Règlements généraux

Compétitions Budo Kwaï

Shorinjiryu Shindo

Les écoles de karate Budo Kwaï

Table des matières

Table des matières..... 2
Règlements généraux..... 3
Pénalités..... 6
Aire de combat..... 7
Protections et habillement..... 8
Blessure..... 9
Catégories..... 10
Règlements spécifiques..... 11
- Catégories moins de 10 ans..... 11
- Catégorie 10 à 16 ans blanche à jaune..... 11
- Catégorie 10 à 16 ans orange à verte..... 11
- Catégorie 10 à 16 ans bleue-brune..... 12
- Catégorie 17 ans et plus blanche à jaune..... 12
- Catégorie 17 ans et plus orange à verte..... 12
- Catégorie 17 ans et plus bleue à brune..... 13
- Catégorie ceinture noire..... 13

Règlements supplémentaires..... 14
Appellations des techniques légales en japonais..... 14
Kata..... 15

Règlements généraux

1) Un *wasa-ari* est considéré comme un point complet pour l'attribution des points et un *Ippon* est considéré comme une K.O. technique.
2) Un wasa-ari doit être une technique légale réalisée de manière efficace sans toutefois rassembler les critères d'un *Ippon* (art. 10).
3) Un coup de poing ou un coup de coude avec plein contact au corps donne un (1) *wasa-ari*.
4) Un coup de poing avec contact sans contact contrôlé ou avec contact contrôlé au visage (selon la catégorie) donne un (1) *wasa-ari*.
5) Un coup de pied ou un coup de genou au corps donne deux (2) *wasa-ari*.
6) Un coup de pied sans contact contrôlé ou avec contact contrôlé au visage donne trois (3) *wasa-ari*.
7) Les balayages, fauchages et les projections sont permis sur tatamis seulement. Un balayage, un fauchage ou une projection (lorsque permis) donne un (1) *wasa-ari* si la technique est bien effectuée et contrôlée.
8) Si un participant tombe au sol, que ce soit accidentelle ou non, l'opposant peut tener:
    a) Un ou plusieurs *wasa-ari* **avec contact** au plastron
    b) Un ou plusieurs *wasa-ari* **sans contact** au casque
    c) Un *ippon* au corps plein contact ou à la figure (sans contact)
9) Une technique contrôlée sans contact derrière la tête ou dans le dos donne un (1) *wasa-ari*.
10) Un Ippon peut être attribué à un participant qui effectue:
    a) un enchaînement de <u>trois techniques</u> consécutives puissantes, rapides et efficaces et <u>sans riposte</u> de l'adversaire. Une suite d'action qui ne laisse pas à son adversaire la chance de se défendre et qui s'apparente à un K.O. technique.
    b) une seule technique <u>au corps</u> puissante et techniquement parfaite. La technique laisse son adversaire marqué et saisi. Cette technique

s'apparente à un K.O. qui mettrait fin au combat immédiatement si aucune protection n'était présente. La technique doit être terminée correctement (*Zanshin*)

c) Une projection suivie d'une technique <u>parfaitement contrôlée</u> et sans riposte qui marque une domination marquante de son adversaire.

11) Une technique sautée (*Tobi wasa*) est **interdite** sur un adversaire qui se trouve au sol.

12) Les coups de coude et les coups de genou sont **interdits** au visage en tout temps.

13) Le contact à l'arrière de la tête, dans le dos et en bas de la ceinture est **interdit** en tout temps.

14) Il est **interdit** d'agripper le *bogu* (plastron) ou le *men* (casque).

15) Les techniques de soumission (clé de bras, étranglements, points de pression, etc.) sont **interdites**.

16) Il est **interdit** de pousser son adversaire pour le faire tomber ou le faire sortir de l'aire de combat (*Shiaijo*).

17) La seule zone de contact permise sur le casque *koshiki* (*men*, casque à bulle) est dans la partie plexi-glass. La seule zone de contact au corps est le plastron.

