
12.1	Pénalités et sanctions (Combats, bâtons, et concours technique).....	32
12.2	Combats classe A et B et Multi-discipline classe A et B.....	33
12.3	Bâtons individuel et par équipe et Multi-disciplines épreuve Bâtons	34
13	Blessure et accident.....	35
13.1	Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE).....	35
13.2	Abandon.....	35
13.3	Organes de la vue	35
14	Annexes.....	36
14.1	ATTRIBUTION DES POINTS.....	36
14.2	Matériel homologué	37
	37
	Plastron avec et sans protection du cou.....	37
	Gants avec protection des doigts	37
	Protège seins et coquilles.....	38

Code de l'éthique

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 sont à jour (Cf. Règlement des compétitions & les compétiteurs).

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 COMPORTEUR

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 de synthèse

CATEGORIES D'AGE - SAISON 2020/2021

	Mini Poussins	Poussins 6/7 ans	Pupilles 8/9 ans	Benjamins 10/11 ans	Minimes 2/13 ans	Cadets 14/15 ans	Juniors 16/17 ans	Seniors 18 ans &+
Féminines & Masculines	2015 2016	2013 2014	2011 2012	2009 2010	2007 2008	2005 2006	2003 2004	2002 et avant
EQUIPES	2015x 2016	2013 2014	2009 2010 2011 2012		2005 2006 2007 2008		2004 2003 2002 et avant	

CATEGORIES DE POIDS - SAISON 2020/2021

La taille des gants est indiquée en italique dans le tableau.

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles		Benjamins		Minimes		Cadets		Juniors		Seniors A&B	
Poids Minimum			20 kg		25 kg		30 kg		35 kg		44 kg		/	
Féminines	-18 kg -22 kg -26 kg -30 kg -35 kg 30 kg &+	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg 35 kg &+	-25 kg -31 kg	6 oz	-31 kg -37 kg	6 oz	-42 kg -50 kg	8 oz	-44 kg -52 kg	8 oz	-54 kg	8 oz	-54 kg	8oz S
			-37 kg -44 kg 44kg&+	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	-62kg -72 kg	10 oz M
											72 kg &+	12 oz	72 kg &+	12 oz L
Nombre de catégories	5	5	5		5		4		5		4		4	
Poids Minimum			20 kg		25 kg		30kg		35 kg		50 kg		/	
Masculines	-20 kg -25 kg -30 kg -35 kg -42 kg 35 kg &+	-22 kg -27 kg -32 kg -37 kg -42 kg 42 kg &+	-25 kg -31 kg	6 oz	-31 kg -37 kg	6 oz	-38 kg -46 kg	8 oz	-46 kg	8 oz	-60 kg -65 kg	10 oz	-60 kg -65 kg	10 oz M
			-37 kg -44 kg -52 kg 52kg &+	8 oz	-44 kg -52 kg -59 kg 59kg &+	8 oz	-52 kg -60 kg	10 oz	-54 kg	10 oz	-70 kg -75 kg	12 oz	-70 kg -75 kg	12 oz M
							-68 kg 68 kg &+	12 oz	-62 kg		-80 kg -85 kg	12 oz	-80 kg -85 kg	12 oz L
									-70 kg -78 kg	12 oz	-78 kg &+	12 oz	-90 kg 90 kg &+	12 oz
Nombre de catégories	5	5	6		6		6		6		8		8	

1 Rôle des divers acteurs

1.1 La commission d'arbitrage YOSEIKAN BUDO (C.A.Y.B)

- Etablit 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.

1.2 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 ;
- Diffuse les résultats du championnat précédent aux référents régionaux d'arbitrage pour la validation des inscriptions de classe B en classe A pour les saisons suivantes ;
- L'entraîneur national présélectionne les compétiteurs pour participer aux regroupements nationaux. La sélection des compétiteurs pour participer aux rencontres internationales est effectuée lors de ces rencontres. Elle est validée par le Directeur technique national.

1.3 Les compétiteurs

Pour être sélectionnés au **Championnat de France**, les compétiteurs doivent participer aux championnats de ligues et/ou inter régionaux. Ils doivent s'inscrire par le biais de leur club.

