

# TOURNOI ENFANTS

Clamart 2018



# Table des matières

<b>I. ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION .....</b>	<b>2</b>
<b>II. ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES .....</b>	<b>2</b>
a) Les juges .....	2
b) Les compétiteurs .....	2
<b>III. ARTICLE 3 - CATEGORIES D'AGE ET CATEGORIES .....</b>	<b>3</b>
<b>IV. ARTICLE 4 - TYPES DE COMPETITIONS .....</b>	<b>3</b>
<b>V. ARTICLE 5 - L'EQUIPE ARBITRALE .....</b>	<b>4</b>
<b>VI. ARTICLE 6 – ACCOMPAGNATEURS .....</b>	<b>5</b>
<b>VII. ARTICLE 7 - TIRAGE AU SORT .....</b>	<b>5</b>
<b>VIII. ARTICLE 8 - DEROULEMENT DES MATCHS .....</b>	<b>5</b>
a) Epreuve Shin (esprit) .....	5
b) Epreuve kata .....	5
c) Epreuve GOSHIN SHOBU .....	6
d) Epreuve TAÏ (Corps) .....	8

## I. ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 x 10 mètres est composée de tatamis.

Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.

Pour l'épreuve TAI (Corps)

Un cercle de 4 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories poussins à minimes.

Un cercle de 5 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories cadets et juniors.

## II. ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

### a) Les juges

- Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche.
- Cravate officielle.
- Pantalon gris clair, uni, sans revers. Chaussettes bleues foncées ou noires.
- Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.

### b) Les compétiteurs

Kimono blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFK).

Seul l'écusson fédéral peut être porté sur le côté gauche de la veste.

La marque d'origine des fabricants peut apparaître dans les endroits normalement acceptés.

La veste attachée, doit être d'une longueur telle qu'elle couvre les hanches et ne dépasse pas les 2/3 de la cuisse.

Les compétitrices porteront un T-shirt blanc uni (ras de cou) sous la veste.

Les manches de la veste ne peuvent dépasser le poignet et doivent recouvrir la moitié de l'avant-bras.

Elles ne doivent en aucun cas être retroussées.

Le pantalon doit être de longueur suffisante pour recouvrir la moitié du tibia, sans dépasser la cheville.

Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'elle ne gêne pas la bonne exécution des prestations. Les pinces métalliques sont interdites.

Les lunettes sont interdites, les lentilles souples autorisées.

De même aucun bijou ou piercing ne doit être porté.

Le port de coquille - slip pour les garçons et de protège poitrine pour les filles est obligatoire à partir des catégories BENJAMIN.

Ceinture rouge (AKA) ou bleue (AHO), ceinture blanche dans toutes les phases d'attente ou de présentation.

Le port de la ceinture correspondante au grade sera autorisé uniquement pour les podiums.

TOUT AUTRE VETEMENT ET EQUIPEMENT EST INTERDIT.

### III. ARTICLE 3 - CATEGORIES D'AGE ET CATEGORIES

Tout compétiteur concourra dans sa catégorie d'âge selon les règlements FFKDA.  
L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.

### IV. ARTICLE 4 - TYPES DE COMPETITIONS

La compétition **INDIVIDUELLE** :

#### **Principe de la rencontre enfants sur le thème Shin Gi taï (esprit technique corps)**

Les élèves seront répartis en quatre catégories en fonction de leur âge :

- 6 à 8 ans mixtes
- 9 à 11 ans mixtes
- 12 à 15 ans garçons
- 12 à 15 ans filles

L'épreuve des questions (Shin) est obligatoire pour tout participant. Cette épreuve permettra de finaliser le classement

Ensuite les élèves ont la possibilité de s'inscrire à un ou plusieurs ateliers :

- Sumo, kata, goshin
- kata, goshin
- sumo, kata
- goshin, sumo
- kata seul
- goshin seul
- Sumo seul.

## V. ARTICLE 5 - L'EQUIPE ARBITRALE

### Le représentant fédéral :

- Il est le garant de la bonne tenue de la compétition.

### Le responsable de l'arbitrage :

- Il nomme et gère les arbitres.
- Il organise la logistique propre à la compétition,
- Il gère le temps et organisent les tirages au sort.

### Sur chaque tatami :

- 1 juge central, qui autorise les débuts et fins de prestations, et ordonne l'exécution de leur vote. Il peut également interpellé le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- 2 juges latéraux qui votent à la fin des prestations.