18) À la fin de temps règlementaire, le participant ayant marqué le plus de *wasa-ari* remporte le combat

19) Le temps réglementaire est de une minute et trente secondes (**1:30**) avec arrêt du temps lorsque l'arbitre arrête le combat pour donner les points.

20) À la fin du temps réglementaire, si le pointage est toujours à égalité et qu'aucun *Ippon* n'a été attribué, une ronde supplémentaire de une (**1**) minute est allouée (*Ensho-sen)*. Le participant ayant marqué le plus de wasa-ari durant cette prolongation remporte la victoire.

21) Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, une dernière période de prolongation (*Sai-Ensho-Sen)* d'une durée maximum de (1) minute est allouée.

Durant cette période, le premier participant marquant un point remporte la victoire.

22) Dans le cas où l’égalité persiste toujours, les juges et l’arbitre accorde la victoire au participant ayant démontré le plus de combativité, d'initiative, de dominance et de qualité technique lors du combat.

Pénalités

1) Toute action non permises engendre une conséquence immédiate, soit:
    a) Première action: un (1) *wasa-ari* à l'adversaire (*Hansoku Chui*).
    b) Deuxième action: deux (2) *wasa-ari* à l'adversaire (*Hansoku Chui*)
    c) Troisième action: Disqualification de la personne fautive (*Hansoku*), ce qui engendre la victoire de l'adversaire.
2) Une action interdite volontaire, teintée d'une mauvaise intention ou d'un indifférence de bien faire, peut engendrer une disqualification immédiate dès la première offence (*Hansoku*).
3) Une action interdite volontaire qui marque un caractère anti-sportif et irrespectueux envers qui que ce soit peut engendrer une disqualification et une expulsion de la compétition (*Shikaku*).
4) Une technique interdite qui cause une blessure engendre une disqualification (*Hansoku*) ou même une expulsion (*Shikaku*) de la compétition du participant ayant fait la faute.

Aire de combat

1) Tant que le participant a un contact avec l'aire intérieure de l'aire de combat (*Shiaijo*), le participant n'est pas considéré hors limite.
2) La participant qui a un contact à l'intérieur et un contact à l'extérieur de l'aire de combat (*Shiaijo*), le participant peut marquer des points tant qu'il ne perd pas son contact au sol à l'intérieur de l'aire de combat.
3) Lorsqu'un participant sort une première fois l'aire de combat (aucun contact avec l'aire intérieure), le participant reçoit un avertissement verbal (*Hansoku Kaikoku*).
4) Lorsque le participant sort plus d'une fois de l'aire de combat (*Shiaijo*), l'adversaire reçoit un point (*Wasa-ari*). Ces *wasa-ari* sont illimités et ne sont pas comptabilisés comme des actions non permises.
5) Il est **interdit** de pousser son adversaire pour le faire tomber ou le faire sortir de l'aire de combat (*Shiaijo*). Par conséquent, le participant qui sort du *shiaijo* ne peut pas recevoir d'avertissement ou de pénalité s'il se fait pousser hors des limites.

Protections et habillement

1) Le port du plastron (*Bogu*) est obligatoire pour tous.
2) Le port du casque de protection est obligatoire. Le port du casque avec plexiglass (*Koshiki*) est obligatoire pour les participants ayant le droit au contrôle au visage ou au contact au visage.
3) La coquille (protection testiculaire) est obligatoire pour tous les participants masculins de tout âge. La protection pelvienne pour les participantes féminines est non obligatoire mais fortement recommandée.
4) Le protège-buccal (mouthguard) est obligatoire pour tous. Lorsque le participant porte un casque *Koshiki*, le protège-buccal est facultatif mais fortement recommandé.
5) Les protections des participants doivent être de modèle similaire dans une même combat et ne doivent avantager aucun participant.
6) L'épaisseur des protections ne peut pas faire plus d'un pouce,
7) Les protections doivent être vérifiées et approuvées par l'arbitre ou l'organisateur de la compétition.
8) Aucun bijou n'est accepté.
9) Les cheveux longs (niveau des épaules et plus long) doivent être attachés ou couverts pour éviter d'être accrochés.
10) Les particpants doivent porter un uniforme traditionnel complet blanc. Un chandail de couleur blanc est permis en dessous du *gi*.