Pour valider leur inscription, ils doivent présenter à chaque compétition :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'extraction individuelle avec au moins deux saisons d'affiliation à la FFKDA dont celle en cours ;
- Le certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du Yoseikan Budo pour la saison en cours (rempli sur le passeport) ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Une pièce d'identité française.

Il appartient à chaque compétiteur de vérifier qu'il est bien inscrit sur une des listes hors quotas et/ou classe A s'il en a fait la demande.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'éthique.

Pour participer à la **Coupe de France**, les compétiteurs doivent :

- S'inscrire par le biais de leur club ;
- Présenter le passeport sportif en cours de validité ;
- Présenter l'extraction individuelle avec au moins deux saisons d'affiliation à la FFKDA dont celle en cours ;
- Présenter le certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du Yoseikan Budo pour la saison en cours (renseigné sur le passeport) ;
- Présenter l'autorisation parentale pour les mineurs (renseigné sur le passeport).

1.4 Le fonctionnement administratif

1.4.1 Championnat de France

Les clubs doivent envoyer les inscriptions au référent administratif régional 7 jours avant les championnats de ligue.

Il appartient à chaque club de vérifier que les compétiteurs sont bien inscrits sur une des listes hors quotas et/ou classe A s'ils en ont fait la demande.

Les inscriptions sont validées à l'issue du championnat de Zone Interdépartemental et représenteront les ligues régionales.

Les R.A.R doivent envoyer les inscriptions au responsable de la compétition 21 jours avant les championnats 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.

1.5 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.

1.6 Le médical

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) convoqué(s) par le médecin fédéral.

1.7 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.

2 Les compétitions : Généralités

2.1 Les ententes sportives

Des « Ententes Sportives » peuvent être constituées par les clubs qui n'ont présenté aucune équipe en leur nom propre 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.

2.2 Les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française

Le championnat de France, ainsi que les championnats départementaux, de ZID ou de ligue, sont réservés aux pratiquants de nationalité française.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française, des catégories minimales, cadets et juniors nés sur le territoire français peuvent y participer. Ils doivent présenter un justificatif de naissance (acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.

Les mineurs juniors atteignant la majorité en cours de saison préserveront le même statut

que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

Les médaillés mineurs au championnat de France de nationalité étrangère ne pourront pas :

- Etre sélectionnés en équipe de France ;
- Participer aux stages équipe de France ;
- Représenter la France aux compétitions internationales.

Les compétiteurs licenciés n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les coupes en individuel ou en équipe, sans conditions particulières.

2.3 Les catégories d'âges

Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive.

Aucun sur classement d'âge n'est autorisé en individuel.

3 Le déroulement des compétitions

3.1 Inscriptions

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite de réception du dossier d'inscription pour les compétitions régionales et nationales.

Tout dossier d'inscription incomplet ou envoyé après la date fixée sera refusé. Il en est de même pour les inscriptions réalisées en ligne sur le site fédéral ffkcompetition.fr.

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

3.2 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.

Les compétiteurs sélectionnés au Championnat de France sont les 1^{er} et 2^e de chaque catégorie aux championnats régionaux en combat individuel.

En combat Bâtons par équipe, l'équipe sélectionnée sera l'équipe vainqueur du championnat régional.

3.3 Hors quotas

Une dérogation aux règles de qualification existe au travers de la demande de hors

quotas.

Les demandes de hors quotas doivent parvenir au référent régional administratif sept jours avant la sélection régionale. Elles doivent être validées par les régions d'après les listes officielles fournies par la C.O.S.

Les points d'inscription seront validés dans chaque atelier selon les podiums de l'année précédente.

3.4 Contrôle 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.

3.5 Pesée

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.

3.6 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.

3.7 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.

4 Liste des compétitions

4.1 Championnats de Z.I.D, sélectifs et Championnat de France

Le championnat de Z.I.D sélectif et le championnat de France sont réservés aux compétiteurs ayant la nationalité Française, la présentation d'une pièce nationale d'identité est obligatoire dès la sélection.

