YOSEIKAN BUDO
FFK

RÈGLEMENTATION
CSDGE

ÉDITION - SAISON 2021-2022

PARTIE TECHNIQUE

COMMISSION SPÉCIALISÉE DES DAN/DUAN/DANG ET GRADES ÉQUIVALENTS

YOSEIKAN BUDO / YOSEIKAN AIKI / YOSEIKAN IAI KENJUTSU

ffkarate.fr

SOMMAIRE

YOSEIKAN BUDO 2

YOSEIKAN AIKI 26

YOSEIKAN IAI KENJUTSU 46

YOSEIKAN BUDO
Partie Technique

Article 502.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

Article 503.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

Article 504.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

Article 505.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

Article 506.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

Article 507.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

Article 508.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7ème DAN

ANNEXES YOSEIKAN BUDO

ANNEXE I – KIHON

ANNEXE II – IPPON KUMITE

ANNEXE III – KATA

ANNEXE IV – BUNKAI

ANNEXE V – YAKU SOKU GEIKO

ANNEXE VI – JU KUMITE

ANNEXE VII– REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 1er Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

L'examen du 1er Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.
Percussions sur cibles :
TSUKI UTCHI KELI NAGE OSAE WAZA : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 3 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Cette épreuve est un assaut conventionnel avec le grand bâton tenu à deux mains sur la base des applications de la 1ère et 2ème série de Ken Kihon Kumité :

1 - Sur une garde basse du candidat (toli), le partenaire (uke) arme son attaque verticale descendante (men), le candidat riposte en pique au ventre (tsuki chudan)

2 - Le candidat (toli) arme son attaque au dessus de la tête (men), son partenaire riposte en pique au ventre 3 fois (tsuki chudan) :
- Sur la première riposte déplacement vers l'avant puis vers la droite (ilimi ula hilaki)
- Sur la deuxième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis vers la gauche (ilimi hilaki).
- Sur la troisième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis la gauche (ilimih ilaki) et pivote (nagashi)

3 - Sur une garde de base, le candidat (toli) dégage le bâton du partenaire et l'attaque verticalement à la tête (men)

EPREUVE N° 3/ Kata (Annexe III)

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1er Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 1er Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

EPREUVE N° 5/ Yaku soku geiko (Annexe V)

Le candidat esquive (tai sabaki) pendant les 20 premières secondes puis se défend en clés, projections et contrôles au sol sur 2 adversaires attaquant alternativement avec pique au petit bâton (kombo) et coup de pied de face (mae geli).
Durée maximum 1minute 30"

EPREUVE N° 6/ Ji Yu Kumite(Annexe VI)

Le test est composé d'une des deux épreuves sélectionnées par le jury :

1/ soit un assaut avec bâtons : Tambo/tambo. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde
2/ Soit un assaut à mains nues : Landoli complet. Durée maximum 1 minute 30.

Article 503.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO
2ème Dan

KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

L'examen du 2ème Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.
Percussions sur cibles : TSUKI UCHI KELI WAZA, le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 4 techniques de percussions dont au moins 2 « Mawali » (rotatives) avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite(Annexe II)

Epreuve notée sur 20.
Cette épreuve est un assaut conventionnel au bâton sur la base de Ken Kihon Kumité 2ème série :

1- Le partenaire dégage le bâton du candidat et tente de l'attaquer verticalement à la tête (men).
Le candidat contre en passant son bâton sous celui du partenaire pour attaquer son poignet droit (otoshi uchi).

2 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire, le dégage vers la droite et attaque en descendant sur son poignet droit (otoshi uchi).

3 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire et attaque directement en descendant sur son poignet droit (otoshi uchi).

4 – Le partenaire attaque le poignet droit du candidat, celui-ci bloque vers la droite et le contre en frappe au poignet (otoshi gesa uchi kote) en le contrôlant jusqu'au buste.

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 2ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 2ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences: un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

EPREUVE N° 5/ Yaku soku geiko : s (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.
Cette épreuve est une défense contre 2 attaquants simultanés.
Le premier attaque avec un coup de pied direct (mae geri).
Le second tente de saisir librement le partenaire (tsukami).
Défense par esquives, dégagement, déplacements, clés, projections, percussions contrôlées, immobilisations par clés, étranglements.
(Durée maximum 1minute 30")

EPREUVE N° 6/ Ji Yu Kumite (Annexe VI)

Le test est composé d'une des deux épreuves sélectionnées par le jury noté sur 20 :

1/ Soit un assaut avec bâtons : Ni tambo/Tchobo. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde.
2/ Soit un assaut à mains nues : Landoli complet. Durée maximum 1 minute 30".

Article 504.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 3ème Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

L'examen du 3ème Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles : Tsuki Uchi Keli Waza, le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 4 techniques de percussions dont au moins 2 enchainements contenant des frappes doublées du même membre avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Cette épreuve est une application de la 3ème et 8ème série Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat (toli) attaque directement le poignet gauche de son partenaire au moment ou celui-ci lève les bras pour exécuter l'attaque verticale descendante (men).

2 - Le candidat se positionne en garde basse, le partenaire arme son bâton au dessus de la tête pour l'attaquer verticalement (men).
Le candidat contrôle le bras du partenaire avec son bâton puis l'attaque directement avec une frappe descendante sur son poignet gauche (otoshi uchi).

3 - Le candidat se positionne en garde basse. Le partenaire (uke) frappe verticalement en descendant (men). Le candidat dégage l'arme du partenaire par un mouvement circulaire vers la gauche en tirant le bâton vers le haut (Tsuli age men) puis contre avec une frappe verticale descendante (men).

4 – Le partenaire arme son attaque verticale descendante men, le candidat riposte en attaquant en pique au cou (tsuki jodan) pendant la levée des bras.

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

EPREUVE N° 5/ Yakusokugeiko(Annexe V)

Epreuve notée sur 20 :
Cette épreuve est une défense contre 3 attaquants simultanés.

Le premier frappe horizontalement vers l'intérieur avec le bâton moyen tenu à une main (Halai utchi jodan Tambo) ;
Le second frappe en coup de pied direct avec la jambe arrière (Mae geli chudan) ;
Le troisième pique au ventre avec le petit bâton (Tsuki chudan kombo).

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clé, étranglements.
(Durée maximum 1minute 30")

EPREUVE N° 6/ JuKumite (Annexe VI)

Le test est composé d'une des deux épreuves sélectionnées par le jury noté sur 20 :

1/ Soit un assaut avec bâtons : Petit bâton (Kombo) contre mains-nues. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde.
2/ Soit un assaut à mains nues : Landoli complet. Durée maximum 1 minute 30.

ARTICLE 505.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

Organigramme du passage de gradeYOSEIKAN BUDO 4ème DAN	
KIHON Noté sur 30	KATA Noté sur 40
KUMITE Noté sur 30	BUNKAI Noté sur 20

Obtention du grade

L'examen du 4ème Dan est composé de 4 épreuves.
L'examen pour l'obtention du 4ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon</u>
L'épreuve est notée sur 30.

- Kihon libre : Le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés comprenant des techniques de percussions finalisées par projections, clés, immobilisations, étranglement etc…
- Développement personnalisé de ces enchaînements avec un partenaire. Durée maximale est de 3 minutes.

<u>EPREUVE N° 2/ Kumite</u>

L'épreuve est notée sur 30.
Le test est composé d'une des 4 épreuves tirée au sort:

1/ Soit un assaut avec armes: Tonfa Kumi datchi (tonfa contre boken)

2/ Soit un assaut à mains nues (Kyoeï Landori): projections, percussions (pieds, poings, coudes, doigts, main ouverte etc…), immobilisations, clés ou étranglements debout ou au sol.

3/ Soit un assaut « contre-prises » : Le candidat devra démontrer 8 contres sur des entrées en clés de Uke faisant suite à des poussées, tractions, saisies multiples, atémis, étranglements etc… de Tori

4/ Soit un assaut avec bâtons : (applications de la 4ème et 5ème série du kata Ken Kihon Kumité)
a - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi kesa uchi jodan)

b – Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi gesa uchi jodan), le candidat effectue un blocage puis riposte en frappe oblique descendante(gyaku otoshi kesa uchijodan).

c - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (gyaku otoshi kesauchi)

d -Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (otoshi gesa uchi), le candidat bloque puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)

e – Le candidat attaque en pique au ventre (tsuki chudan) son partenaire en déviant son bâton.

f - Sur attaque en pique au ventre (tsuki) du partenaire, le candidat absorbe et dévie son bâton vers la gauche puis se déplace en avançant vers la droite en frappant horizontalement au niveau du ventre (gyaku soto halai uchi).

La durée maximale est de 5'

EPREUVE N° 3/ Kata

L'épreuve est notée sur 40.
Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai

L'épreuve est notée sur 20.
Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

ARTICLE 506.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 5ème DAN	
KIHON Noté sur 30	KATA Noté sur 40
KUMITE Noté sur 30	BUNKAI Noté sur 20

Obtention du grade

L'examen du 5ème Dan est composé de 4 épreuves.
L'examen pour l'obtention du 5ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon</u>

L'épreuve est notée sur 30.

- Cette épreuve est un Kihon libre :
- Le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés comprenant des techniques de percussions finalisées par projections, clés, immobilisations, étranglement, etc…
- Développement personnalisé de ces enchaînements avec un partenaire. Durée maximale est de 5 minutes.

<u>EPREUVE N° 2/ Kumite</u>

L'épreuve est notée sur 30.
Le test est composé d'une des 4 épreuves tirée au sort :

1/ Soit un assaut avec bâtons : Tanto no kata (couteau contre boken).

2/ Soit un assaut à mains nues (Kyoeï Landori): projections, percussions (pieds, poings, coudes, doigts, main ouverte, etc…), immobilisations, clés ou étranglements debout ou au sol.