Blessure

1) En cas de blessure accidentelle, le temps est arrêté pour que l'état du participant soit évalué.
2) Si le participant est apte à continuer le combat, la décision de continuer le combat ou non revient au participant ayant la blessure. Si le participant refuse de continuer, l'adversaire remporte par abandon (*Kiken*).
3) Si le participant n'est pas apte à continuer, l'adversaire remporte par abandon (*Kiken*).
4) Si la blessure n'est pas accidentelle, le participant ayant causé la blessure peut recevoir une pénalité (*Hansoku chui*), une disqualification (*Hansoku*) ou une expulsion (*Shikaku*) selon la gravité du geste posé.
5) Si un participant semble en difficulté et que l'écart de compétence, de technique ou de point par rapport à l'adversaire est majeur ou que la sécurité est menacée. L'arbitre peut demander au participant en infériorité s'il veut continuer le combat ou non. Si le participant refuse de continuer, l'adversaire remporte par abandon (*Kiken*).

Catégories

1) Les catégories de combat sont créées en tenant compte du grade de ceinture, de l'âge, de la grandeur et du poids des participants. L'organisation de la compétition s'engage à créer des catégories le plus homogène possible.
2) Le type de tournoi est un tournoi à élimination directe. Le gagnant passe à la prochaine ronde affrontant ainsi un autre gagnant jusqu'à ce qu'il en reste qu'un à la fin. Deux perdants peuvent s'affronter dans un combat pour la troisième place.
3) Un système de bye est mis en place pour que le format de tournoi soit fonctionnel. Les bye sont des "pass" pour passer immédiatement à la prochaine ronde en début de tournoi. Les bye sont choisis de manière **aléatoire**.
    a) Nombre de bye: Le nombre de bye est déterminé selon la règle suivante:
        i) multiple de 8 plus élevé ou égal que le nombre de participants - nombre de participants. Exemple pour une catégorie à 6 participants: (8 - 6 = 2 bye)
4) Dans le cas d'un catégorie à 3 participants le système est le suivant:

- Participant A reçoit un bye
- Participants B et C s'affrontent. Participants B gagne le combat.
- Participant B affronte participant A.
    - Participant B gagne le combat. Participant B est première place.
        - Participant A et C s'affronte pour la deuxième et la troisième place.
    - Participant A gagne le combat. Participant A est première place, participant B est deuxième place et participant C est troisième place.

Règlements spécifiques

Catégories moins de 10 ans

- Coup à la figure: Interdit (contact ou sans contact)
- Casque avec ou sans bulle
- Balayage, fauchage et projection: Interdit
- Protège poing : Protège poing complet
- Protège pied:
    - Pied obligatoire
    - Tibia facultatif

Catégorie 10 à 16 ans blanche à jaune

- Coup à la figure: Contrôlé **sans contact**
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Interdit
- Protège poing : Protège poing complet
- Protège pied:
    - Pied: obligatoire
    - Tibia: facultatif

Catégorie 10 à 16 ans orange à verte

- Coup à la figure: **Contact bubble touch** (contact léger)
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Balayage seulement
- Protège poing : Handwrap
- Protège pied:
    - Pied: aucun
    - Tibia: facultatif

Catégorie 10 à 16 ans bleue-brune

- Coup à la figure: **Contact bubble touch** (contact léger)
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Permis
- Protège poing : Handwrap
- Protège pied:
    - Pied: aucun
    - Tibia: facultatif

Catégorie 17 ans et plus blanche à jaune

- Coup à la figure: Contrôlé **sans contact**
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Interdit
- Protège poing : Protège poing complet ou handwrap
- Protège pied:
    - Pied: obligatoire
    - Tibia: facultatif