Le championnat de France présente les ateliers :

- Combat Sudé Jiai (Classe A & B) pour le titre de Champion de France Yoseikan Budo ;
- Bâton Emono Jiai (Classe A & B) 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 participer aux championnats de Z.I.D Sudé Jiai Classe A, les compétiteurs doivent faire une demande de participation au R.A.R avec justificatifs (Cf. critères de sélection).

Pour participer au championnat de France, les compétiteurs doivent :

- avoir été sélectionnés dans les championnats de Z.I.D ;
- ou avoir fait l'objet d'une demande de hors quotas ;
- ou être en équipe de France pour les juniors et les seniors.

Les championnats de Z.I.D sont sélectifs pour les championnats de France. Ils doivent se dérouler au plus tard 4 semaines avant le championnat de France.

Les inscriptions au championnat de Z.I.D sont envoyées au responsable ou référent régional au plus tard 21 jours avant la compétition (nom, prénom, n° licence et catégorie de poids et d'âge).

Le responsable technique ou référent administratif régional est chargé de transmettre les dossiers d'inscription des compétiteurs aux responsables des compétitions de la ligue pour l'inscription en ligne.

La limite de réception des inscriptions en ligne est de 21 jours avant la compétition.

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 A & B.

4.2 Coupe de France (non présente saison 2019-2020)

La coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFKDA sans distinction de leurs nationalités.

La coupe de France présente les ateliers :

- Multi disciplines classe A & B ;
- Concours techniques ;
- Kata ;
- Combat bâton par équipe minimes-cadets (une équipe par club).

4.3 Concours Techniques & Combat bâtons par équipe

Ces compétitions se déroulent sans catégorie de poids et peut-être mixte (masculine-féminine). Une équipe est composée de compétiteurs d'un même club ou d'une entente sportive.

4.3.1 Concours Techniques

L'équipe est composée de 2 compétiteurs.

4.3.2 Bâtons par équipe

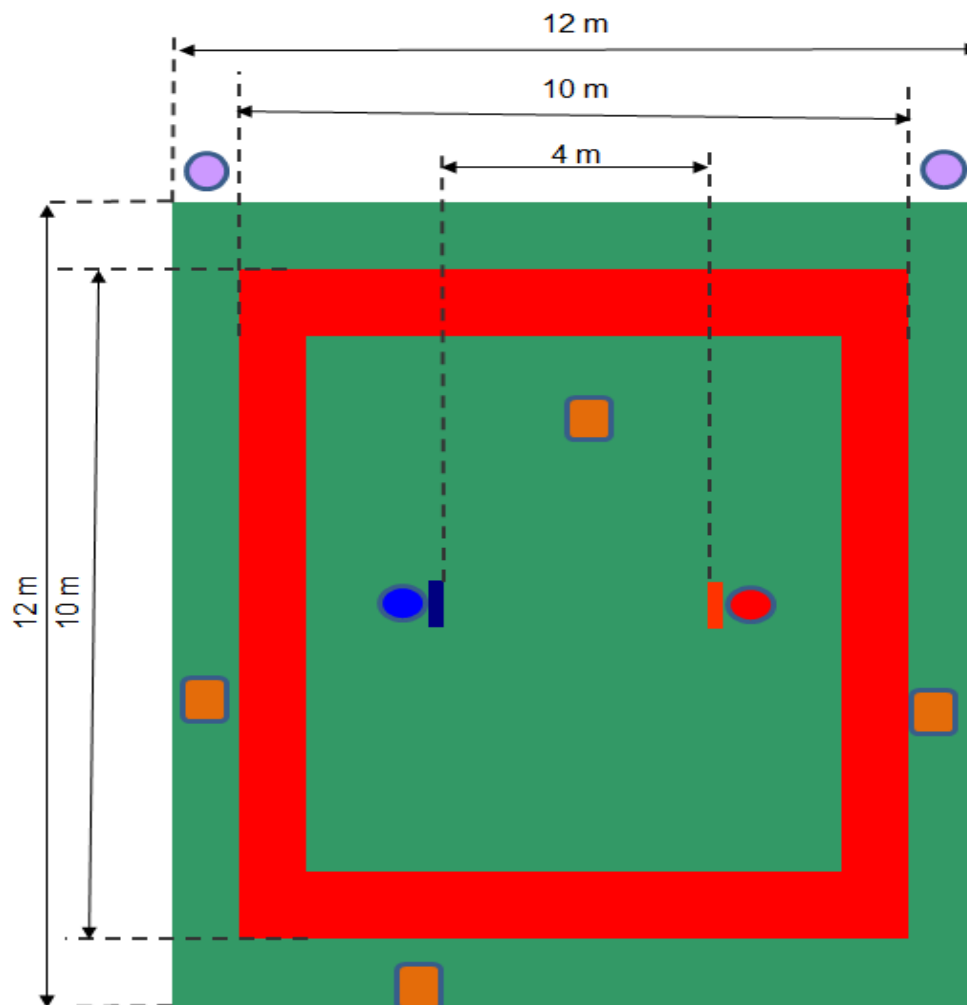
L'équipe est composée obligatoirement de 3 compétiteurs et un remplaçant, disposant de 2 jeux d'armes (8 bâtons au total).

