

ENFANTS

KATAS

Poussins/Pupilles	Benjamins/minimes	Cadets
Kata 1	Kata 1	Kata 1
	Kata 2	Kata 2

Tirage au sort, à la table du Jury

Critères de jugement : Erreur technique (avancer au lieu de reculer...Coup de pied circulaire au lieu de coup de pied direct...etc) détermination, maîtrise...

Pour la décision à l'issue de la prestation, les 2 arbitres d'angles se retournent. L'arbitre central vote et fait voter au commandement les juges d'angles qui lèvent, en même temps, leur drapeau ROUGE ou BLEU (ainsi sans être influencés). Il y a obligatoirement victoire de l'un sur l'autre, par 2 à 1 ou 3 à 0 (plus bonus de deux points). Il peut y avoir des CHUIS (mauvais comportements).

ROUGE(AKA) BLEU(AO) Arbitres 1C et 2A Brassard Juge

RANDORI

Durée : 1'30" maximum. (0,45' pour chaque pratiquant, des chuis peuvent être donnés pour qui prendrait trop de temps à l'attaque comme à la défense...)

Pour faciliter le jugement et éviter qu'un pratiquant ne s'inspire trop de l'autre, ROUGE et BLEU exécutent leurs prestations, alternativement, en intégralité (ROUGE commence les saisies et impose la sortie, atémis, clés ou projections selon la catégorie).

Poussins / pupilles : 2 questions différentes, sur les 2 premières saisies de base. (sorties de base autorisées atémis et projections).

Benjamins / minimes : 4 questions différentes, sur les 4 premières saisies de base. (sorties de base autorisées atémis et projections).

Cadets : 4 questions différentes, sur les 6 saisies de base (sorties de base autorisées atémis, clés et projections).

Arbitrage idem KATAS Brassard Juge

UKE choisit les saisies et impose les sorties à effectuer, selon la catégorie d'appartenance : atémi, clé ou projection.

COMBAT « KATANA MOUSSE »

Durée : 2 mn (plus 30" en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire). Coef 0,70. (pas de point de bonus).

Les coups sont portés en percussion, avec chacun un katana mousse tenu à 2 mains (homologué TJDE),

Les attaques en piques sont autorisées à partir de cadets.

Chaque touche autorisée, rapporte 1 point, deux pénalités ou avertissements/CHUIS donnent 1 point à l'adversaire. Au bout de 4 pénalités ou avertissements/CHUIS, le fautif donne un autre point à l'adversaire et perd son combat et ses points. Le gagnant gagne par ses points marqués à 0.

Les pénalités ou avertissements/CHUIS sont donnés pour : frappes à des niveaux interdits / mise en danger / cisailage / bourrinage / sorties de zone répétées / manque de combativité.

Les zones interdites sont le cou et la tête (sauf le sommet du crâne qui est une touche autorisée à partir de benjamins 10/11 ans).

Information aux profs, du fait de ces restrictions, il ne sera plus possible de surclasser un pratiquant de la catégorie pupilles à benjamins et de minimes à cadets.

Particularités pour le combat « katana mousse » :

Pour ne pas donner plus d'importance à l'épreuve "combat katana mousse" au détriment des épreuves "Kata et randori technique", le système de points de bonus ne sera pas appliqué dans l'épreuve combat « katana mousse". Les candidats se présentent en tenant le Katana sur le côté droit ; saluent (talons joints comme dans Atémi no kata) le juge central, se saluent entre eux, passent le katana sur le côté gauche et attendent l'ordre kamae toujours talons joints. Au commandement ils se mettent en garde, en reculant jambe gauche, jambe droite en avant. Brassard Juge

Extraits du Règlement officiel



ADOS / ADULTES

KATAS

Juniors / Séniors / Vétérans
Kata 1
Kata 2
Kata 3

Tirage au sort, à la table du Jury

Critères de jugement : Erreur technique (avancer au lieu de reculer...Coup de pied circulaire au lieu de coup de pied direct...etc) détermination, maîtrise...

