



**REGLEMENT OFFICIEL D'ARBITRAGE
YOSEIKAN BUDO
Poussins – Pupilles - Benjamins**

Saison 2004/2005

I - GENERALITES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Les rencontres Enfants doivent être ludiques, non sélectives, de manière à faire participer le plus grand nombre d'enfants possibles.

Elles doivent être un terrain de rencontre entre différents clubs et les différentes régions.

Un coach assis sur la ligne d'attente ou sur le banc (entre les épreuves) peut accompagner le combattant. Pendant les épreuves il se placera près d'un co-arbitre du côté de son combattant.

La compétition est effectuée par élimination directe à l'aide du système de tableau avec repêchage ou non.

Les compétiteurs sont placés sur le tableau par **tirage au sort**. Le tableau est conçu de manière à ce que deux compétiteurs d'un même club ou région ne se rencontrent pas au 1^{er} tour.

Principe d'arbitrage :

L'arbitrage se fait à l'aide de 4 responsables de tapis.

Le temps de repos autorisé entre chaque combat est de **UNE MINUTE**.

ATELIERS

6 – 7 ans	8 – 9 ans	10 – 11 ans	12 – 13 ans
POUSSINS	POUSSINS	PUPULLES	BENJAMINS BENJAMINES
1 ^{ère} EPREUVE KOMBO / KOMBO	1 ^{ère} EPREUVE KOMBO / KOMBO	1 ^{ère} EPREUVE KOMBO ATEMIS	1 ^{ère} EPREUVE TAMBO ATEMIS
2 ^{ème} EPREUVE POUSSER / TIRER	2 ^{ème} EPREUVE KUMI UTCHI	2 ^{ème} EPREUVE ATEMIS DEMONSTRATION	2 ^{ème} EPREUVE SUDE LANDOLI
<u>3^{ème} EPREUVE</u> <i>(en cas d'égalité)</i> ATEMIS DEMONSTRATION	<u>3^{ème} EPREUVE</u> <i>(en cas d'égalité)</i> ATEMIS DEMONSTRATION	<u>3^{ème} EPREUVE</u> <i>(en cas d'égalité)</i> KUMI UTCHI	<u>3^{ème} EPREUVE</u> <i>(en cas d'égalité)</i> KUMI UTCHI

II - DEROULEMENT de la COMPETITION

1) EPREUVE « BATONS MOUSSE »

L'épreuve « bâtons mousse » se fait avec les protections YOSEIKAN officielles.

Durée: 2 fois 30 secondes

Poussins (6-7 ans et 8-9 ans)

Pupilles

Benjamins

Kombo/ Kombo

Kombo/Atémis

Tambos/Atémis

Déroulement :

Le décompte d'un combat commence lorsque l'arbitre central donne le signal du début « commencer » (HAJIME) et s'arrête lorsqu'il dit « arrêt » (YAME).

La 1^{ère} manche se déroule en garde à droite, à la fin du temps réglementaire signifié par un coup de gong, l'arbitre central annonce « arrêt » (YAME), « position » (MOTOE).

Pour le passage en garde à gauche « changement » (KOOTAI) avec la gestuelle correspondante.

La fin de la reprise est signifiée par 2 coups de gong. L'arbitre annonce « arrêt » (YAME), en « position » (MOTOE), les compétiteurs se placent sur leur ligne respective, le casque sous le bras gauche en position debout. L'arbitre central annonce « décision » (HANTEI) précédé par 2 coups de sifflet, le 1^{er} bref, le second prolongé.

Points :

C'est le **CUMUL** des points qui détermine le vainqueur ;

Poussins

- Une touche conforme avec le bâton mousse court (kombo) 1 point
- une sortie de l'aire de compétition 1 point

Pupilles, benjamins

- Une touche conforme avec le bâton mousse court (kombo) 1 point
- Une touche conforme avec le bâton mousse moyen (tambo) 1 point
- une sortie de l'aire de compétition 1 point
- Une touche conforme (pied/poing) au plastron 1 point
- Un enchaînement avec bâton mousse (kombo ou tambo) 2 points

2) EPREUVE LANDOLI

Durée :

- **ATEMIS / DEMONSTRATION** **30 secondes**
- **POUSSER / TIRER**
- **KUMI UTCHI** **45 secondes**
- **SUDE LANDOLI** **1 minute**

Points :

SUDE LANDOLI

TECHNIQUE	POINTS
ATEMI (poings ou pieds) au plastron	1
PROJECTIONS non plaquées, roulées, glissées	2
PROJECTIONS FRANCHES	4
IMMOBILISATION arrivée au terme des 10 secondes	4

III - PENALITES ET SANCTIONS

SANCTIONS

Pour la catégorie d'âge **POUSSINS** (6-7 / 8-9 ans), on ne parlera pas de sanctions.