3/ Soit un assaut « techniques supérieures imposées » : développement inspiré de Tai sabaki no kata. Riposte déplacement pivot, ilaki, ula ilaki.

4 / Soit un assaut avec bâtons : (application de la 6ème et 7ème série Ken Kihon Kumité)

Le candidat attaque verticalement en descendant sur la tête du partenaire (men) après avoir dévié le bâton de celui-ci.

Le partenaire attaque verticalement en descendant sur la tête du candidat (men), le candidat riposte en se déplaçant vers la droite par une attaque remontante sous les bras de celui –ci (gyaku age gesa).

Le partenaire exécute une attaque montante sous les bras (gyaku age gesa)du candidat, le candidat contrôle par un blocage vertical descendant puis riposte par une frappe direct verticale descendante (men).

Le partenaire attaque obliquement descendant vers la gauche au niveau du genou (otoshi gesa uchi gedan). Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la gauche puis enchaine sur un pique direct au ventre (tsuki chudan).

Le partenaire attaque obliquement en descendant vers la droite au niveau du genou (gyaku otoshi gesa uchi gedan).
Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la droite puis enchaine sur une attaque verticale descendante à la tête (men).

EPREUVE N° 3/ Kata

L'épreuve est notée sur 40.

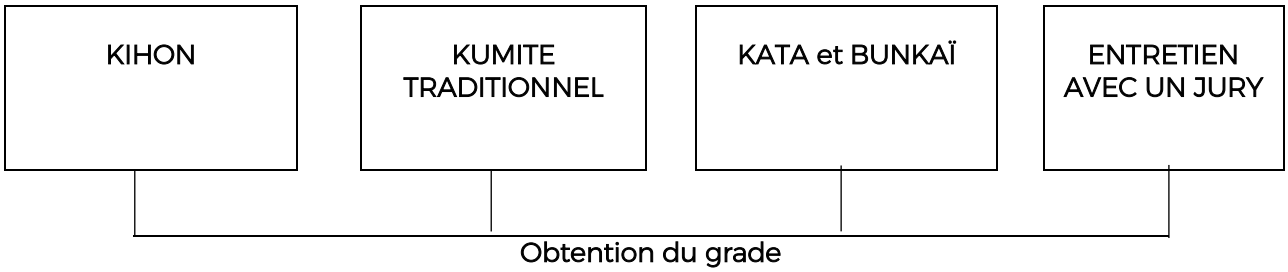
Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 5ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai

L'épreuve est notée sur 20.
Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

Article 507.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

Organigramme du passage de YOSEIKAN 6ème Dan



L'examen comporte la soutenance d'un mémoire technique ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Budo.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

Article 507-1 - Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 507-2 - Test Technique

EPREUVE N° 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements
Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

EPREUVE N° 2/ Kumite Traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

EPREUVE N° 3/ Kata

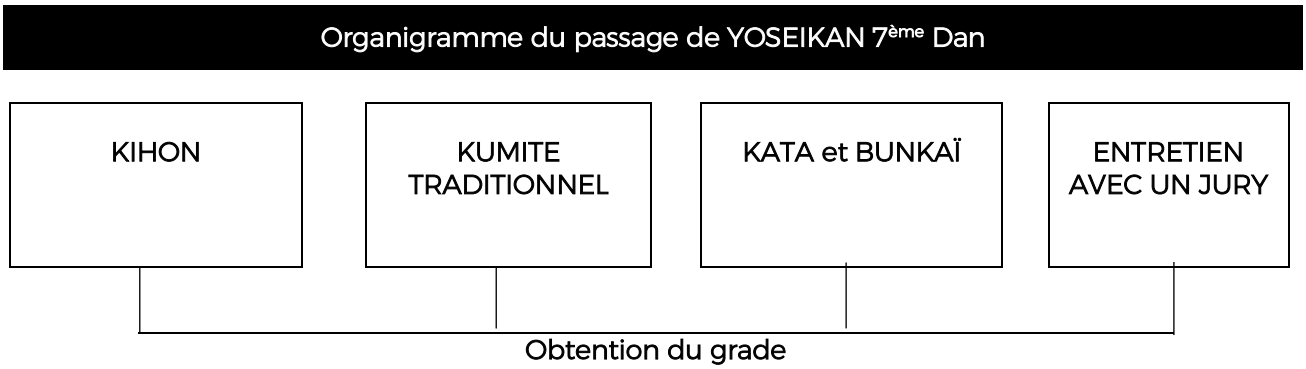
Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

Article 508.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7ème DAN



L'examen comporte la soutenance d'un mémoire technique ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Budo.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

Article 508-1 - Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 508-2 - Test Technique

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon</u>

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements
Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

<u>EPREUVE N° 2/ Kumite Traditionnel</u>

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

<u>EPREUVE N° 3/ Kata</u>

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.
Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

ANNEXE I.Y – KIHON
(1er à 3ème Dan)

Percussions sur cibles :

Équipement :
- le candidat : gants, protèges pied/tibia
- le partenaire : pao/boucliers mousse/pattes d'ours/sac/ + protège-tibias

Déroulement :
Chacun des enchaînements est démontré au moins une fois au ralenti pour permettre au partenaire de positionner les cibles correctement. Les enchaînements sont ensuite répétés 1à 2 fois chacun avec vitesse et puissance réelles.
Le candidat sortira de la distance de combat de façon sécurisée.

NB : les techniques doivent s'effectuer en pleine puissance sur les pattes d'ours ou sac/pao et en contact maîtrisé sur le plastron du partenaire enchainées d'une projection suivie d'un contrôle au sol.

ANNEXE II.Y – IPPON KUMITE
(1er à 3ème Dan)

Assaut conventionnel au bâton :

Le candidat (toli) doit répondre à des attaques déterminées au bâton, portées par son partenaire (uke).

Cette épreuve s'effectue avec des grands bâtons en mousse (chobo) tenus à 2 mains.

Le candidat doit effectuer le test dans les 2 rôles, attaquant (uke) et défenseur (toli) à une vitesse de combat.

Equipement obligatoire: casque, bâtons mousse.

ANNEXE III.Y – KATA

YOSEIKANBUDO		
	Kata mains nues	Kata d'arme
1er Dan	HAPPOKEN SHODAN HAPPOKEN NIDAN	JU NO KATA BOKEN (sabre en bois)
2ème Dan	HAPPOKEN SANDAN HAPPOKEN YODAN	NI TANTO HAPPO
3ème Dan	HAPPOKEN GODAN HASHAKUKEN SHODAN	TANTO HAPPO
4ème Dan	HASHAKUKEN NIDAN HASHAKUKEN SANDAN	IAI 1-5 (sabre)
5ème Dan	HASHAKUKEN YODAN	NAGINATA NO KATA (hallebarde)

NB : Les Katas suivants s'effectuent obligatoirement des 2 côtés :
HAPPOKEN SHODAN, HAPPOKEN NIDAN, HAPPOKEN SANDAN, JU NO KATA, NI TANTO HAPPO, TANTO HAPPO

ANNEXE IV.Y – BUNKAI (1er à 3ème Dan)

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents Kata de la liste correspondante au Dan présenté.

La connaissance des Kata impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques de combat contenues dans le Kata.
Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant au Kata choisis sur la liste correspondante au Dan présenté.

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.
Les membres du jury choisiront 2 des séquences présentées.
Pour chaque séquence il démontrera une application atémis, une application contenant au moins une clé, une application contenant au moins une projection ou une application contenant clés et projections.

ANNEXE V.Y – YAKU SOKU GEIKO (1er à 3ème Dan)

<u>YAKU SOKU GEIKO :</u> Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Présentation :
Techniques de déplacements, d'esquives, de projections, de clés, de percussion contrôlés et de contrôles au sol (clé ou étranglement en restant debout) contre une attaque prévue (cf. tableau ci-dessous).
Durée maximum de l'épreuve : 1minute 30''

Déroulement :
1er dan
- <u>2 partenaires attaquent alternativement</u> : les attaquants (UKE) se positionnent face au candidat, l'un derrière l'autre, à au moins 2 mètres de lui (TOLI)
TOLI se rapproche du 1er UKE afin de trouver la distance propice à l'exercice. Une fois l'attaque déclenchée et la contre-attaque effectuée, TOLI se dirige vers l'attaquant suivant qui attaque à son tour lorsque le candidat (TOLI) entre dans sa distance (MA).
Après chaque attaque/contre-attaque, les différents UKE reprennent leur place initiale.

2ème dan
- <u>2 partenaires attaquent simultanément</u> : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)
Le candidat (TOLI) entre dans la distance d'attaque (MA) de l'un des attaquants (UKE). A ce moment tous les UKE se déplacent en marchant tranquillement vers TOLI et l'attaquent dès que l'opportunité se présente.

3ème dan
- <u>3 partenaires attaquent simultanément</u> : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)
Le candidat (TOLI) entre dans la distance d'attaque (MA) de l'un des attaquants (UKE). A ce moment tous les UKE se déplacent en marchant tranquillement vers TOLI et l'attaquent dès que l'opportunité se présente.

<table>
<tr><th></th><th>1er Dan</th><th>2e Dan</th><th>3e Dan</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Nombre d'attaquant

Type d'attaques</td><td>2 attaquants</td><td>2 attaquants</td><td>3 attaquants</td></tr>
<tr><td rowspan="3">1 attaque en pique au petit bâton

1 attaque en coup de pied de face (mae geri)</td><td>1 attaque saisie (tsukami)

1 attaque en coup de pied de face (mae geri)</td><td>1 attaque en pique au petit bâton niveau ventre</td></tr>
<tr><td>1 attaque en frappe à une main au bâton moyen</td></tr>
<tr><td>1 attaque en coup de pied de face (mae geri)</td></tr>
<tr><td>Nombre minimal de techniques à présenter</td><td>3 projections
3 clés
1 contrôle par clé
1 étranglement</td><td>4 projections
4 clés
2 contrôles par clé
2 étranglements</td><td>5 projections
5 clés
3 contrôles par clé
3 étranglements</td></tr>
</table>

ANNEXE VI.Y – JU KUMITE (1er à 3ème Dan)

Le test est composé d'une des deux épreuves choisie par le jury

1) Assaut avec bâtons :

Présentation :
Assaut contrôlé avec bâtons : TAMBO/TAMBO, NI TAMBO/TCHOBO, KOMBO/ MAINS NUES. Durée maximum : 45 secondes dans chaque garde

Equipement :
Bâton en mousse, casque, gants, protège-tibias

Registre technique :
Techniques de bâtons percussions et projections.

