



**KALI ESKRIMA  
FFKDA . AMSEA**

**COMPETITION / OPEN**



**F.F. KARATÉ**   
et disciplines associées

**SAISON 2009 /2010**

## TABLE DES MATIERES

REGLES GENERALES	PAGE 3
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION	PAGE 3
ARTICLE 2 – TENUES OFFICIELLES	PAGE 4
ARTICLE 3 – L'EQUIPE ARBITRALE	PAGE 4
ARTICLE 4 – DUREE DES COMBATS	PAGE 4
ARTICLE 5 – TENUE DES TABLES	PAGE 5
ARTICLE 6 – PENALITES	PAGE 5
ARTICLE 7 – LES TECHNIQUES AUTORISEES	PAGE 5
ARTICLE 8 – LES TECHNIQUES INTERDITES	PAGE 6
ARTICLE 9 – ORGANISATION DE LA COMPETITION	PAGE 6
ARTICLE 10 – TECHNIQUES COMPTABILISEES / SCORE	PAGE 8
ARTICLE 11 – CATEGORIE D'AGE	PAGE 9
ANNEXE 1- TERMINOLOGIE COMBATS	PAGE 10
ANNEXE 1- GESTUELLE OFFICIELLE	PAGE 11
ANNEXE 1- AIRE DE COMPETITION COMBATS	PAGE 12
ANNEXE 1- POUVOIRS ET DEVOIRS	PAGE 13
ANNEXE 1- CRITERES DEDECISIONS	PAGE 14

## Règles générales

A / En individuel et en équipes, les compétitions sont ouvertes à tous les licenciés de la FFKDA, titulaires de deux licences dont celle de la saison en cours, sans restriction de nationalité.

B / Type de compétition :

Compétition en opposition pour les catégories SENIORS et VETERANS 1 et 2 Masculins et Féminins.

Compétition en opposition déclinée en deux formules de combat distinctes :

**1 / BATON SIMPLE**

**2 / BATON / PIEDS- POINGS**

C / INSCRIPTION :

Les dossiers d'inscriptions aux Compétitions sont envoyés au siège de la fédération ou à son représentant.

Les compétiteurs doivent être licenciés FFKDA (saison en cours) au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition. Les compétiteurs doivent aussi justifier d'une licence d'une saison antérieure.

Le passeport FFKDA est obligatoire pour toute compétition officielle.

Chaque club doit mentionner son Représentant du club présent lors de la compétition (celui-ci doit posséder une licence de la saison en cours).

## ART 1 Aire de compétition

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

2/ L'aire de compétition doit être un cercle de 10 mètres de diamètres entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1,5 mètre de largeur.

Option 2 :

Doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

Cette surface 10 x 10 est faite de tatamis. Cette aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée.

3/ Deux juges sont à la limite extérieure de l'aire de combat.

4/ Le 4<sup>ème</sup> juge (l'arbitre) évoluera toujours sur la surface de combat.

### Précisions

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers et autres surfaces solides à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface supérieure. L'arbitre doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

## **ART 2 Tenues officielles**

### **ARBITRES :**

Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle désignée par la Commission d'arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions.

### **COMPETITEURS :**

Pour les compétiteurs n'ayant pas de « tenues d'écoles »

Bas : Short ou pantalon noir

Haut : maillot manches courtes (blanc).

Pieds nus

Pour les autres compétiteurs, la tenue de leurs écoles respectives.

### **Règles générales**

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.

Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leur adversaire.

Le port de gants pour protéger les mains est obligatoire.

Le casque « type kali » avec grille est obligatoire.

La coquille est obligatoire.

Les protections « classiques » (protèges- tibias, protèges- coudes) sont autorisés.

Le port de lunette est interdit.

Le port de lentille de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être autorisé par le médecin de la compétition.

### **Précisions**

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour y remédier.