### A la table :

- Un superviseur, qui juge de la bonne application du règlement (programme des épreuves) et qui intervient pour sanctionner dans les cas suivants :
  - ✚ Acte dangereux
  - ✚ Tenue non conforme (longueur vêtements, lunettes, ...)
  - ✚ Acte prohibé par les règlements fédéraux
  - ✚ Acte visant à s'approprier la victoire sans laisser à l'autre la possibilité de s'exprimer (antijeu).
  - ✚ Acte contraire à l'éthique des arts martiaux.

Le superviseur ne doit en aucun cas influencer les juges, sa mission principale est de veiller au respect du règlement. Son interlocuteur est le juge central.

Dans le cas où le superviseur et l'arbitre central sont d'accord sur un problème de règlement ou de comportement dangereux ou d'antijeu, l'arbitre central retourne à sa place et sans se rasseoir désigne le vainqueur.

Il est dans ce cas le seul arbitre à donner la victoire.

Dans le cas contraire, et uniquement dans ce cas il fait appel aux arbitres latéraux.

**Le superviseur peut demander au responsable de l'arbitrage de la compétition, la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux.**

- Un marqueur, garant de la bonne tenue des feuilles de match.
- Un chronométréur/annonceur

## VI. ARTICLE 6 – ACCOMPAGNATEURS

Aucun accompagnateur ne doit être dans la zone réservée aux compétiteurs.

## VII. ARTICLE 7 - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort s'effectue le matin même des épreuves en présence du responsable de l'arbitrage.

## VIII. ARTICLE 8 - DEROULEMENT DES MATCHS

### a) Epreuve Shin (esprit)

Quels que soit le ou les épreuves ou ateliers choisis par le compétiteur, l'atelier « Esprit Budo » (Shin) est obligatoire pour tout participant. Cette épreuve permettra de finaliser le classement

Les élèves devront répondre à 5 questions dont le niveau de difficulté dépendra de leur ancienneté (voir annexe « Shin »).

Ainsi les ceintures jusqu'à jaune seront interrogées sur les 10 premières questions. Les ceintures comprises entre "au-dessus" de jaune et orange seront interrogées sur les 25 premières questions

Enfin les ceintures au-delà d'orange seront interrogées sur la totalité du questionnaire.

### b) Epreuve kata

Les élèves présenteront le kata tiré au sort par l'équipe arbitrale en fonction du grade des participants.

- Jusqu'à ceinture jaune : 1er kata
- Les ceintures comprises entre "au-dessus" de jaune et orange : 1er ou 2ème kata
- Au-dessus de ceinture orange : 1er, 2ème ou 3ème kata.

Les compétiteurs se rencontrent en exécutant chacun leur tour, un kata de Nihon Tai Jitsu. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux.

## c) Epreuve GOSHIN SHOBU

### ➤ **Démarrage**

Compétition individuelle : Dans les épreuves techniques, assauts imposés c'est le compétiteur AKA (Ceinture Rouge) qui commencera à défendre sur la 1<sup>ère</sup> attaque.

### ➤ **Mise en garde**

Dans les épreuves techniques assauts imposés, les 2 compétiteurs démarrent face à face et Uke en garde à gauche (jambe droite derrière). Toute attaque portée se fera en avançant la jambe droite.

Lors de l'épreuve technique les compétiteurs doivent impérativement reprendre leur place initiale après chaque technique.

### ➤ **Antije**

Dans l'épreuve technique l'attaquant ne doit ni résister ou ni s'accrocher au défenseur alors qu'un atemi efficace a été donné, ceci ne permet donc pas au défenseur de pouvoir s'exprimer normalement.

### ➤ **En cas d'égalité**

Un assaut différent est choisi dans la liste par le juge de table lorsqu'il y a égalité entre le deux compétiteurs à la fin des séries obligatoires.

Pour toutes les catégories, on entend par technique de défense :

- une esquivé,
- un atemi préparatoire,
- une technique de projection suivie éventuellement d'un atemi final ou d'une technique par Atemi (deux maximum)

La défense ne peut excéder 3 atémis.

Les techniques de balayage sont acceptées comme projection.

Après s'être salués les deux compétiteurs se font face. Uke se met en garde, et Tori reste en yoi.

Chaque attaque se fait en avançant la jambe droite.

Le compétiteur qui attaque exécute les assauts annoncés par le juge de table

Une fois les attaques terminées, le compétiteur qui vient de se défendre va à son tour procéder aux attaques.

Chaque compétiteur est responsable de la manière dont il attaque. Les attaques doivent être faites le plus directement possible, avec détermination et dans un esprit martial.