2) Assaut à mains nues :

Présentation :
KYOE LANDOLI : assaut contrôlé sans armes privilégiant la coopération entre les partenaires.

Equipement obligatoire:
Gants (ouvert de préférence), protège-tibias, protège dents, coquille.

Equipement autorisé non obligatoire : Casque et plastron.

Registre technique :
Techniques de percussions, projections, clés, immobilisations, contrôles debout et au sol avec clés, étranglements.
- A partir du 2e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections.
- A partir du 3e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections et des techniques de contre-prises.

ANNEXE VII.Y – REPERTOIRE TECHNIQUE

TAI SABAKI	Déplacements
Ilimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant
Ulallimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire
O ilimi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant
O ilimiNagashi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant
Hiki	Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière
O hiki	Déplacement de la jambe avant vers l'arrière
Hilaki	Déplacement latéral
Ulahilaki	Déplacement latéral vers le dos
Nagashi	Pivot sur la jambe avant
O nagashi	Pivot sur la jambe arrière
Sulikomi	Déplacement en croisant les jambes
Tsukumi	Baisser le corps
Koguli	Mouvement circulaire du buste
Tobi	Sauter
UKE WAZA	Techniques de blocages
Halai uke	mouvement horizontal vers l'intérieur
Halai ukegedan	mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas
Soto halai uke	mouvement horizontal vers l'extérieur
Soto halai ukegedan	mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas
Age uke	Défense par un mouvement remontant
Otoshiuke	Défense par un mouvement descendant
Moloteuke	Défense avec les deux bras
Suneuke	Défense avec le tibia vers l'intérieur
Soto suneuke	Défense avec le tibia vers l'extérieur
TSUKI UCHI WAZA	Techniques de percussions avec les membres supérieurs
Chokuzuki	Coup de poing direct avec le bras avant
Gyakuchokuzuki	Coup de poing direct avec le bras arrière
Halai mawashizuki	Coup de poing circulaire horizontal avec le bras avant
Gyakuhalai mawashizuki	Coup de poing circulaire horizontal avec le bras arrière
Age mawashizuki	Coup de poing circulaire remontant avec le bras avant
Gyakuagemawashizuki	Coup de poing circulaire remontant avec le bras arrière
Otoshimawashizuki	Coup de poing circulaire descendant avec le bras avant
Gyakuotoshimawashizuki	Coup de poing circulaire descendant avec le bras arrière
Soto halai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras avant

Gyakusotohalai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière
Mawalisotohalai uchi	Percussion du bras arrière en pivotant sur la jambe avant
HaraiUchi	Percussion horizontale vers l'intérieur avec le bras avant
Gyakuhalai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière
Age utchi	Percussion ascendante avec le bras avant
Gyakuageutchi	Percussion ascendante avec le bras arrière
Otoshiutchi	Percussion descendante avec le bras avant
Gyakuotoshiutchi	Percussion descendante avec le bras arrière
KELI WAZA	Techniques de percussions avec les membres inférieurs
Mae geli	Coup de pied direct avec la jambe arrière
Mae maegeli	Coup de pied direct avec la jambe avant
Mawashigeli	Coup de pied circulaire oblique avec la jambe arrière
Mae mawashigeli	Coup de pied circulaire oblique avec la jambe avant
Yoko geli	Coup de pied latéral avec la jambe arrière
Mae yokogeli	Coup de pied latéral avec la jambe avant
Mawaliyokogeri	Coup de pied latéral en pivotant sur la jambe avant
Ulamawashigeli	Coup de pied de revers avec la jambe arrière
Mae ulamawashigeli	Coup de pied de revers avec la jambe avant
Mawaliuramawashigeli	Coup de pied de revers en pivotant sur la jambe arrière
Ushilogeli	Coup de pied direct vers l'arrière
Hizagelii	Coup de genou direct
Mawashihizageli	Coup de genou circulaire
EMONO WAZA	Techniques d'armes (bâtons)
Tsuki	Pique directe
Otoshizuki	Pique descendante
Otoshiuchi	Mouvement descendant
Otoshigesauchi	Mouvement oblique descendant vers l'intérieur
Soto otoshigesauchi	Mouvement oblique descendant vers l'extérieur
Soto haraiuchi	Mouvement horizontal vers l'extérieur
Halai uchi	Mouvement horizontal vers l'intérieur
Age gesauchi	Mouvement oblique remontant vers l'intérieur
Soto ageuchi	Mouvement oblique remontant vers l'extérieur
NAGE WAZA	Techniques de projections
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
Halai ashisutemi	Balayage intérieur de jambe avec chute volontaire
Do gaeshisutemi	Projection en cambrant avec chute volontaire
Kakaedo gaeshi	Projection en cambrant en ceinturant et soulevant
Ashikakesutemi	Fauchage intérieur de jambe avec chute volontaire
Ashikakeoshitaoshi	Projection en poussant avec barrage des jambes

Soto ashikake	Fauchage extérieur vers l'arrière
Ashitoriashikake	Fauchage de jambe en saisissant l'autre
Mae ashikake	Fauchage des deux jambes vers l'avant
Udekakekoshinage	Projection de hanche en accrochant le bras
Udekakesutemi	Projection par chute volontaire en accrochant le bras
Sukuitaoshi	Projection en ramassant les deux jambes
Ushiloyagula	Projection avec l'arrière de la cuisse
Yoko yagula	Projection avec le côté de la cuisse
O koshinage	Projection de hanche en passant le bras dans le dos
Ashitorido gaeshi	Projection en cambrant en contrôlant une jambe
Ashitorisukuitaoshi	Projection en accrochant et soulevant une jambe
Kagihalai ashi	Balayage avec le coup de pied
Haraiashi	Balayage du pied à l'intérieur
Soto halai ashi	Balayage du pied à l'extérieur
Udedomoe	Projection par chute volontaire en poussant le ventre
Ushiroguluma	Projection par chute volontaire en accrochant la cuisse
Kami basami	Projection par chute volontaire avec ciseau sur les jambes
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Ashikake	Fauchage intérieur
Muneguluma	Projection en cambrant en enroulent l'adversaire sur sa poitrine
Do gaeshi	Projection en cambrant
Kubikoshinage	Projection de hanche avec saisie de la tête
Udeoshikoshinage	Projection de hanche en poussant le bras
Ashisasaehikitaoshi	Projection en tirant en faisant barrage sur la jambe
Kata guluma	Projection en enroulent l'adversaire sur ses épaules
Hizaoshitaoshi	Projection en poussant le genou
Ushilohikitaoshi	Projection en tirant l'adversaire vers l'arrière
O maki sutemi	Projection par chute volontaire en s'enroulant avec contrôle du bras
Ashidomoe	Projection par chute volontaire en poussant avec le pied
Kubikakesutemi	Chute volontaire en accrochant le bras de l'adversaire avec la tête
Ashikakehikitaoshi	Projection en tirant avec barrage des jambes
Udehikitaoshi	Projection en tirant le bras
Udeguruma	Projection en tirant avec barrage de la jambe adverse avec la main
Utchimata gaeshi	Projection en tirant en en soulevant la cuisse de l'adversaire
Utchimata guruma	Projection en plaçant le bras de l'adversaire sous sa cuisse
Udeoshitaoshi	Projection en appuyant sur le bras adverse
Udeharaiashi	Balayage du talon avec le bras
Mae yagura	Projection en soulevant avec le dessus de la cuisse

Koshiguruma	Projection en enroulant l'adversaire autour des hanches
Sunedomoe	Projection par chute volontaire en accrochant avec le tibia
Tawaranage	Projection par chute volontaire en ceinturant l'adversaire
Eritorisutemi	Projection par chute volontaire en saisissant le col
Kubidorisutemi	Projection par chute volontaire contrôlant le cou
Katahasutemi	Projection par chute volontaire avec torsion de l'épaule
Kubioshisutemi	Projection par chute volontaire en poussant le cou
Udekami basamisutemi	Chute volontaire avec ciseau et saisie de la jambe
Ushiloyagurakaitensutemi	Chute volontaire en accrochant avec l'arrière de la cuisse
Kannukiotoshi	Chute volontaire avec extension du bras de l'adversaire
KANSETSU WAZA	Techniques de clés
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
Hijikudaki	Extension du coude vers le bas en contrôlant avec l'aisselle
Tenbinnage	Extension du coude vers le haut
Nejikotegaeshi	Torsion du poignet vers l'extérieur
Hijigaeshi	Torsion de l'épaule vers l'extérieur
Udegarami	Torsion de l'épaule vers l'extérieur et saisissant son bras
Nejilobuse	Torsion de l'épaule vers l'intérieur en appuyant sur le bras
Lobuse	Extension du coude vers le bas
Koshimukaedaoshi	Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la hanche
Koteori	Flexion du poignet
Shihonage	Torsion de l'épaule vers l'extérieur en pivotant
Ulakataha	Torsion de l'épaule vers l'intérieur
Yukichigae	Torsion du poignet vers l'intérieur en maintenant le bras fléchi
Ashitorinejitaoshi	Torsion de la hanche en contrôlant la jambe
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Kubimukaedaoshi	Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la nuque
Molotetenbinkudaki	Extension des deux coudes en croisant les bras de l'adversaire
Hachi mawashi	Torsion de la tête
Wakishihonage	Torsion de l'épaule en pinçant le bras avec son aisselle
Kotekudaki	Torsion du poignet vers l'intérieur en appuyant vers le bas
Katahaotoshi	Torsion de l'épaule vers l'intérieur avec un seul bras
Yubikudaki	Extension des doigts
Hizakudaki	Extension du genou
Katahakudaki	Extension de l'épaule
Ryokannuki	Extension des coudes en contrôlant les deux bras
Kubioli	Flexion du cou
Hijimage hikitate	Flexion du poignet en contrôlant le coude avec son bras
Gyakukotegaeshi	Torsion du poignet vers l'extérieur en passant sous le bras adverse