Le coach pourra être assis sur une chaise placée au bord du tatami. Il devra être vêtu d'un survêtement et de chaussures de sports. Son attitude devra être discrète. Il ne peut intervenir auprès de son compétiteur que lors du temps de repos entre les reprises excepté s'il juge que ce dernier est mis sérieusement en difficulté et qu'il souhaite arrêter le combat en jetant l'éponge. Le compétiteur pourra être pénalisé selon l'attitude de son coach.

## **ART 3 L'équipe arbitrale**

Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre sur le tatami, et de 3 juges dont l'un deux à la table de l'aire de compétition, les deux autres en bordures de tatami.

Un juge majeur, superviseur et marqueur du score, au centre de la table de jury. Il supervisera le chronomètre général.

## **ART 4 Durée des combats**

Pour les coupes et les championnats, la durée des combats est limitée à 2 reprises de 2mn avec un temps intermédiaire de repos de 1 minute, et ce jusqu'en finale.

Les finales se dérouleront en 1 reprise de deux minutes.

En cas d'égalité, une reprise supplémentaire de 1mn30 aura pour objectif de départager les 2 combattants. Durant cette reprise, le combattant marquant le point le premier sera déclaré vainqueur.

Si à l'issue de cette nouvelle reprise, une égalité survenait, la victoire serait alors attribuée par décision des 3 juges, et ce en fonction des critères définis dans l'annexe 5.

## **ART 5 Tenue des tables**

Il y aura deux types de chronomètres :

- Un, pour le temps global du combat supervisé par le juge de table.
- Une autre déclenché dès qu'il y a contact, préhension debout ou au sol. C'est l'arbitre qui décomptera les temps impartis à haute voix.

## **ART 6 Pénalités**

Communes à toutes les formules de combat

1 ère sortie de l'aire de combat = 1 avertissement

2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> sortie = 1 point négatif (l'arbitre annonce « moins 1 point »)

4<sup>ème</sup> sortie = Perte de la reprise.

Perdre son bâton suite à un coup ou désarmement de l'adversaire = moins 1 point.

## **ART 7 Les techniques autorisées**

### **Partie 1 / Formule Bâton simple**

FRAPPES

Bâton (tête et corps)

### **Partie 1 / Formule Bâton / Pieds- Poings**

FRAPPES

Bâton (tête et corps)

Poings (tête et corps)

Pieds (tête et corps)

*Coups de coudes uniquement au corps*

*Coupe de genou uniquement au corps*

### **Partie 2/ Formule Bâton / Pieds- Poings**

TECHNIQUE de PROJECTION, CLES, ETRANGLEMENT avec ou sans armes

Ne mettant pas en danger les compétiteurs

### **Partie 3/ Formule Bâton / Pieds- Poings**

TECHNIQUE IMMOBILISATION, CLES avec ou sans armes

Ne mettant pas en danger les compétiteurs

## **ART 8 Les techniques interdites**

### **Pour la formule « Bâton Simple »**

Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.

Les techniques de coups de poings et pieds.

Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat

Les « pointes » au ventre, à la gorge, au visage et aux parties

### **Pour la formule « Bâton/ Pieds- Poings »**

Coups au visage non contrôlés.

Toutes sortes de frappes aux articulations.

Les clés pendant la projection

Coups de genou à la tête.

Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête (la nuque)

Les clés de nuque

Les clés de doigts

Bloquer un coup de pied avec son bâton (tenue à deux mains)

## **ART 9 Organisation de la compétition**

### **Formule « Bâton Simple »**

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions. Après échange de SALUT entre les compétiteurs l'arbitre annonce « LABAN » puis le combat commence.

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête à chaque fois qu'il dit « PASAK ».

Pendant le déroulement du Combat, les juges signalent à l'arbitre et au juge de table les techniques effectuées à l'aide des signaux appropriés.

L'arbitre dirige le combat et donne les pénalités et les exclusions.

Il peut toutefois arrêter le combat et attribuer le(s) point(s) s'il a constaté une technique comptabilisable que les juges extérieurs n'auraient pas vue. L'arbitre identifie alors le compétiteur puis sans autre annonce (Zone d'attaque, technique effectuée) accorde le score : 1,2 ou 3 points en utilisant les gestes appropriés.