Lorsqu'il y a faute l'arbitre signalera verbalement à l'enfant sa faute.

L'arbitre doit être très vigilant et être toujours prêt à intervenir le plus rapidement possible avant qu'une action ne devienne dangereuse.

L'arbitre doit être en mesure de guider l'enfant dans son travail afin d'éviter tout débordement ou maladresse commise à l'encontre de son partenaire et/ou de l'arbitre.

TCHUI

*** AVERTISSEMENT VERBAL (uniquement)**

- Commencer avant HAJIME
- Continuer après YAME
- Démarrer en mauvaise garde
- Changement de garde prolongé de plus de 3 secondes.

HANSOKU

*** AVERTISSEMENT VERBAL (uniquement)**

- Les atémis, les projections, les étranglements et les clefs sont interdits.
- Les piques au cou et à la tête sont interdites.
- Les coups non contrôlés, dangereux, malveillants sont interdits.

TABLEAU des CORRESPONDANCES POIDS / GANTS

BENJAMINES		BENJAMINS	
- 36kg	8 onces	- 30kg	8 onces
- 42 kg	8 onces	- 35 kg	8 onces
- 48 kg	8 onces	- 40 kg	8 onces
- 54 kg	8 onces	- 45 kg	8 onces
+ 54 kg	10 onces	- 50 kg	8 onces
		- 55 kg	8 onces
		+ 55 kg	10 onces

POUSSINS 6 – 7 ANS

Pas de catégorie de poids

1^{ère} épreuve	2^{ème} épreuve	3^{ème} épreuve
KOMBO/KOMBO	POUSSER/TIRER	<i>En cas d'égalité</i> DEMONSTRATION ATEMIS

I – KOMBO/KOMBO

Le combat d'armes se fait avec un casque avec grille amovible YB homologué Y.W.F.

ARBITRAGE

C'est le total des points des deux manches qui détermine le vainqueur .

- * La tenue du **Kombo** se fait à une main.
- * Le changement de garde est autorisé pour le temps d'une action mais ne doit pas excéder **3 secondes**.
- * Un point d'écart donne la victoire.

Les touches conformes sont :

- Touches frappées, nettes, contrôlées.
- Touches (frappées) non rebondies mais contrôlées.
- Touches nettes ayant glissées sur l'arme.

Les touches non valables sont :

- Poussées sans frapper.
- Posées sans frapper.
- Les attaques simultanées ou presque simultanées ne comptent pas.

- * Toute action décisive commencée avant le «gong» et menée à terme juste après, est comptabilisée.
- * Le compétiteur ayant perdu son arme, doit se défendre pendant **trois secondes** avant le YAME.

II – POUSSER/TIRER

DEROULEMENT

Les enfants se tiennent au départ en position kumi utchi.

Le but est de faire tomber son opposant ou de le faire sortir de la surface de combat.

Un genou ou une main au sol donne le **point** à l'adversaire.

ARBITRAGE

L'arbitrage se fait identiquement aux autres ateliers. (arbitre qui contrôle et juges qui comptabilisent les points)

III – DEMONSTRATION ATEMIS

DEROULEMENT

Les deux enfants doivent combattre sans se toucher, en démontrant toutes les techniques qu'ils connaissent (déplacements, pieds, poings, blocages, esquives).

L'arbitre est là pour faire respecter la distance entre les deux combattants.

ARBITRAGE

Les juges donnent leur résultat en fonction :

- le nombre de techniques (l'enfant doit utiliser les 30 secondes pour travailler)
- la qualité des techniques (les techniques doivent être correctes)
- la variété (les enfants doivent montrer le plus de techniques différentes)

POINTS

* Les seuls points attribués pendant le combat sont les pénalités (ex : jyogai)

POUSSINS 8 – 9 ANS

Pas de catégorie de poids

1 ^{ère} épreuve	2 ^{ème} épreuve	3 ^{ème} épreuve
KOMBO/KOMBO	KUMI UTCHI	<i>En cas d'égalité</i> DEMONSTRATION ATEMIS

I – KOMBO/KOMBO

Le combat d'armes se fait avec un casque avec grille amovible YB homologué Y.W.F.