Yubinejitaoshi	Torsion du poignet vers l'intérieur
Eritorikataha	Torsion de l'épaule en saisissant le revers du kimono
KATAME WAZA	Techniques de contrôle avec clé
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
Jujigatame	Contrôle au sol par extension du coude
Hijigatame	Contrôle par extension du coude vers le bas avec l'aisselle
Lobusegatame	Contrôle par extension du coude avec le genou
Koteoligatame	Contrôle par flexion du poignet
Katahagatame	Contrôle par torsion de l'épaule
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Matagikoteorigatame	Flexion du poignet en coinçant le bras entre les cuisses
Matagiudenejigatame	Torsion du bras en le coinçant entre les cuisses
Suwalikatahagatame	Torsion de l'épaule en s'asseyant sur le dos de l'adversaire
Hala kudakigatame	Contrôle par extension du coude avec le ventre
Koshikudakigatame	Extension de la hanche en saisissant une ou deux jambes
Hasamihizagatame	Extension du genou en serrant avec ses jambes
Ashinejihasamigatame	Contrôle par torsion du pied en serrant avec ses jambes
Kubiorigatame	Contrôle par flexion du cou
Kubinejigatame	Contrôle par torsion du cou
OSAE WAZA	Techniques d'immobilisation au sol
Yoko osae	Immobilisation en étant placé sur le côté
Kesaosae	Immobilisation oblique par les épaules
Tate osae	Immobilisation en étant placé dessus
Kami osae	Immobilisation côté tête
Kata osae	Immobilisation en bloquant l'épaule
Hizaoliosae	Écrasement musculaire avec le tibia
Ashi tori galami osae	Écrasement musculaire en croisant les jambes
Sune toli osae	Contrôle d'une jambe avec écrasement musculaire
SHIME WAZA	Techniques d'étranglement
Hadakajime	Étranglement avec l'avant-bras
Eli jime	Étranglement en utilisant le col
Sankaku jime	Étranglement avec les jambes

YOSEIKAN AIKI
PARTIE TECHNIQUE

Article 502.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

Article 503.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

Article 504.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

ARTICLE 505.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

ARTICLE 506.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

Article 507.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

Article 508.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7ème DAN

ANNEXES YOSEIKAN AIKI

ANNEXE I – KIHON

ANNEXE II – JI YU IPPON KUMITE

ANNEXE III – KUMITE

ANNEXE IV – KATA

ANNEXE V – BUNKAI

ANNEXE VI – YAKU SOKU GEIKO

ANNEXE VII– JU KUMITE

ANNEXE VIII– REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

L'examen du 1er Dan est composé de 6 épreuves.

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 1er Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Le test est composé de 2 épreuves, chacune notée sur 10:

Chutes, roulades (UKEMI) et déplacements (TAI SABAKI): Le candidat doit présenter les chutes, roulades avant, arrière et les déplacements debout en pivot, de cotés, avant et arrière

Percussions sur cible TSUKI UCHI KELI (percussions poings et jambes) : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 1 a 2 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs également avec coups de coudes, coups de genou et/ou frappe sur le tibia

EPREUVE N° 2/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20

Cette épreuve est un assaut conventionnel de face. 5 attaques déterminées :
Saisie poignet croisée (dosuku), saisie du poignet non croisée (junté), poussée de la poitrine à une main (mune oshi), coup de poing circulaire avec le bras arrière (gyaku mawashi zuki), coup de pied de face (mae geli)

EPREUVE N° 3/ Kata (Annexe III)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata, chacun notés sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1er Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 1er Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste (Happoken shodan ou Ju no Kata). Le candidat présentera 2 à 3 séquences.

EPREUVE N° 5/ Yaku soku geiko (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat esquive (tai sabaki) pendant les 20 premières secondes puis se défend en clés, projections et contrôles au sol sur 2 adversaires attaquant alternativement avec pique au petit bâton (kombo). (Durée maximum 1 minute 30")

EPREUVE N° 6/ Ji YuKumite (Annexe VI)

Epreuve notée sur 20.

Yaku soku Landoli : L'attaquant (UKE) saisie, percute ou pousse à une main (mune oshi) librement, à vitesse adaptée à celle du partenaire.
Le défenseur peut riposter en percussion, clé, projection et/ou immobilisation.

Article 503.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

L'examen du 2ème Dan est composé de 6 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 2ème Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Le test est composé de 2 épreuves chacune notée sur 10 :

Chutes, roulades (UKEMI) et déplacements (TAI SABAKI) : Le candidat doit présenter les chutes, roulades avant, arrières, latérales et les déplacements debout (pivots, latéraux, avant et arrière).

Percussions sur cibles TSUKI UCHI KELI : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 2 à 4 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.
Cette épreuve est un assaut conventionnel exécuté de face. 5 attaques déterminées :
Saisie du corps de dos par dessus les bras (ushilo uwate), saisie d'un bras à deux mains (lyoté ippo), coup de pied circulaire (mawashi geli), pique au petit bâton (tsuki kombo) frappe horizontale vers l'intérieur au petit bâton (soto halai uchi kombo)

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata, chacun notés sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 2ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 2èmeDan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur 2 à 3 séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste : Développement de Hyoli no Kata 1ère partie ou de Ju no Kata.

EPREUVE N° 5/Yakusokugeiko :Défenses contre 2 attaquants simultanés (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le premier pique au ventreavec le petit bâton (tsukichudankombo)
Le second frappe horizontalement vers l'intérieur et l'extérieur niveau tête avec un bâton moyen saisi à une main (halai/soto halai utchijodantambo)

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clés, étranglements
(Durée maximum 1minute 30")

EPREUVE N° 6/ Ji YuKumite (Annexe VI)

Epreuve notée sur 20.

YakusokuLandoli : L'attaquant (UKE) saisie, percute ou pousse à une main (muneoshi) librement, à vitesse adaptée à celle du partenaire.
Le défenseur peut riposter en percussion, clé, projection et/ou immobilisation.

Article 504.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

L'examen du 3ème Dan est composé de 6 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 3ème Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles (TSUKI UCHI KELI) : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 2 à 4 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

(Assaut conventionnel avec saisies) 5 attaques déterminées:
Saisie du poignet pouce vers la main (gyaku te), saisie des 2 poignets de face (Iyote),saisie des épaules avec les deux mains de face (Iyo kata), coup de poing direct (chokuzuki), attaque circulaire en revers de jambe ou de bras (ula mawashi geli/ulaken)

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Epreuve notée sur 20.
Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3ièmeDan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3ièmeDan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur 2 à 3 séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste :
Développement de Hyoli no Kata 2ème partie ou application de Hashakuken Godan 1ère partie.

EPREUVE N° 5/ Yakusokugeiko : Défenses contre 3 attaquants simultanés (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le premier frappe horizontalement vers l'intérieur avec le bâton moyen tenu à une main (Halai utchi jodan Tambo)
Le second frappe en coup de pied direct avec la jambe arrière (Mae geli chudan)
Le troisième pique au ventre avec le petit bâton (Tsuki chudan kombo)

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clé, étranglements

(Durée maximum 1minute 30'')

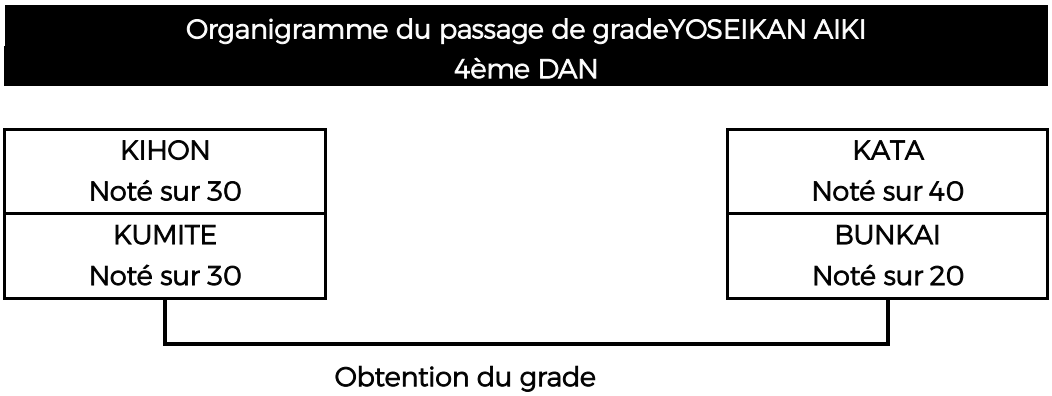
EPREUVE N° 6/ Ji yukumite (Annexe VI)

Epreuve notée sur 20.

Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli)avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuelle.

ARTICLE 505.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

L'examen du 4ème Dan est composé de 4 épreuves



L'examen pour l'obtention du 4ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon

Epreuve notée sur 30. Démonstration d'enchaînements technique contre au moins 2 adversaires contenant 10 techniques debout dont 3Clés et 3 projections minimum et au moins 4 contrôles au sol. (Liste des technique annexe VII)
Au moins 3 enchaînements seront effectués suite à un déséquilibre vers l'intérieur et 3 suite à un déséquilibre vers l'extérieur.