#### Le combat sera terminé lorsque :

Le temps est arrivé à son terme.

Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.

Sur disqualification

Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demander par le coach.

Sur arrêt demandé par le médecin

En cas d'égalité, prolongation de 1mn30. A la fin de la prolongation, si il y a une nouvelle égalité, la décision sera prise par les juges.

### **Formule « Bâton / Pieds- Poings »**

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions. Après échange de SALUT entre les compétiteurs l'arbitre annonce « LABAN » puis le combat commence.

1/ Le combat commence en partie 1 : combat

2/ Dès qu'il y a un contact assuré par saisie entre les compétiteurs la partie 2 débute avec un déclenchement du chronomètre.

Les combattants ont un temps limité de « 15 secondes » à la fois pour porter des techniques définies dans la partie 2, mais aussi pour amener au sol. Au-delà des 15 secondes, l'arbitre sépare les combattants.

3/ Si les combattants vont au sol, la partie 3 commence, également avec un temps limité cette fois-ci à 30 secondes pour conclure des techniques définies dans la partie 3. Au-delà des 30 secondes, l'arbitre sépare les combattants.

Le combat sera terminé lorsque :

Le temps est arrivé à son terme.

Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.

Sur disqualification

Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par le coach.

Sur arrêt demandé par le médecin

En cas d'égalité, prolongation de 2 minutes. A la fin de la prolongation, si il y a une nouvelle égalité, la décision sera prise par les juges.

## **PRECISION**

Lorsque les combattants vont au sol, l'arbitre devra faire cesser le combat, le temps pour eux d'enlever leurs casques. Ils pourront alors poursuivre le combat au signal de l'arbitre qui respectera la position initiale des combattants.

Au bout du temps réglementaire, la table annonce la fin du combat, cependant, si une action de projections a été engagée, l'arbitre central peut s'il le juge nécessaire laisser se poursuivre l'action jusqu'à son terme et ceci dans la limite des « 10 ou 15 secondes »

Toutes les techniques debout ou au sol commençant dans la surface de compétition et se terminant à l'extérieur de la zone de combat sont autorisées et comptabilisées si les critères sont requis.

Lorsqu'un compétiteur est mis hors combat ou est physiquement en difficulté l'Arbitre arrêtera la reprise et commencera le décompte des 10 secondes. A la 7<sup>ème</sup> secondes, le compétiteur doit être en position de garde. A la fin des 10 secondes, s'il n'est toujours pas en mesure de reprendre le combat, son adversaire est alors déclaré vainqueur (et ce sur l'ensemble du combat).

Si un compétiteur est mis hors combat suite à une technique interdite, son adversaire sera disqualifié. Le compétiteur blessé ne pourra alors plus continuer dans cette compétition.

## **ORGANISATION TECHNIQUE du COMBAT par FORMULE**

### **Formule « Bâton Simple »**

Cette compétition est composée d'une seule partie

1<sup>ère</sup> partie : COMBAT :

Distance favorisant les différentes frappes d'attaque ou de défense et toutes autres acquisitions de techniques spécifiques à ce stade technique. Les techniques de préhension ne sont pas autorisées.

### **Formule « Bâton / Pieds- Poings »**

Cette compétition est composée de trois parties

1<sup>ère</sup> partie: COMBAT

Distance favorisant les différentes frappes d'attaque ou de défense avec bâton / pieds-poings

2<sup>ème</sup> partie : TECHNIQUE de PREHENSION (debout)

Sur les acquisitions techniques de saisies, fauchages et balayages, clés (membre supérieurs) avec arme.

3<sup>ème</sup> partie : TECHNIQUE de PREHENSION (sol)

Sur les acquisitions techniques d'immobilisations, clés (bras et jambes) et étranglement avec ou sans arme.