Catégorie 17 ans et plus orange à verte

- Coup à la figure: **Contact bubble touch** (Contact léger)
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Balayage seulement
- Protège poing : Handwrap
- Protège pied:
    - Pied: interdit
    - Tibia: facultatif

Catégorie 17 ans et plus bleue à brune

- Coup à la figure: **Contact contrôlé** (Contact modéré)
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Permis
- Protège poing : Handwrap
- Protège pied:
    - Pied: interdit
    - Tibia: facultatif

Catégorie ceinture noire

- Coup à la figure: **Contact contrôlé** (Contact modéré)
- Casque avec bulle
- Balayage, fauchage et projection: Permis
- Protège poing : Handwrap
- Protège pied:
    - Pied: interdit
    - Tibia: facultatif
- Temps: **2:00** temps arrêté

Règlements supplémentaires

1) Aucun coaching n'est autorisé pendant un combat. Un élève qui reçoit des directives lors de son combat sera traité comme une action interdite et recevra les pénalités relatives à l'article 1) de la section "Pénalités".
2) Dans la mesure du possible, l'arbitre centrale ne doit pas être un instructeur d'un ou des compétiteurs.
3) Toutes les ceintures brunes et noires doivent se rendre disponibles pour arbitrer, habiller et aider le déroulement de la compétition.

Appellations des techniques légales en japonais

- Coup de poing: *Tzuki wasa*
- Coup de pied: *Geri wasa*
- Coup de genou: *Hiza geri* (Technique au corps seulement)
- Autres attaques: *Uchi wasa*
    - Revers de main: *Uraken*
    - Paume de la main: *Shotei*
    - Tranchant de la main: *Shuto*
    - Côté de la main: *Haïto/Kensui/Tetsui* (Technique au corps seulement)
    - Coup de coude: *Empi* (Technique au corps seulement)
    - Coups sauté: *Tobi*
- Projection: *Nage wasa*

Kata

1) Les katas sont jugés selon 7 critères objectifs:
    a) **Contrôle du regard (*Metsuke*):** Comprendre et visualiser les cibles, les intentions des opposants, les techniques et leurs stratégies; exprimer une attitude convenable, la confiance et l'esprit du combattant.
    b) **Contrôle de la respiration (*Kokyu*)**: Quand inspirer et expirer, et comment gérer sa respiration durant certaines séquences; ne faire qu'un et être en harmonie avec son corps et son esprit lors de l'exécution des techniques.
    c) **Contrôle de la puissance (*Chikara No Kyojaku*):** Quand utiliser pleine puissance et quand relaxer; comment gérer son énergie tout au long du *kata.*
    d) **Contrôle de la vitesse (*Waza No Kankyu*):** Quand être rapide et quand être lent; harmoniser un rythme adéquat lors de l'exécution des séquences de mouvements en fonction de son interprétation personnelle.
    e) **Contrôle de son corps (*Tai No Shinshuku*):** Quand faire l'extension de son corps et quand le contracter; être en plein contrôle de ses techniques et de son équilibre; démontrer une motricité adéquate en fonction des mouvements exécutés.
    f) **Coefficient de difficulté:**Pondérer le *kata* en fonction du niveau de difficulté en tenant compte de la durée du *kata*, de la complexité des enchaînements, de l'équilibre exigé par certaines postures, etc.
    g) **Esprit martial (*Reigi Saho To Taido/ tanren no do-ai/seishin ryoku*)**: Se présenter en exprimant une étiquette martiale démontrant rigueur, courtoise et discipline; l'attitude et l'expression lors de son entrée dans l'aire de présentation, lors du déroulement du *kata* jusqu'à la sortie de l'aire de combat.
2) S'il y a plus de 4 participants dans une catégorie de kata, les trois premiers participants font leur kata à tour de rôle sans recevoir leur note immédiatement

après leur passage. Suite aux passages des trois premiers participants, ceux-ci se représentent devant les juges pour obtenir leur notes à tour de rôle. Les prochains participants reçoivent leur notes immédiatement après leur passage.

3) La durée du kata doit être raisonnable.