EPREUVE N° 2/ Kumite

Epreuve notée sur 30. Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli) avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuel.

EPREUVE N° 3/ Kata

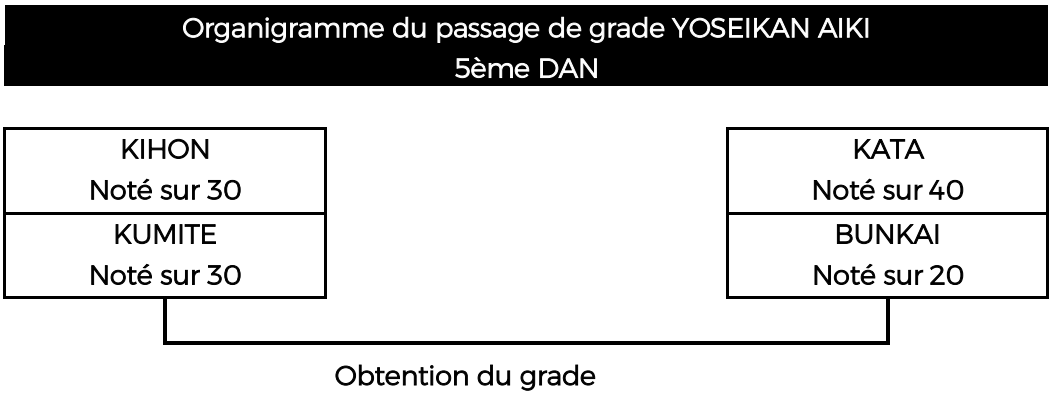
Epreuve notée sur 40. Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20 :
Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20. Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste. Le candidat démontrera : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

ARTICLE 506.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

L'examen du 5ème Dan est composé de 4 épreuves



L'examen pour l'obtention du 5ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon

Epreuve notée sur 30.
Démonstration d'enchaînements technique contre au moins 2 adversaires contenant 10 techniques debout dont 3 Clés et 3 projections minimum et au moins 4 contrôles au sol. (Liste des technique annexe VII)
Au moins 3 enchaînements seront effectués suite à un déséquilibre vers l'intérieur et 3 suite à un déséquilibre vers l'extérieur.

EPREUVE N° 2/ Kumite

Epreuve notée sur 30.
Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli) avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuel.

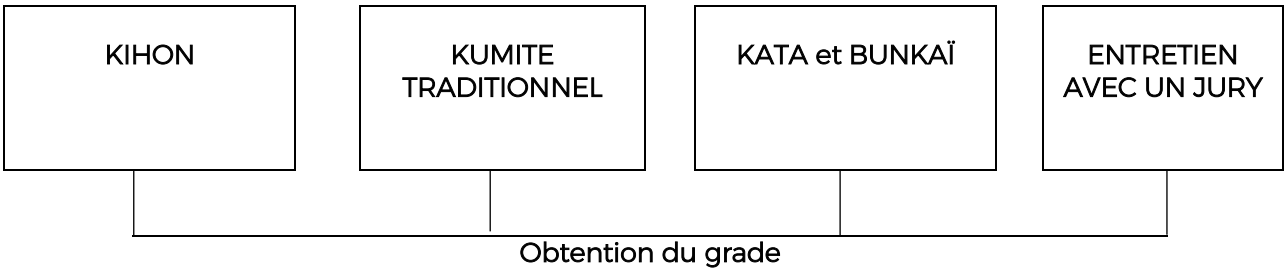
EPREUVE N° 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20 :
Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de5ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai
Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

Article 507.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

Organigramme du passage de YOSEIKAN AIKI 6ème Dan



L'examen comporte la soutenance d'un mémoire technique ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Aiki.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

Article 507-1 - Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 507-2 - Test technique

EPREUVE N° 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements.
Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

EPREUVE N° 2/ Kumite traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnels se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

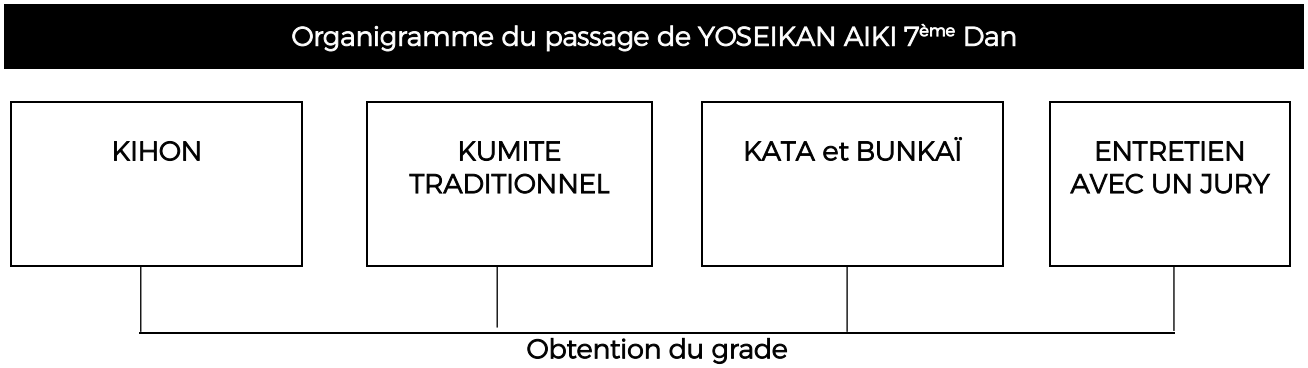
Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

EPREUVE N° 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.
Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.
Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

Article 508.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7ème DAN



L'examen comporte la soutenance d'un mémoire technique ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Aiki.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

Article 508-1 - Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 508-2 - Test technique

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon</u>

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements.
Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

EPREUVE N° 2/ Kumite traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.
Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnels se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

EPREUVE N° 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.
Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.
Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

ANNEXE I.YA – KIHON (1er à 3ème Dan)

Percussions sur cibles :

Équipement :
- le candidat : Gants ouverts ou fermés (protège tibias)
- le partenaire : sac/ grand pao/boucliers mousse + protège-tibias

Déroulement :

Le candidat positionne la cible puis présente une ou deux techniques de percussions à pleine puissance avec la distance appropriée. .
Le candidat sortira de la distance de combat de façon sécurisée.

ANNEXE II.YA – JI YU IPPON KUMITE (1er à 3ème Dan)

Assaut conventionnel :

Grades	Nombres d'attaques	Techniques d'attaques imposées	équipement
1er Dan	5 attaques	Dosuku, junté, muneoshi, gyakumawashizuki, maegeli.	Mains nue
2ème Dan	5 attaques	UshiloUwate, Lioteippo, mawashigeli, tsukikombosoto halai uchikombo	Mains nues Petit bâton (Kombo)
3ème Dan	5 attaques	Gyakute, lyote, lyo kata, chokusuki, ulamawashigeli ou ulaken.	Main nues

ANNEXE III.YA –KUMITE (4ème et 5ème Dan)

Equipement : Gants ouverts, protège tibias, protège dents.
Temps : Environ 1 minute

ANNEXE IV.YA – KATA

YOSEIKAN		
1er Dan	Happokenshodan	Sans arme
	Happokennidan	
	Ju no kata (Kombo)	Avec arme
2ème Dan	Hyoli no kata (1èrepartie)	Sans arme
	Ju no kata jyoouboken	Avec arme
3ème Dan	Hyoli no kata (entier) Hashakukengodan (1ère partie)	Sans arme
4ème Dan	Tai sabaki (1ère partie) Hashakukengodan (1ère et 2ème partie)	Sans arme
5ème Dan	Tai sabaki no kata (entier) Hashakukengodan (entier)	Sans armes
	Gen lyu	Avec arme

NB : Les Katas suivants s'effectuent obligatoirement des 2 côtés :
HAPPOKEN SHODAN, JU NO KATA Kombo et JU NO KATA jyo/boken

Tai Sabaki no Kata 1ère partie: Le candidat doit présenter les 3 premières séries
2 pivots (nagashi, o nagashi)
2déplacementslatéraux (hilaki, ulahilaki)
2 déplacements vers l'avant (ilimi, o ilimi)

Hashakukengodan 1ère partie: les 8 premiers mouvements (jusqu'à ulakataha)
2ème partie: les 12 mouvements suivants (jusqu'à kôken)

Gen lyu doit être présenté au sabre ou au boken.
Certains kata s'effectuent avec ou sans armes, avec ou sans partenaire.

ANNEXE V.YA – BUNKAI

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents Kata de la liste correspondante au Dan présenté.
La connaissance des Kata impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques de combat contenues dans le Kata.
Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant au Kata choisis sur la liste correspondante au Dan présenté.

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.
Les membres du jury choisiront 2à 3des séquences présentées.
Pour chaque séquence il démontrera une application contenant au moins une clé puis une application contentant au moins une projection ou une seule application contenant les deux.
Hyoli no Kata, pour chaque séquence il démontrera en contre des techniques du kata un développement contenant au moins une clé et/ou une application contentant une projection.

ANNEXE VI.YA – YAKU SOKU GEIKO (1er à 3ème Dan)

YAKU SOKU GEIKO : Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Présentation :
Techniques de déplacements, d'esquives, de projections, de clés et contrôles au sol (clé ou étranglement en restant debout) contre une attaque prévue (cf. tableau ci-dessous).
Durée maximum de l'épreuve : 1 minute 30''

Déroulement :
- 1 à 2 attaquants : les attaquants (UKE) se positionnent face au candidat, l'un derrière l'autre, à au moins 2 mètres de lui (TOLI)
TOLI se rapproche du 1er UKE afin de trouver la distance propice à l'exercice. Une fois l'attaque déclenchée et la contre-attaque effectuée, TOLI se dirige vers l'attaquant suivant qui attaque à son tour lorsque le candidat (TOLI) entre dans sa distance (MA).
Après chaque attaque/contre-attaque, les différents UKE reprennent leur place initiale.
- 2 ou 3 attaquants simultanés : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)
Le candidat (TOLI) entre dans la distance d'attaque (MA) de l'un des attaquants (UKE). A ce moment tous les UKE se déplacent en marchant tranquillement vers TOLI et l'attaquent dès que l'opportunité se présente.