## **ART 10 Techniques comptabilisées / score**

### **Formule « Bâton Simple »**

Partie 1 : COMBAT :

Technique de frappe avec arme

- a) Tête : 3pts
- b) Tronc : 2 points
- c) Membres supérieurs : 1pts
- d) Membres inférieurs : 1pts

### **Formule « Bâton / Pieds- Poings »**

Partie 1 : COMBAT :

Technique de frappe avec ou sans arme

- a) Tête : 3pts
- b) Tronc : 2 points
- c) Membres supérieurs : 1pts
- d) Membres inférieurs : 1pts

Partie 2 : TECHNIQUE de PROJECTIONS, FAUCHAGES, BALAYAGES avec ou sans armes

- a) Projection parfaite : 3pts
- b) Projections amenés au sol : 2pts
- c) Projections imparfaites : 1pts

Partie 3 : TECHNIQUE au SOL avec ou sans armes

- a) Immobilisation au sol avec clés / étranglement: 3pts
- b) Contrôle par les épaules au sol / au bout de 15 secondes : 2pts
- c) Contrôle par les épaules au sol / au bout de 10 secondes : 1pts
- d) Toute technique de soumission suivie d'un abandon

**On considère ABANDON lorsque le compétiteur le signale en tapant au sol ou sur le partenaire**

## ART 11 Catégorie d'âges

<b>SENIORS</b>	(18ans et +)
<b>VETERANS 1</b>	(35- 45ans)
<b>VETERANS 2</b>	(46- 55ans)

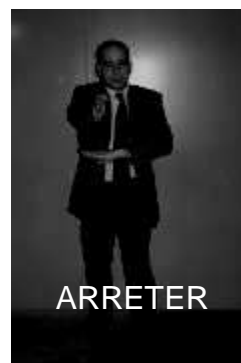
## ANNEXE 1- TERMINOLOGIE COMBATS

ANNONCE ARBITRAL	SIGNIFICATION	PRECISIONS
Saludo	Salut	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres
Laban	Début du combat	Après l'annonce l'arbitre fait trois pas en arrière
Pasak	Arrêt du combat	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main
Juge	Décision	L'arbitre demande une décision finale aux juges, Il matérialise le résultat en recourant à la gestuelle en vigueur
Vainqueur (A / B)	A où B vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement et vers le haut du côté vainqueur
A / B 1 point	A où B marque un point	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, en direction de celui qui marque
A / B 2 points	A où B marque deux points	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, en direction de celui qui a marqué
A / B 3 points	A où B marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué
A / B Pénalité	A où B est pénalisé	Après l'avoir désigné, l'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, en direction de celui qui est pénalisé
A / B Disqualifié	A où B est disqualifié	Après l'avoir désigné, l'arbitre lève son bras à 45°, en direction de celui qui est disqualifié

## ANNEXE 2 – GESTUELLE

### LA GESTION DU COMBAT

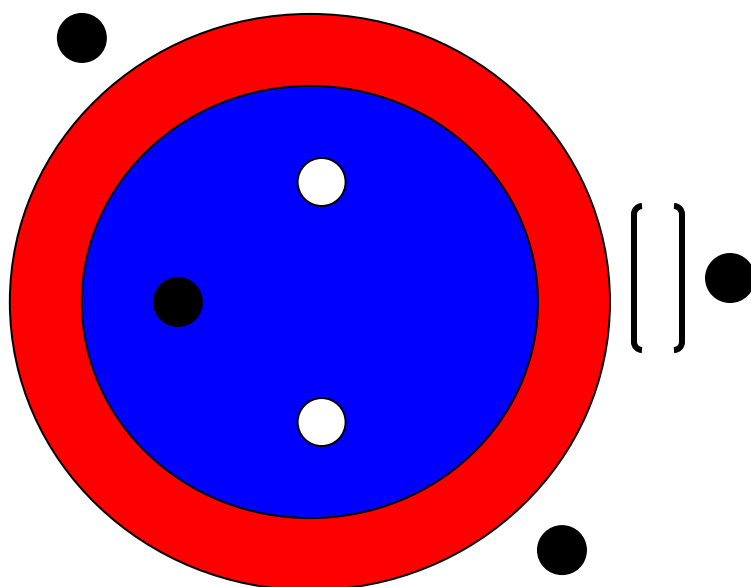
#### ANNONCES ET GESTES APPROPRIES DES JUGES et ARBITRE