5 Règlement d'arbitrage

5.1 Aire de compétition

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 est d'au moins 6x6 m, la zone de sortie de 8x8 m (zone de combat total 8x8). La zone de sécurité est de 2m minimum formant une aire totale de 10x10 m.



5.2 Rôle 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, coaches, juges 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.

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

5.3 Rôle 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 d'un moyen d'hydratation.

Le Coach peut intervenir, main levée, pour signaler :

- Un oubli au tableau qui a été officiellement validé par les juges arbitres ;
- Une erreur de marquage ;
- Non-conformité de la tenue de l'adversaire à la réglementation ;

Il doit aussi jeter l'éponge ou jeter la serviette pour mettre fin au combat, lorsqu'il constate que son compétiteur est au bord de l'évanouissement total (veiller à son intégrité physique).

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.

5.4 Tenues et équipements officiels

5.4.1 Tenue officielle d'arbitre

Lors des compétitions, déplacements, présentations ou remises de récompenses, les arbitres et les teneurs de table doivent être tête nue et 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.

5.4.2 Equipement d'arbitre

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

5.4.3 Tenue du compétiteur

- Kimono Yoseikan Budo, propre et en bon état et un de rechange ;
- Veste bleue 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 bonnets, 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.

5.4.4 Equipement du compétiteur (§ annexe « matériel homologué » et tableau des catégories de poids)

5.4.4.1 Compétition combat classe A et Multi-discipline épreuve classe A :

- Gants ouverts bleus avec bouts des doigts libres ;
- Casque ouvert avec sangle au menton ;
- Protège dents ;
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds et talons » ;
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes.

5.4.4.2 Compétition combat classe B et Multi-discipline épreuve classe B :

- Gants homologués ouverts bleus avec protection bouts des doigts protégés ;
- Plastron réversible pour les pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et sans plastron pour les séniors ;
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds et talons » ;
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes ;
- Casque blanc protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton, crâne) avec grille homologuée CNYB (pour les catégories pupilles, benjamins, minimes & cadets) ;
- Casque ouvert avec sangle au menton (pour les catégories juniors & seniors) ;
- Protège dents.

5.4.4.3 Compétition bâtons individuel, équipes :

- Bâtons homologués ;
- Casque blanc 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.

5.4.4.4 Compétition kata :

Sans protections

5.4.4.5 Compétition Multi-discipline épreuve arme :

- Avoir le matériel qu'il faut pour faire également le deuxième atelier sans perdre de temps ;
- Bâtons homologués ;
- Casque blanc 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 (classe B) et libres (Classe A) ;
- Protège-tibias blancs avec « couvre pieds et talons » ;
- Plastron réversible pour les pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et sans plastron pour les seniors.

5.4.4.6 Compétition concours technique :

- Gants homologués ouverts avec bouts des doigts libres ;
- Coquille pour les hommes coquille et protège seins pour les femmes ;
- Protège dents.