Sur une attaque annoncée par le jury dans la liste ci-dessous, les juges accordent 1-2-3 ou 0 points avec les drapeaux, au défenseur en fonction de la technique réalisée.

Il s'agit d'une compétition technique et non d'une compétition combat, c'est donc la technique qui est évaluée et le fairplay entre pratiquants doit être de mise.

Chaque compétiteur effectuera 4 techniques de défense et d'attaque.

Le juge central fait la moyenne des notes obtenues (qu'il soit d'accord ou non avec les juges, pas de délibération sur le tatami) et donne la note en français pour la technique du défenseur. Le juge central donne un avertissement en cas de manque de fairplay ou de techniques dangereuses, au second avertissement, trois points sont donnés à son adversaire.

## Liste des attaques pour les assauts imposés

- Série attaque atémi.
  - ✚ Sabre haut direct
  - ✚ Coup de poing direct au corps
  - ✚ Coup de pied direct au corps
  - ✚ Coup de pied circulaire au corps
  - ✚ Coup de pied latéral au corps
  
- Séries attaque de face
  - ✚ Etranglement à deux mains
  - ✚ Encerclement par-dessus les bras.
  - ✚ Saisie d'un revers en tirant
  - ✚ Encerclement bras libre
  - ✚ Saisie des deux poignets
  
- Série Tentative de saisies de faces
  - ✚ Etranglement à deux mains
  - ✚ Encerclement
  - ✚ Saisie des deux revers
  - ✚ Saisie des deux manches
  - ✚ Poussée de poitrine
  
- Série attaque arrière
  - ✚ Encerclement sur les bras niveau épaules
  - ✚ Saisie des manches
  - ✚ Saisie des deux poignets
  - ✚ Encerclement bras libres
  - ✚ Saisie du col en poussant sur un pas.

## Séries présentées :

- Ceintures Blanche à Blanche-Jaune : 2 attaques de la série atémi et 2 attaques de la séries saisie de face
- Ceintures Jaune à Orange-Verte : 2 attaques de la série atémi, 1 attaque de la série saisies de face, et 1 attaque de la série Tentative de saisies de faces.
- A partir de la ceinture Verte : 1 attaque de la série atémi, 1 attaque de la série saisie de face, 1 attaque de la série Tentative de saisies de faces, 1 attaque de la série arrière.

Les clefs, étranglements et projections dangereuses (type sutemi ou kata guruma, de même que la projection par la tête mal exécutée) **sont strictement interdites** (les clefs sont tolérées pour les catégories cadet et junior).

A l'issu de cette épreuve, le juge de table fait le total des points ce qui donne la note du compétiteur.



## d) Epreuve TĀI (Corps)

Les élèves « s'affronteront » dans un jeu d'opposition type combat de sumo.

Le principe est le suivant :

Les deux élèves sont dans zone délimitée et doivent :

- Soit faire sortir leur partenaire de la zone
- Soit le faire tomber.

La rencontre se fait sur trois points et le premier arrivé à 3 a gagné.

Le point est remporté quand :

- N'importe quelle partie du corps SORT de la zone (un simple pied posé dehors fait remporter le point à l'adversaire)
- L'adversaire tombe OU pose un genou (même si l'adversaire n'est pas franchement tombé), (nb : le sutemi est une technique à éviter car elle entraîne inévitablement la perte du point pour tori car c'est le premier à aller au sol, même si la technique est bonne et qu'elle fait chuter uké)

Le point est nul quand le deux élèves tombent ou sortent en même temps

Afin de favoriser et inciter les élèves à utiliser la technique plutôt que la force :

- Si l'un des deux pratiquants est envoyé au sol par un crochetage (attention crochetage et pas barrage) l'attaquant gagne 2 points.
- Si l'un des deux pratiquants est envoyé au sol par une projection de hanche l'attaquant gagne 3 points.

Les catégories de poids :

	<b>POUSSINS 6-7 ans</b>	<b>PUPILLES 8-9 ans</b>	<b>BENJAMINS 10-11 ans</b>	<b>MINIMES 12-13 ans</b>	<b>CADETS 14-15 ans</b>	<b>JUNIORS 16-17 ans</b>
<b>FEMININES</b>	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg	-50 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg	-55 kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	55 kg et +	-60 kg
	40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +		60 kg et +
<b>MAXCULINS</b>	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg	-55 kg
	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-60 kg	-65 kg
	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-70 kg	-75 kg
	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60 kg et +	70 kg et +	75 kg et +