NB : les différentes attaques s'effectuent alternativement dans chaque garde.
Si le nombre des partenaires disponibles est insuffisant lors d'un examen, le jury pourra adapter l'épreuve en réduisant le nombre d'attaquants. Le nombre d'attaques ainsi que leurs modalités restent néanmoins inchangés.

<table>
<tr><th></th><th>1er Dan</th><th>2e Dan</th><th>3e Dan</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Nombre d'attaquant

Type d'attaques</td><td rowspan="4">2 attaquants

2 attaquent en pique au petit bâton</td><td>2 attaquants</td><td>3 attaquants</td></tr>
<tr><td rowspan="3">1 attaque en pique au petit bâton

1 attaque en frappe horizontalement vers l'intérieur ou l'extérieur niveau tête avec le bâton moyen</td><td>1 attaque en pique au petit bâton niveau ventre</td></tr>
<tr><td>1 attaque en frappe à une main au bâton moyen</td></tr>
<tr><td>1 attaque en coup de pied de face(maegeri)</td></tr>
<tr><td>Nombre minimal de techniques à présenter</td><td>3 projections
3 clés
1 contrôle par clé
1 étranglement</td><td>4 projections
4 clés
2 contrôles par clé
2 étranglements</td><td>5 projections
5 clés
3 contrôles par clé
3 étranglements</td></tr>
</table>

ANNEXE VII.YA – JU KUMITE (1er à 3ème Dan)

Assaut à mains nues :

Présentation :
KYOE LANDOLI : assaut contrôlé sans armes privilégiant la coopération entre les partenaires.

Equipement :
Equipement facultatif: gants et protège-tibias

Registre technique:
Techniques de percussions, projections, clés, immobilisations, contrôles debout et au sol avec clés, étranglements.
- A partir du 2e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections.
- A partir du 3e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections et des techniques de contre-prises.

ANNEXE VIII.YA – REPERTOIRE TECHNIQUE

TAI SABAKI	Déplacements
Ilimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant
Ulallimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire
O ilimi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant
O ilimiNagashi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant
Hiki	Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière
O hiki	Déplacement de la jambe avant vers l'arrière
Hilaki	Déplacement latéral
Ulahilaki	Déplacement latéral vers le dos
Nagashi	Pivot sur la jambe avant
O nagashi	Pivot sur la jambe arrière
Sulikomi	Déplacement en croisant les jambes
Tsukumi	Baisser le corps
Koguli	Mouvement circulaire du buste
Tobi	Sauter
UKE WAZA	Techniques de blocages
Halai uke	mouvement horizontal vers l'intérieur
Halai ukegedan	mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas

Soto halai uke	mouvement horizontal vers l'extérieur
Soto halai ukegedan	mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas
Age uke	Défense par un mouvement remontant
Otoshi uke	Défense par un mouvement descendant
Molote uke	Défense avec les deux bras
Sune uke	Défense avec le tibia vers l'intérieur
Soto suneuke	Défense avec le tibia vers l'extérieur
TE-HODOKI	Saisies
MuneOshi	Poussée main à plat de la poitrine
Junte	Saisie directe du poignet
Dosoku	Saisie croisée du poignet
Gyakute	Saisie directe du poignet en pronation(pouce vers le bas) Lyote
Lyoteippo	Double saisie du même poignet
Ushilolyote	Saisie arrière des 2 poignets
Hiji	Saisie du coude
Muneoshi	Poussée main à plat de la poitrine
Kata	Saisie de l'épaule
Lyokata	Saisie des 2 épaules
Ushilolyokata	Saisie arrière des 2 épaules
Maeeli	Saisie avant du col
Ushiloeli	Saisie arrière du col
Ushilokubijime	Saisie arrière d'une mainavec étranglement au niveau du cou
Uwate	Saisie à bras-le-corps par dessus les bras
Lyokata	Saisie des 2 épaules
Ushilolyokata	Saisie arrière des 2 épaules
Ushilouwate	Encerclement arrière à bras-le-corps par dessus les bras
Shitate	Saisie à bras-le-corps par-dessous les bras
Ushiloshitate	Encerclement arrière à bras-le-corps par-dessous les bras
TSUKI UTCHI WAZA	Techniques de percussions avec les membres supérieurs
Chokuzuki	Coup de poing direct avec le bras avant
Gyakuchokuzuki	Coup de poing direct avec le bras arrière
Halai mawashizuki	Coup de poing circulaire horizontal avec le bras avant
Gyakuhalai mawashizuki	Coup de poing circulaire horizontal avec le bras arrière
Age mawashizuki	Coup de poing circulaire remontant avec le bras avant
Gyakuagemawashizuki	Coup de poing circulaire remontant avec le bras arrière
Otoshimawashizuki	Coup de poing circulaire descendant avec le bras avant
Gyakuotoshimawashizuki	Coup de poing circulaire descendant avec le bras arrière

Soto halai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras avant
Gyakusotohalai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière
Mawalisotohalai uchi	Percussion du bras arrière en pivotant sur la jambe avant
HaraiUchi	Percussion horizontale vers l'intérieur avec le bras avant
Gyakuhalai uchi	Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière
Age utchi	Percussion ascendante avec le bras avant
Gyakuageutchi	Percussion ascendante avec le bras arrière
Otoshiutchi	Percussion descendante avec le bras avant
Gyakuotoshiutchi	Percussion descendante avec le bras arrière
KERI WAZA	Techniques de percussions avec les membres inférieurs
Mae geli	Coup de pied direct avec la jambe arrière
Mae maegeli	Coup de pied direct avec la jambe avant
Mawashigeli	Coup de pied circulaire oblique avec la jambe arrière
Mae mawashigeli	Coup de pied circulaire oblique avec la jambe avant
Yoko geli	Coup de pied latéral avec la jambe arrière
Mae yokogeli	Coup de pied latéral avec la jambe avant
Mawaliyokogeri	Coup de pied latéral en pivotant sur la jambe avant
Ulamawashigeli	Coup de pied de revers avec la jambe arrière
Mae ulamawashigeli	Coup de pied de revers avec la jambe avant
Mawaliuramawashigeli	Coup de pied de revers en pivotant sur la jambe arrière
Ushilogeli	Coup de pied direct vers l'arrière
Hizagelii	Coup de genou direct
Mawashihizageli	Coup de genou circulaire
EMONO WAZA	Techniques d'armes (bâtons)
Tsuki	Pique directe
Otoshizuki	Pique descendante
Otoshiuchi	Mouvement descendant
Otoshigesauchi	Mouvement oblique descendant vers l'intérieur
Soto otoshigesaUtchi	Mouvement oblique descendant vers l'extérieur
Soto haraiuchi	Mouvement horizontal vers l'extérieur
Haraiuchi	Mouvement horizontal vers l'intérieur
Age gesauchi	Mouvement oblique remontant vers l'intérieur
Soto ageuchi	Mouvement oblique remontant vers l'extérieur
NAGE WAZA	Techniques de projections
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
Haraiashisutemi	Balayage intérieur de jambe avec chute volontaire
Do gaeshisutemi	Projection en cambrant avec chute volontaire
Kakaedo gaeshi	Projection en cambrant en ceinturant et soulevant

Ashikakesutemi	Fauchage intérieur de jambe avec chute volontaire
Ashikakeoshitaoshi	Projection en poussant avec barrage des jambes
Soto ashikake	Fauchage extérieur vers l'arrière
Ashitoriashikake	Fauchage de jambe en saisissant l'autre
Mae ashikake	Fauchage des deux jambes vers l'avant
Udekakekoshinage	Projection de hanche en accrochant le bras
Udekakesutemi	Projection par chute volontaire en accrochant le bras
Sukuitaoshi	Projection en ramassant les deux jambes
Ushiroyagula	Projection avec l'arrière de la cuisse
Yoko yagula	Projection avec le côté de la cuisse
O koshinage	Projection de hanche en passant le bras dans le dos
Ashitorido gaeshi	Projection en cambrant en contrôlant une jambe
Ashitorisukuitaoshi	Projection en accrochant et soulevant une jambe
Kagiharaiashi	Balayage avec le coup de pied
Haraiashi	Balayage du pied à l'intérieur
Soto haraiashi	Balayage du pied à l'extérieur
Udedomoe	Projection par chute volontaire en poussant le ventre
Ushiroguluma	Projection par chute volontaire en accrochant la cuisse
Kami basami	Projection par chute volontaire avec ciseau sur les jambes
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Ashikake	Fauchage intérieur
Muneguruma	Projection en cambrant en enroulent l'adversaire sur sa poitrine
Do gaeshi	Projection en cambrant
Kubikoshinage	Projection de hanche avec saisie de la tête
Udeoshikoshinage	Projection de hanche en poussant le bras
Ashisasaehikitaoshi	Projection en tirant en faisant barrage sur la jambe
Kata guluma	Projection en enroulent l'adversaire sur ses épaules
Hizaoshitaoshi	Projection en poussant le genou
Ushilohikitaoshi	Projection en tirant l'adversaire vers l'arrière
O maki sutemi	Projection par chute volontaire en s'enroulant avec contrôle du bras
Ashidomoe	Projection par chute volontaire en poussant avec le pied
Kubikakesutemi	Chute volontaire en accrochant le bras de l'adversaire avec la tête
Ashikakehikitaoshi	Projection en tirant avec barrage des jambes
Udehikitaoshi	Projection en tirant le bras
Udeguruma	Projection en tirant avec barrage de la jambe adverse avec la main
Utchimata gaeshi	Projection en tirant en en soulevant la cuisse de l'adversaire
Utchimata guluma	Projection en plaçant le bras de l'adversaire sous sa cuisse
Udeoshitaoshi	Projection en appuyant sur le bras adverse
Udehalai ashi	Balayage du talon avec le bras