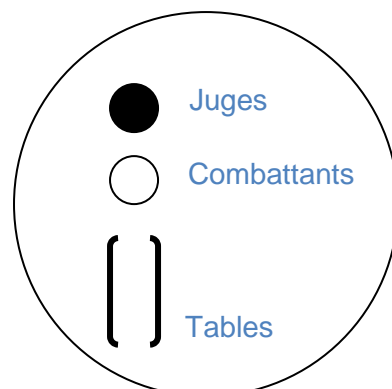
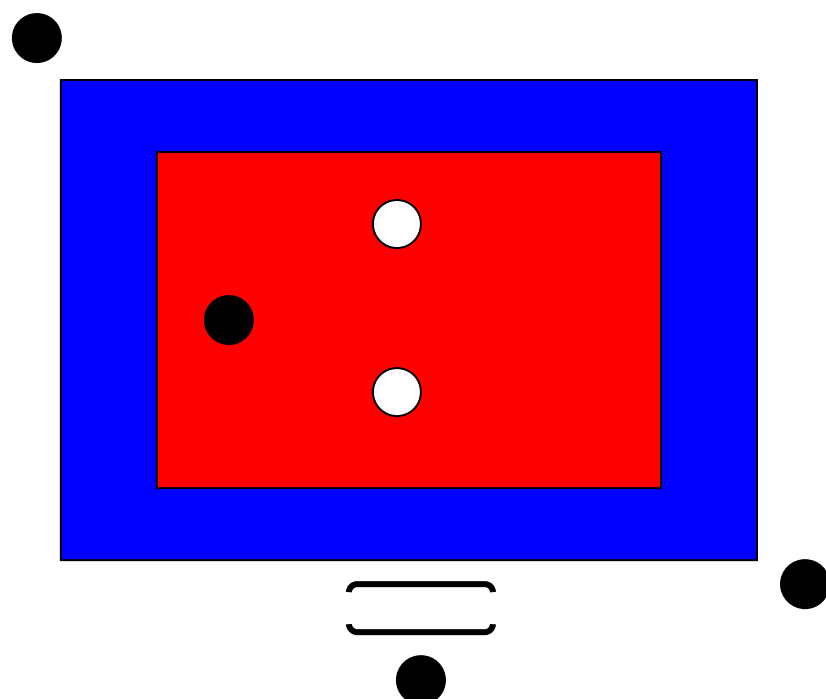
# ANNEXE 3 – AIRE DE COMPETITION COMBATS

## POSITIONNEMENTS DU JURY ET DES COMPETITEURS

### Options 1



### Options 2



## ANNEXE 4 – POUVOIRS ET DEVOIRS

### A – COMMISSION « ARBITRAGE »

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions programmées. Désigner et répartir les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.
6. Superviser la prestation des arbitres et des juges, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

### B – ARBITRE

Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre sont les suivants :

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Valider les points et les sanctions après avoir obtenu les décisions des juges.
3. Expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
4. Imposer des pénalités (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir les décisions des juges et agir conformément à celles-ci.
6. Annoncer les prolongations.
7. Annoncer le vote des juges et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

### C – JUGE

Les pouvoirs et devoirs du juge sont les suivants :

1. Pour les combats :
  - a. Attribuer - à l'aide de drapeaux - les points et les sanctions.
  - b. Exercer son droit de vote quand une décision doit être prise.
2. Pour les épreuves techniques : attribuer les évaluations

Lors des combats, le juge annonce avec ses drapeaux son jugement à l'arbitre dans les cas suivants :

1. Quand il constate qu'un point a été marqué.
2. Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
3. Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
4. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
5. Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

## ANNEXE 5 – Critères de décisions

A l'issue des combats, le jury peut être amené à rendre une décision finale en dehors du décompte de points ou de l'abandon de l'un des compétiteurs.

### **Il le fera en fonction des critères suivants :**

- Attitude correcte : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
- Vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
- Vigilance : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
- Bon timing : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis ou elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
- Distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.