Pour la décision à l'issue de la prestation, les 2 arbitres d'angles se retournent. L'arbitre central vote et fait voter au commandement les juges d'angles qui lèvent, en même temps, leur drapeau ROUGE ou BLEU (ainsi sans être influencés). Il y a obligatoirement victoire de l'un sur l'autre, par 2 à 1 ou 3 à 0 (plus bonus de deux points). Il peut y avoir des CHUIS (mauvais comportements).

ROUGE(AKA) BLEU(AO) Arbitres 1C et 2A Brassard Juge

RANDORI

Durée : 2mn Juniors et Open

1 mn pour chaque pratiquant, des CHUIS peuvent être donnés pour qui prendrait trop de temps à l'attaque comme à la défense...)

Pour faciliter le jugement et éviter qu'un pratiquant ne s'inspire trop de l'autre, ROUGE et BLEU exécutent leurs prestations, alternativement, en intégralité (ROUGE commence les saisies).

*Juniors / seniors - vétérans : 6 questions sur 10 attaques codifiées * à droite (sorties au choix).*

UKE choisit les saisies. TORI exécute les sorties de son choix, avec éventuellement des kiais sur les techniques décisives les 10 attaques codifiées se font à droite comme pour les saisies de base (jambe droite en avant). Arbitrage idem KATAS Brassard Juge

** Les 10 ATTAQUES CODIFIÉES sont : 1) saisie du poignet direct ; 2) saisie du poignet opposé ; 3) saisie du poignet gauche à 2 mains ; 4) saisie des 2 poignets ; 5) saisie du poignet gauche haut ; 6) saisie du poignet droit haut opposé ; 7) saisie latérale du poignet gauche ; 8) saisie arrière des 2 poignets ; 9) saisie du revers à 1 main ; 10) étranglement arrière, bras tendu..*

COMBAT (forme Jiu Kempo)

Durée : 3 mn (plus 30" en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire). Pas de bonus dans l'épreuve combat.

Les techniques autorisées sont : les atémis (poings, paumes, pieds, jambes, genoux), les projections, les immobilisations, les clés et les étranglements. Les zones de contact autorisées sont au-dessus de la ceinture jusqu'au haut de la poitrine. Les frappes à la tête (à partir de la gorge) sont strictement contrôlées (sans contact). Les frappes arrières (dos et nuque) et au sol ne comptent pas de point. Les atémis sur les jambes se portent au-dessus des genoux, face extérieure de la cuisse (médias, quadriceps). Les frappes aux jambes ne comptent pas pour les points, elles visent à déséquilibrer / déstabiliser le partenaire.

Clé / Etranglement marqué puis relâché. Le juge central surveille que les clés et étranglements pratiqués ne mettent pas en danger les combattants.

Les pénalités ou avertissements sont donnés pour : frappes à des niveaux interdits / frappes non contrôlées (exemple à la tête) / clés / étranglements dangereux non relâchés / manque de combativité / sorties de zones répétées...Deux pénalités donnent 1 point à l'adversaire, au bout de 4 pénalités ou avertissements, il y a disqualification. Un 2^{ème} point est donné à l'adversaire. Le pratiquant restant gagne par ses points marqués à 0 (car le disqualifié perd ses points).

Le combat est gagné avant la fin du temps réglementaire dès qu'il y a 4 points: Sur projection du partenaire avec décollement des deux pieds (4 points).

Sur immobilisation au sol (tenue 10") ou abandon sur clé ou étranglement (4 points).

Il y a point :

-Sur projection du partenaire avec décollement d'un seul pied « ou amené au sol » (1 point).

-Par une frappe sur une zone autorisée (contrôlée) (1 point). Par avantage au jugement des arbitres en cas d'égalité à la fin du temps limite (1 point).

-Particularité : le juge donne 1point (ROUGE ou BLEU), sans arrêter le combat qui continue jusqu'au YAME.

1 avantage = 1 point vainqueur = 4 points