Mae yagula	Projection en soulevant avec le dessus de la cuisse
Koshiguluma	Projection en enroulant l'adversaire autour des hanches
Sunedomoe	Projection par chute volontaire en accrochant avec le tibia
Tawalanage	Projection par chute volontaire en ceinturant l'adversaire
Eritorisutemi	Projection par chute volontaire en saisissant le col
Kubidorisutemi	Projection par chute volontaire contrôlant le cou
Katahasutemi	Projection par chute volontaire avec torsion de l'épaule
Kubioshisutemi	Projection par chute volontaire en poussant le cou
Udekami basamisutemi	Chute volontaire avec ciseau et saisie de la jambe
Ushiloyagulakaitensutemi	Chute volontaire en accrochant avec l'arrière de la cuisse
Kannukiotoshi	Chute volontaire avec extension du bras de l'adversaire
KANSETSU WAZA	Techniques de clés
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
HijiKudaki	Extension du coude vers le bas en contrôlant avec l'aisselle
Tenbinnage	Extension du coude vers le haut
Nejikotegaeshi	Torsion du poignet vers l'extérieur
Hijigaeshi	Torsion de l'épaule vers l'extérieur
Udegarami	Torsion de l'épaule vers l'extérieur et saisissant son bras
Nejilobuse	Torsion de l'épaule vers l'intérieur en appuyant sur le bras
Lobuse	Extension du coude vers le bas
Koshimukaedaoshi	Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la hanche
Koteoli	Flexion du poignet
Shihonage	Torsion de l'épaule vers l'extérieur en pivotant
Urakataha	Torsion de l'épaule vers l'intérieur
Yukitchigae	Torsion du poignet vers l'intérieur en maintenant le bras fléchi
Ashitorinejitaoshi	Torsion de la hanche en contrôlant la jambe
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Kubimukaedaoshi	Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la nuque
Molotetenbinkudaki	Extension des deux coudes en croisant les bras de l'adversaire
Hatchimawashi	Torsion de la tête
Wakishihonage	Torsion de l'épaule en pinçant le bras avec son aisselle
Kotekudaki	Torsion du poignet vers l'intérieur en appuyant vers le bas
Katahaotoshi	Torsion de l'épaule vers l'intérieur avec un seul bras
Yubikudaki	Extension des doigts
Hizakudaki	Extension du genou
Katahakudaki	Extension de l'épaule
Ryokannuki	Extension des coudes en contrôlant les deux bras
Kubioli	Flexion du cou

Hijimage hikitate	Flexion du poignet en contrôlant le coude avec son bras
Gyakukotegaeshi	Torsion du poignet vers l'extérieur en passant sous le bras adverse
Yubinejitaoshi	Torsion du poignet vers l'intérieur
Eritorikataha	Torsion de l'épaule en saisissant le revers du kimono
KATAME WAZA	Techniques de contrôle avec clé
Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan	
Jujigatame	Contrôle au sol par extension du coude
Hijigatame	Contrôle par extension du coude vers le bas avec l'aisselle
Lobusegatame	Contrôle par extension du coude avec le genou
Koteoligatame	Contrôle par flexion du poignet
Katahagatame	Contrôle par torsion de l'épaule
Programme indicatif à partir de 3e Dan	
Matagikoteorigatame	Flexion du poignet en coinçant le bras entre les cuisses
Matagiudenejigatame	Torsion du bras en le coinçant entre les cuisses
Suwalikatahagatame	Torsion de l'épaule en s'asseyant sur le dos de l'adversaire
Hala kudakigatame	Contrôle par extension du coude avec le ventre
Koshikudakigatame	Extension de la hanche en saisissant une ou deux jambes
Hasamihizagatame	Extension du genou en serrant avec ses jambes
Ashinejihasamigatame	Contrôle par torsion du pied en serrant avec ses jambes
Kubiorigatame	Contrôle par flexion du cou
Kubinejigatame	Contrôle par torsion du cou
OSAE WAZA	Techniques d'immobilisation au sol
Yoko osae	Immobilisation en étant placé sur le côté
Kesaosae	Immobilisation oblique par les épaules
Tate osae	Immobilisation en étant placé dessus
Kami osae	Immobilisation côté tête
Kata osae	Immobilisation en bloquant l'épaule
Hizaoliosae	Écrasement musculaire avec le tibia
Ashitorigalamiosae	Écrasement musculaire en croisant les jambes
Sunetoliosae	Contrôle d'une jambe avec écrasement musculaire
SHIME WAZA	Techniques d'étranglement
Hadakajime	Étranglement avec l'avant-bras
Eli jime	Étranglement en utilisant le col
Sankakujime	Étranglement avec les jambes

YOSEIKAN IAI KENJUTSU

PARTIE TECHNIQUE

Article 502.YIK – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

Article 503.YIB – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

Article 504.YIK – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

ARTICLE 505.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

ARTICLE 506.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

ANNEXES YOSEIKAN IAI KENJUTSU

ANNEXE I – KIHON

ANNEXE II – IPPON KUMITE

ANNEXE III – KATA

ANNEXE IV – BUNKAI

ANNEXE V – JI YU IPPON KUMITE

ANNEXE VI – JU KUMITEI

ANNEXE VII – REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.YIK – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

L'examen du 1er Dan est composé de 6 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUSTU 1er Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	JIYU IPPON KUMITE Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au sabre en bois à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 6 techniques issus de Ken Loppo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque en pique (tsuki) en déplacement avant
Une attaque verticale descendante (men)
Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque coté en déplacement
Une attaque oblique remontante (age gesa uchi) de chaque coté en déplacement

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Assaut conventionnel avec le grand bâton tenu à deux mains sur la base des applications de la 1ère et 2èmesériede Ken Kihon Kumité :

1 - Sur une garde basse du candidat (toli), le partenaire (uke) arme son attaque verticale descendante (men), le candidat riposte en pique au ventre (tsuki chudan)

2 - Le candidat (toli) arme une attaque au dessus de la tête (men), son partenaire riposte en pique au ventre 3 fois (tsuki chudan) :

- Sur la première riposte déplacement vers l'avant puis vers la droite (ilimiulahilaki)
- Sur la deuxième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis vers la gauche (ilimihilaki).
- Sur la troisième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis la gauche (ilimihilaki) et pivote (nagashi)

3 - Sur une garde de base, le candidat (toli) dégage le bâton du partenaire et l'attaque verticalement à la tête (men)

EPREUVE N° 3/ Kata (Annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1er Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 1er Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontre trois séquencesd'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

EPREUVE N° 5/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Riposte contre les attaques libres du partenaire (uke) au bâton moyen (tambo).
Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

EPREUVE N° 6/ JuKumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)
Soit assaut avec grand bâton (chobo)
(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)
(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

Article 503.YIB – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

L'examen du 2ème Dan est composé de 6 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 2ème Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	JIYU IPPON KUMITE Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)</u>

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au sabre en bois à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Tanto Happo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche.
Pour les techniques issues de Tanto Happo :

- Une attaque verticale descendante (otoshi uchi)
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque coté en déplacement
- Une attaque en pique (tsuki) en reculant la jambe avant
- Une attaque verticale descendante en saisie du couteau inversée
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque coté avec la saisie du couteau inversée
- Une attaque en pique en saisie inversée

Pour les techniques issues de Ju no Kata :

- Une attaque en pique (tsuki) en déplacement vers l'avant
- Une attaque verticale descendante (men) en avançant
- Une attaque verticale descendante (men) en reculant
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque coté en déplacements latéraux
- Une attaque oblique montante vers la droite en pivotant en arrière (age gesa uchi nagashi)
- Une attaque oblique descendante vers la gauche en pivotant en arrière (otoshi gesa uchi nagashi)

- Une attaque oblique descendante vers la droite en avançant puis en pivotant (otoshi gesa uchi o ilimi nagashi)
- Une attaque oblique montante vers la gauche en avancant puis en pivotant (age gesa uchi o ilimi nagashi)
- Une attaque en pique descendante au ventre en reculant (tsuki chudan iki)

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Assaut conventionnel au bâton sur la base de Ken KihonKumité2ème série:

1- Le partenaire dégage le bâton du candidat et tente de l'attaquer verticalement à la tête (men).
Le candidat contre en passant son bâton sous celui du partenaire pour attaquer son poignet droit (otoshiuchi).

2 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire, le dégage vers la droite et attaque en descendant sur son poignet droit (otoshiuchi).

3 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire et attaque directement en descendant sur son poignet droit (otoshi uchi).

4 –Le partenaire attaque le poignet droit du candidat, celui-ci bloque vers la droite et le contre en frappe au poignet (otoshi gesa uchi kote) en le contrôlant jusqu'au buste.

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 2ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 2ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

EPREUVE N° 5/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat et son partenaire utilisent le grand bâton (chobo).
Le candidat riposte contre les attaques libres du partenaire (uke).
Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

EPREUVE N° 6/ JuKumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)
Soit assaut avec grand bâton (chobo)
(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)
(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

Article 504.YIK – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

L'examen du 3ème Dan est composé de 6 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 3ème Dan		
KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	JIYU IPPON KUMITE Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)</u>

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au bâton long en bois (Bo) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Bo Happo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)
Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque coté
Une attaque horizontale (alai uchi, soto alai uchi) de chaque coté en déplacement latéraux (ula ilaki, ilaki)
Une attaque oblique montante (gyaku age gesa uchi, age gesa uchi) de chaque coté
Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Application de la 3ème et 8èmesérie Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat (toli) attaque directement le poignet gauche de son partenaire au moment ou celui-ci lève les bras pour exécuter l'attaque verticale descendante (men).