ARBITRAGE

- * La tenue du **Kombo** se fait à une main.
- * Le changement de garde est autorisé pour le temps d'une action mais ne doit pas excéder plus de **3 secondes**.
- * Un point d'écart donne la victoire.

Les touches conformes sont :

- Touches frappées, nettes, contrôlées.
- Touches (frappées) non rebondies mais contrôlées.
- Touches nettes ayant glissées sur l'arme.

Les touches non valables sont :

- Poussées sans frapper.
- Posées sans frapper.
- Les attaques simultanées ou presque simultanées ne comptent pas.

- * Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après, est comptabilisée.
- * Le compétiteur ayant perdu son arme, doit se défendre pendant **trois secondes** avant le YAME.

II – LANDOLI KUMI UTCHI

Le combat KUMI UTCHI se fait mains nues (sans protection)

BUT

Développement des techniques de balayage et de projections **non dangereuses**. Les projections doivent être effectuées de manière à ce que le combattant tombe sur le dos.

DEROULEMENT

* Au départ, les combattants se placent en garde à droite : épaule contre épaule, mains placées au niveau des cuisses de l'adversaire.

ARBITRAGE

* Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après, est comptabilisée.

* Les arbitres doivent être vigilants et doivent intervenir immédiatement dès l'engagement d'une action dangereuse.

PENALITES

En cas de sortie de l'aire de combat (les deux pieds en entier) l'arbitre central arrête le combat et annonce « JYOGAÏ ». l'arbitre central donne **1 point** au compétiteur qui est resté dans l'aire de combat. Ce point est comptabilisé par les juges-arbitres .

III – DEMONSTRATION ATEMIS

DEROULEMENT

Les deux enfants doivent combattre sans se toucher, en démontrant toutes les techniques qu'ils connaissent (déplacements, pieds, poings, blocages, esquives).

L'arbitre est là pour faire respecter la distance entre les deux combattants.

ARBITRAGE

Les juges donnent leur résultat en fonction :

- le nombre de techniques (l'enfant doit utiliser les 30 secondes pour travailler)
- la qualité des techniques (les techniques doivent être correctes)
- la variété (les enfants doivent montrer le plus de techniques différentes)

POINTS

* Les seuls points attribués pendant le combat sont les pénalités (ex : jyogaï)

PUPILLES 10 – 11 ANS

Pas de catégories de poids

1 ^{ère} épreuve	2 ^{ème} épreuve	3 ^{ème} épreuve
KOMBO ATEMIS	DEMONSTRATION ATEMIS	<i>En cas d'égalité</i> KUMI UTCHI

I – KOMBO ATEMIS

Le combat d'armes se fait avec un casque avec grille amovible YB homologué Y.W.F.

ARBITRAGE

- * La tenue du **Kombo** se fait à une main.
- * Le changement de garde est autorisé pour le temps d'une action mais ne doit pas excéder plus de **3 secondes**.
- * Un point d'écart donne la victoire.

Les touches conformes sont :

- Touches frappées, nettes, contrôlées.
- Touches (frappées) non rebondies mais contrôlées.
- Touches nettes ayant glissées sur l'arme.

Les touches non valables sont :

- Poussées sans frapper.
 - Posées sans frapper.
 - Les attaques simultanées ou presque simultanées ne comptent pas.
- * Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après, est comptabilisée.
* Le compétiteur ayant perdu son arme, doit se défendre pendant **trois secondes** avant le YAME.

II – DEMONSTRATION ATEMIS

DEROULEMENT

Les deux enfants doivent combattre sans se toucher, en démontrant toutes les techniques qu'ils connaissent (déplacements, pieds, poings, blocages, esquives).

L'arbitre est là pour faire respecter la distance entre les deux combattants.

ARBITRAGE

Les juges donnent leur résultat en fonction :

- le nombre de techniques (l'enfant doit utiliser les 30 secondes pour travailler)
- la qualité des techniques (les techniques doivent être correctes)
- la variété (les enfants doivent montrer le plus de techniques différentes)

POINTS

- * Les seuls points attribués pendant le combat sont les pénalités (ex : jyogai)

III – KUMI UTCHI

Le combat KUMI UTCHI se fait mains nues (sans protections)

BUT

Développement des techniques de balayage et de projections **non dangereuses**. Les projections doivent être effectuées de manière à ce que le combattant tombe sur le dos.

DEROULEMENT

* Au départ, les combattants se placent en garde à droite : épaule contre épaule, mains placées au niveau des cuisses de l'adversaire.