5.4.5 Tenue du coach

Les coaches doivent tête nue et 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. Les coaches qui ne seront pas vêtus comme précité ne seront pas admis sur la zone de compétition. Il est autorisé l'écusson du club ou de la région sur la manche gauche (pas de publicité).

6 Combat

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.

6.1 Règlement combat : Classe A – Sudé Jiaï

6.1.1 Définition

Cette compétition est ouverte aux **Championnats de France de Yoseikan Budo** 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 écrasements musculaires, 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)

6.1.2 Critères de sélections

Inscription libre

Etre majeur, justifier d'un minimum de 3 timbres de licence FFKDA soit :

- Avoir participé au championnat de France en catégorie senior l'année précédente ;
- Etre monté sur le podium des championnats de France ou coupe de France dans la catégorie senior de Yoseikan Budo dans les 4 années précédant la compétition ;
- Faire partie ou avoir fait partie de l'équipe de France dans les 4 années précédant la compétition ;
- Etre champion dans une autre discipline de contact dans les 4 années précédant la compétition.

Inscription imposée (liste officielle de la C.O.S) :

Avoir fini champion de France deux fois en classe B senior (avoir 21 ans minimum).

6.1.3 But

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

6.1.4 Durée

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

6.1.5 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 est effectué par le corps arbitral et la décision finale est donnée.

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

6.1.6 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 entraîne un cumul de points maximum pour la manche (9 points).

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 les écrasements musculaires les extensions de coude, de genou et de hanche les torsions de l'épaule les clés de chevilles et poignets les immobilisations (5 sec)
Sont interdits et peuvent entraîner la disqualification	<ul style="list-style-type: none"> 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 »

6.1.7 La disqualification

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

6.2 Règlement combat : Classe B – Sude Jiaï

6.2.1 Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids.

Elle est ouverte aux **Championnats de France de Yoseikan Budo** aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors.

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis, des projections et des immobilisations.

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

6.2.2 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.

6.2.3 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.

6.2.4 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 senior).

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 3^e reprise aura lieu. Et en cas d'égalité à la fin des trois reprises, une décision sera donnée par « Hanteï » à la majorité des arbitres.

6.2.5 Arbitrage

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

6.2.5.1 Pupilles, Benjamins

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	<ul style="list-style-type: none"> 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 les atémis au visage (face ou côté du visage protégé par le casque)*
Non comptabilisés	les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits	<ul style="list-style-type: none"> 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 coups de genou, de coude et de tête portés à la tête de l'adversaire 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 » les projections et immobilisations

6.2.5.2 Minimes

Sont autorisés et pris en compte pour la décision finale	<ul style="list-style-type: none"> 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) les immobilisations (5 sec)
Non comptabilisés	les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits	<ul style="list-style-type: none"> 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, de coude et de tête portés à la tête de l'adversaire 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 les projections 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 »

6.2.5.3 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)
Non comptabilisés	les coups de pieds sur les membres inférieurs (tibia, cuisse) 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, de coude et de tête portés à la tête de l'adversaire tous les coups portés sans contrôle ni recherche technique tous les atémis portés sur son opposant lorsqu'il est au sol les projections 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 »

7 Bâton / Kenjutsu

7.1 Règlement bâtons - Emono Jiaï A

7.1.1 Définition

Cette compétition s'effectue par catégories de poids. Elle est ouverte aux **Championnats de France Kenjutsu**.

Cette épreuve permet l'utilisation de bâtons mousse (tambo ou tchôbo), suivie de coups de poings, de pieds et de projections.

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)

7.1.2 But

Touches conformes.

Recherche de netteté, distance, vitesse, tactique.

Appréhender les distances, le timing.

Adaptation.

7.1.3 Durée

2 reprises de 1 minute (garde libre).

7.1.4 Déroulement

Lors d'une attaque ou d'une défense d'un compétiteur suivie d'une projection réussie et non contrée le combat s'arrête. Le vainqueur du combat est le compétiteur ayant porté la projection.

Un changement de bâton s'effectuera à chaque changement d'adversaire.

Au premier tour : tambo contre tambo.

Au deuxième tour : tchôbo contre chôbo ainsi de suite.

C'est le cumul des points marqués ou la projection non contrée qui déterminent le vainqueur.