2 - Le candidat se positionne en garde basse, le partenaire arme son bâton au dessus de la tête pour l'attaquer verticalement (men).
Le candidat contrôle le bras du partenaire avec son bâton puis l'attaque directement avec une frappe descendante sur son poignet gauche (otoshi uchi).

3 - Le candidat se positionne en garde basse. Le partenaire (uke) frappe verticalement en descendant (men).
Le candidat dégage l'arme du partenaire par un mouvement circulaire vers la gauche en tirant le bâton vers le haut (Tsuli age men) puis contre avec une frappe verticale descendante (men).

4 – Le partenaire arme une attaque verticale descendante men, le candidat riposte en attaquant en pique au cou (stuki jodan) pendant la levée des bras.

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

EPREUVE N° 5/ Ji yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat utilise les deux bâtons moyens (ni tambo) et son partenaire utilise le grand bâton (chobo).
Le candidat riposte et contre les attaques libres du partenaire (uke).
Au bout de 45 secondes le candidat échange les armes avec son partenaire (kotaï), riposte et contre les attaques libres de celui-ci.
La durée maximum avec chaque arme est de 45 secondes.

EPREUVE N° 6/ Ji YuKumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)
Soit assaut avec grand bâton (chobo)
(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)
(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

ARTICLE 505.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

L'examen du 4ème Dan est composé de 4 épreuves

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 4ème DAN	
KIHON Noté sur 30	KATA Noté sur 40
IPPON KUMITE Noté sur 30	BUNKAI Noté sur 20

Obtention du grade

L'examen pour l'obtention du 4ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon,le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

<u>EPREUVE N° 1/ Kihon</u>

Le test est composé d'une épreuve notée sur 30.

Techniques de base au bâton moyen en bois (Jo) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Jo Happo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)
Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque coté
Une attaque horizontale (alaiuchi, sotoalaiuchi) de chaque coté en déplacement latéraux (ulailaki, ilaki)
Une attaque oblique montante (gyaku age gesa uchi, age gesa uchi) de chaque coté

Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 30 :

Application de la 4ème et 5ème série du kata Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi kesa uchi jodan)
2 – Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi gesa uchi jodan), le candidat effectue un blocage puis riposte en frappe oblique descendante(gyaku otoshi kesa uchi jodan).

3 - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (gyaku otoshi kesa uchi)

4 - Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (otoshi gesa uchi), le candidat bloque puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)

5 –Le candidat attaque en pique au ventre (stuki chudan) son partenaire en déviant son bâton.

6 - Sur attaque en pique au ventre (tsuki) du partenaire, le candidat absorbe et dévie son bâton vers la gauche puis se déplace en avançant vers la droite en frappant horizontalement au niveau du ventre (gyakusoto halai uchi).

EPREUVE N° 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4ème Dan qui relèvent de tout autre style.

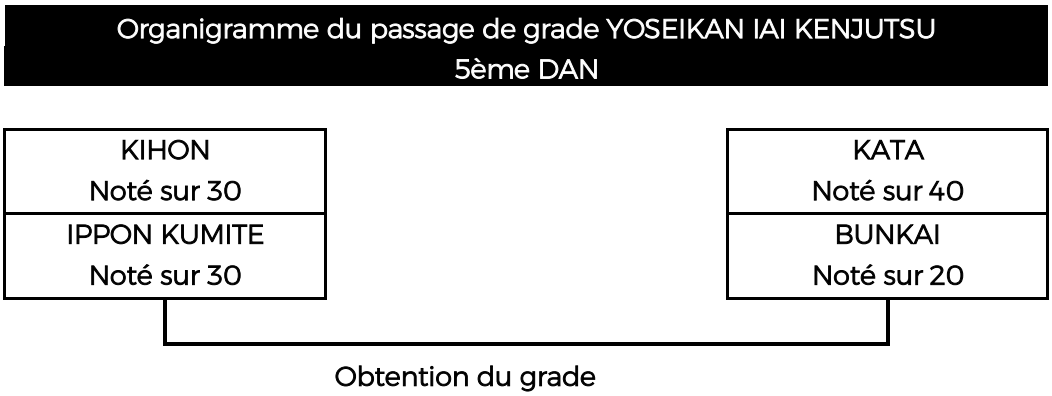
EPREUVE N° 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

ARTICLE 506.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

L'examen du 5ème Dan est composé de 4 épreuves



L'examen pour l'obtention du 5ème Dan est constitué de 4épreuves : le kihon,le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon

Le test est composé d'une épreuve notée sur 30.

Techniques de base avec la hallebarde en bois (Naginata) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issues de Nagina ta Happo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque horizontale (alai uchi, soto alai uchi) de chaque coté en déplacement latéraux (ulai laki, ilaki)
Une attaque oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)
Une attaque oblique montante (age gesa uchi) de chaque coté
Une attaque verticale descendante (men)
Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)
Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 30.

Application de la 6ème et 7ème série Ken Kihon Kumité

1- Le candidat attaque verticalement en descendant sur la tête du partenaire (men) après avoir dévié le bâton de celui-ci.

2 - Le partenaire attaque verticalement en descendant sur la tête du candidat (men), le candidat riposte en se déplaçant vers la droite par une attaque remontante sous les bras de celui –ci (gyaku age gesa).

3 - Le partenaire exécute une attaque montante sous les bras (gyaku age gesa)du candidat, le candidat contrôle par un blocage vertical descendant puis riposte par une frappe direct verticale descendante (men).

4 - Le partenaire attaque obliquement descendant vers la gauche au niveau du genou (otoshi gesa uchi gedan).
Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la gauche puis enchaine sur un pique direct au ventre (tsuki chudan).

5 - Le partenaire attaque obliquement en descendant vers la droite au niveau du genou (gyaku otoshi gesa uchi gedan).
Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la droite puis enchaine sur une attaque verticale descendante à la tête (men).

EPREUVE N° 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 5ème Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.
Genlyu sera présenté avec un sabre en bois ou un bâton mousse (boken / tchobo) ou main nue.

ANNEXE I.YIK – KIHON
(1er à 3ème Dan)

Techniques de base à effectuer dans le vide avec l'arme correspondant au grade présenté

ANNEXE II.YIK – IPPON KUMITE
(1er à 5ème Dan)

Le candidat (toli) doit répondre à des attaques déterminées au bâton, portées par son partenaire (uke).

Cette épreuve s'effectue avec des grands bâtons en mousse (chobo) tenus à 2 mains.

Le candidat doit effectuer le test dans les 2 rôles, attaquant (uke) et défenseur (toli) à une vitesse de combat.

Equipement obligatoire: casque, bâtons mousse.

ANNEXE III.YIK – KATA

YOSEIKAN KENJUTSU		
	Kata avec sabre	Autres kata d'arme
1er Dan	Iai 1-5	SENPU (nunchaku) SAI NO KATA (saï) KAMA NO KATA (kama) TONFA NO KATA (tonfa) TANTO NO KATA (couteau) GYAKUTE NO KATA (nunchaku)
2ème Dan	Iai 6-10	
3ème Dan	Iai 11-15	
4ème Dan	IAI (16-20)	Bo no kata(baton long) Jo no kata(baton moyen)
5ème Dan	Gen Lyu (partie sabre seul)	NAGINATA NO KATA (hallebarde)

ANNEXE IV.YIK – BUNKAI (1er à 5ème Dan)

La connaissance des Kata impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques de combat contenues dans le Kata.
Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant au Kata choisis sur la liste correspondante au Dan présenté.

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.
Les membres du jury choisiront trois de ces séquences que le candidat démontrera en situation avec son partenaire.

ANNEXE V.YIK – JI YU IPPON KUMITE (1er à 3ème Dan)

Présentation:
Assaut contrôlé avec bâtons : tambo, chobo ou ni tambo
Equipement obligatoire:
Casque et bâton en mousse.
La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

ANNEXE VI.Y – JU KUMITE (1er à 3ème Dan)

Le test est composé d'1 des 3 épreuves tiré au sort:
Présentation :
Assaut contrôlé avec bâtons : TAMBO/TAMBO, TCHOBO/TCHOBO, NI TAMBO/TCHOBO.
Equipement : Bâton en mousse, casque
Durée maximum : 1 minute dans chaque garde

ANNEXE VII.YIK – REPERTOIRE TECHNIQUE

Phonétique : Ch = tch ; Ge = gue ; U = ou

TAI SABAKI	Déplacements
Ilimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant
UlaIlimi	Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire
O Ilimi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant
O Iliminagashi	Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant
Hiki	Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière
O hiki	Déplacement de la jambe avant vers l'arrière
Hilaki	Déplacement latéral
Ulahilaki	Déplacement latéral vers le dos
Nagashi	Pivot sur la jambe avant
O nagashi	Pivot sur la jambe arrière
Sulikomi	Déplacement en croisant les jambes
Tsukumi	Baisser le corps
Koguli	Mouvement circulaire du buste
Tobi	Sauter
UKE WAZA	Techniques de blocages
Halai uke	Mouvement horizontal vers l'intérieur
Halai uke gedan	Mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas
Soto halai uke	Mouvement horizontal vers l'extérieur
Soto halai uke gedan	Mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas
Age uke	Défense par un mouvement remontant
EMONO WAZA	Techniques d'armes (bâtons)
Tsuki	Pique directe
Otoshi zuki	Pique descendante
Otoshi uchi	Mouvement descendant
Otoshi gesa uchi	Mouvement oblique descendant vers l'intérieur
Soto otoshi gesa uchi	Mouvement oblique descendant vers l'extérieur
Soto halai uchi	Mouvement horizontal vers l'extérieur
Halai uchi	Mouvement horizontal vers l'intérieur
Age gesa uchi	Mouvement oblique remontant vers l'intérieur
Soto Age uchi	Mouvement oblique remontant vers l'extérieur