ARBITRAGE

* Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après , est comptabilisée.

* Les arbitres doivent être vigilants et doivent intervenir immédiatement dès l'engagement d'une action dangereuse.

BENJAMIN(E)S 12 – 13 ANS

Catégories de poids (*)

1 ^{ère} épreuve	2 ^{ème} épreuve	3 ^{ème} épreuve
TAMBO ATEMIS	SUDE LANDOLI	<i>En cas d'égalité</i> KUMI UTCHI

I – TAMBO ATEMIS

Le combat d'armes se fait avec un casque avec grille amovible YB homologué Y.W.F.

ARBITRAGE

* **La tenue du TAMBO se fait à deux mains.**

* Le changement de garde est autorisé pour le temps d'une action mais ne doit pas excéder plus de **3 secondes**.

* Un point d'écart donne la victoire.

Les touches conformes sont :

- Touches frappées, nettes, contrôlées.
- Touches (frappées) non rebondies mais contrôlées.
- Touches nettes ayant glissées sur l'arme.

Les touches non valables sont :

- Poussées sans frapper.
- Posées sans frapper.
- Les attaques simultanées ou presque simultanées ne comptent pas.

* Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après, est comptabilisée.

* Le compétiteur ayant perdu son arme, doit se défendre pendant **trois secondes** avant le YAME.

II – SUDE LANDOLI

Le maître mot du SUDE LANDOLI « avec protections » est le respect des règles de compétition.

BUT

- Recherche technique et tactique
- Résistance physique et renforcement mental
- Equilibre entre puissance et vitesse
- Contrôle des émotions

EQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- Le port des gants ouverts avec bouts de doigts protégés.
Pour la taille : voir tableau des correspondances nombre d'onces / catégorie de poids.
- Protège-tibias, protège-pieds avec « couvre talon »
- Coquille pour les hommes

- Cagoule obligatoire et casque avec grille.
- Plastrons YOSEIKAN avec mentonnière de couleur bleue ou rouge

ARBITRAGE

Les juges arbitres s'efforcent de compter les points marqués, à l'aide de compteurs à mains, par chaque combattant, selon les techniques effectuées.

Le juge arbitre doit immédiatement signaler à l'arbitre central par un coup de sifflet toute intervention du coach situé près de lui. durant le combat,

Les techniques de poings et de pieds comptabilisés **sont ceux portés sur toute superficie du plastron** (sauf dans le dos).

Les techniques de poings et de pieds portées **au visage sont interdites.**

Les coups de pieds dans les membres inférieurs **sont interdits.**

Le résultat donne le vainqueur.

III – KUMI UTCHI

Le combat KUMI UTCHI se fait mains nues (sans protections)

BUT

Développement des techniques de balayage et de projections **non dangereuses**. Les projections doivent être effectuées de manière à ce que le combattant tombe sur le dos.

DEROULEMENT

* Au départ, les combattants se placent en garde à droite : épaule contre épaule, mains placées au niveau des cuisses de l'adversaire.

ARBITRAGE

* Toute action décisive commencée avant le « gong » et menée à terme juste après , est comptabilisée.

* Les arbitres doivent être vigilants et doivent intervenir immédiatement dès l'engagement d'une action dangereuse.

(*) Catégories de poids :

BENJAMINES - 26 kg – 30 kg – 36 kg – 42 kg – 48 kg + 48 kg

BENJAMINS - 30 kg – 35 kg – 40 kg – 45 kg – 50 kg – 55 kg + 55 kg

COMPETITION PAR EQUIPES

La compétition par équipe se déroule sous forme de relais, où chaque compétiteur touché est remplacé par le suivant, sans temps mort, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaire.

Le principe d'arbitrage est le même que pour la compétition par équipes adultes.

COMPOSITION DE L'EQUIPE

Une équipe est composée de trois combattant et un coach.

Cette compétition se déroule sans catégories de poids.

DUREE

Le combat se déroule sous forme de manche.

Une manche dure **5 minutes**. Si une équipe totalise **10 points** avant la fin du temps réglementaire elle remporte la manche.

DEROULEMENT

Catégorie	Poussins 6/7 ans	Kombo
Catégorie	Poussins 8/9 ans	Kombo et 2 Kombos
Catégorie	Pupilles 10/11 ans	Kombo et 2 Kombos
Catégorie	Benjamin 12/13 ans	Kombo/2 kombo et tambo

POUR TOUTES LES CATEGORIES

Demi-finale et Finale en 2 manches