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 atémis les projections les piques sur le buste (protection du cou obligatoire)
Autorisés non comptabilisés	les touches à une main (chôbo) les coups bloqués, les attaques déviées, les attaques simultanées
Sont interdits	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, ...

7.2 Règlement bâton - Emono Jiaï B

7.2.1 Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids

Elle est ouverte aux **Championnats de France Kenjutsu** aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et séniors. 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)

7.2.2 But

Touches conformes.

Recherche de netteté, distance, vitesse, tactique.

Appréhender les distances, le timing.

Adaptation.

7.2.3 Durée : (garde libre)

Pupille, benjamins : 1 reprise 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

7.2.4 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.

7.2.5 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 1^e 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, ...

8 Compétition individuelle Multi-Discipline

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.

8.1 Multi-Discipline Classe A (Senior)

8.1.1 Définition

Cette compétition est ouverte aux Coupes de France Yoseikan Budo aux catégories seniors et est limitée au compétiteur remplissant les critères de sélections (identiques à ceux de la Classe A).

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)

8.1.2 Les épreuves

1^e épreuve : EMONO JIAI A (Bâtons classe A) garde libre

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

1^{er} Tour : tambo contre tambo avec atémis.

2^e Tour : tchobo contre tchobo avec atémis.

3^e Tour : tambo contre tambo avec atémis ainsi de suite.

Durée : 1 Reprise de 1 minute.

La reprise sera arrêtée avant la fin du temps règlementaire (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 contré (ippon).

2^e épreuve : SUDE JIAI A (Combat classe A)

Cette épreuve permet l'utilisation des frappes, des projections, des immobilisations, des écrasements musculaires, des clés au sol 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 ».

3^e 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).

Un temps de repos d'une minute est accordé entre chaque reprise.

8.2 Multi-Discipline Classe B

8.2.1 Définition

Cette compétition s'effectue par catégories d'âge et de poids.

Elle est ouverte aux **Coupe de France Yoseikan Budo** aux catégories pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et séniors. 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)

8.2.2 Les épreuves

8.2.2.1 1^{re} épreuve : EMONO JIAI B (BATONS classe B)

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, séniors :

Au premier tour : tambo contre tambo.

Au deuxième tour : tchobo contre tchobo 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).

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 contré (ippon).

8.2.2.2 2^e épreuve : SUDE JIAI B (Combat classe B)

Cette épreuve permet l'utilisation des atémis, des projections et immobilisations.

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

8.2.2.3 3^e 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, action décisive sur le premier point marqué (amené au sol ou immobilisation).

Catégories Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors

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

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

Durée : 2 manches 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). Un temps Un temps de repos d'une minute est accordé entre chaque reprise.

9 Kata

9.1 Règlement Kata

9.1.1 Définition

Cette compétition se déroule individuellement dans les catégories d'âge.

Elle est présente en Coupe de France Yoseikan Budo

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

9.1.2 But

Recherche de la puissance.

Recherche de la maîtrise de soi (mentale et physique).

Recherche du rythme et de l'harmonie.

9.1.3 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

En demi-finales et finales s'effectueront sur les katas suivants :

- happoken nidan,/sandan/yodan
- godan hashakuken shodan / nidan

9.1.4 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.

9.1.5 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.

10 Concours technique

10.1 Règlement concours technique - Sude Landoli

10.1.1 Définition

Cette compétition se déroule par couple : féminins, masculins ou mixtes.

Elle est présente en Coupe de France Yoseikan Budo.

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 1^e année avec Pupille 2^e année = Catégorie Pupille

Pupille 2^e année avec Benjamin 1^e 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.

10.1.2 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.

10.1.3 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.

10.1.4 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).

10.1.5 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.

11 Bâton par équipe

11.1 Règlement combat de batons par équipe (Emono Dan-Taï Sen)

11.1.1 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 Kenjutsu par Equipe pour les catégories Junior-Senior. Et aux coupes de France Kenjutsu par Equipe pour les Minimes-Cadets.

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

11.1.2 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.

11.1.3 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 1^{er} 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 les projections
Sont interdites toutes les autres techniques autres que celle autorisés	les atémis les projections* 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 (atelier composé de différentes catégories « poids/sexe » afin de préserver l'intégrité physique des combattants).*

12 Pénalités et sanctions

12.1 Pénalités et sanctions (Combats, bâtons, et concours technique)

12.1.1 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.).

12.1.2 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, coachs, 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.

12.2 Combats classe A et B et Multi-discipline classe A et B

12.2.1 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.

12.2.2 TCHUI / Sanction du 1^{er} degré

La sanction donne à l'adversaire **1 point**.

La sanction 1^{er} degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 1^{er} 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 ;
- Pas de tentative de projection durant chaque round de combat en individuel sude jiai classe B et multi-disciplines classe B ;
- 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 ».

12.2.3 Comptage pendant une reprise

Toute tentative de perte de temps sera sanctionnée d'un comptage.

Un comptage ne permet pas de remporter la reprise.

12.3 Bâtons individuel et par équipe et Multi-disciplines épreuve Bâtons

12.3.1 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 la couleur et « JYOGAÏ » (SORTIE), fait rentrer les compétiteurs à l'intérieur du carré rouge. 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.

12.3.2 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.

13 Blessure et accident

13.1 Mise hors combat (PERTE de VIGILANCE)

En cas de « mise hors combat » survenue accidentellement (évanouissement, mauvaise chute, blessure), le combat est arrêté. A l'intervention de l'assistance médicale l'arbitre donne la décision.

Elle entraîne le retrait immédiat du compétiteur concerné de la compétition pour toute la durée de celle-ci.

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.

13.2 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 définitivement éliminé de la compétition en cours.

13.3 Organes de la vue

Le port des lunettes est interdit.

L'acuité visuelle à distance inférieure à 5/10^e 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.

14 Annexes

14.1 ATTRIBUTION DES POINTS

14.1.1 ATELIER : Combat - Classe A

Seniors

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE PAR ORDRE DE VALEUR	
Soumission (étranglement, clé, écrasement musculaire) ou mise hors combat	Round gagné
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps /immobilisation 5 seconde	1 pt

14.1.2 ATELIER : Combat - Classe B

Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors

TECHNIQUES PRISES EN COMPTE POUR LA DECISION PAR ORDRE DE VALEUR	POINTS
Mise hors combat (seulement dans les catégories séniors)	Round gagné
Projection (côté, dos, face) franche sur un temps (sauf pupilles et benjamins)	4 pts
Coup de pied à la tête / projection sur 2 temps	2 pts
Technique de percussion autorisée sur les autres parties du corps / immobilisation 5 secondes (sauf pupilles, benjamins)	1 pt

14.1.3 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) - Un atémi au niveau de la tête, du buste, des jambes à l'exception des zones interdites (uniquement pour la classe A)	1 pt

14.1.4 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

14.2 Matériel homologué

Noris, Yoseikan-shop et Adidas

Casque à grille blanc

Utilisation : compétition combat Sude Jiai B pupilles, Benjamins, minimes cadet, bâton par équipe et Bâton classe A et B



Casque ouvert

Utilisation : Compétition Multidiscipline A et B et combat Sude Jiai A et B Cat junior et senior



Plastron avec et sans protection du cou

Utilisation : compétition combat classe B 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 : compétition multi-discipline B, combat classe B, bâtons et bâtons par équipe



Gants sans protection du bout des doigts

Utilisation : compétition multi-discipline A, combat classe A, compétition bâtons individuel, par équipe et concours technique.



Protège tibias et Protège dents

Utilisation : compétition combat classe A et B.



Protège seins et coquilles

Utilisation : compétition combat classe A et B, compétition bâtons individuel, par équipe et concours technique.



Bâtons

Utilisation : compétition multi-discipline A et B, bâtons et bâtons par équipe

ARMES SPORTIVES

Le Tchobo 105 cm



Le Tambo: 75 cm



Le Kombo: 35 cm



	MANCHE	MOUSSE	TOTAL
TCHOBO	35 cm	70 cm	105 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm
KOMBO	15 cm	20 cm	35 cm

