

# YOSEIKAN GAMES

Règlement 2019



# SOMMAIRE

<b>I.</b>	<b>CODE DE L'ETHIQUE.....</b>	<b>P3</b>
<b>II.</b>	<b>LES CATEGORIES D'AGES.....</b>	<b>P4</b>
<b>III.</b>	<b>GENERALITES ET RÉCOMPENSES.....</b>	<b>P5</b>
<b>IV.</b>	<b>LES EPREUVES.....</b>	<b>P6</b>
	A) Percussions sur cibles (4-6 ans) .....	P6
	B) Petits bâtons (4-6ans) .....	P7
	C) Parcours chronométré avec obstacles (4-9 ans) .....	P8
	C) Bâtons par équipe (7-12 ans).....	P9
	D) Pied-poing par équipe (7-12 ans) .....	P10
	E) Kata et Concours technique (10-12 ans).....	P11
<b>V.</b>	<b>PENALITES ET SANCTIONS.....</b>	<b>P12</b>
<b>VI.</b>	<b>FICHE D'INSCRIPTION.....</b>	<b>P13</b>

# **I. CODE ETHIQUE**

## **JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION**

- Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Je n'oublie pas ma licence et mon certificat médical.
- Je n'oublie pas mon matériel (kimono, ceinture, protections, gants, etc...).
- Je suis à l'heure sur le lieu de la compétition.

## **JE TIENS A BIEN ME COMPORTEUR**

- J'applique les consignes des organisateurs.
- Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.
- Je respecte les décisions des arbitres et des juges arbitres.
- Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.
- J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.
- Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

## II. LES CATEGORIES D'AGES

3 catégories d'âge :

- **4 à 6 ans** (individuel) :

- Percussions sur cibles
- Petits bâtons (Kombo)
- Parcours chronométré avec obstacles.

- **7 à 9 ans** (par équipe de 2) :

- Pied-poing par équipe
- Petits bâtons (Kombo) par équipe
- Parcours chronométré avec obstacles en relais.

- **10 à 12 ans** (par équipe de 2) :

- Pied-poing par équipe
- Bâtons (double kombo et tambo à 2 mains) par équipe
- Kata ou concours technique (au choix)

### III. GENERALITES

Dès lors que les enfants auront passé les vérifications administratives, ils seront gérés par l'équipe d'animation, jusqu'à la remise des récompenses.

Toutes les épreuves démarrent en même temps

Pour les 4-6 ans, la compétition est individuelle.

À partir de 7 ans la compétition se déroule par équipe de **deux** compétiteurs.

Les compétiteurs de chaque équipe sont de la **même catégorie d'âge**.

Les équipes sont réparties par catégorie d'âge sur une aire de tatamis.

Chaque épreuve a lieu sur une aire de tatamis différente.

### RECOMPENSES

Les participants peuvent cumuler jusqu'à 3 médailles.

(Pour les 7-12 ans, les 2 équipiers reçoivent la/les même.s récompense.s) :

- **Super Stratège**

Démontre tes capacités tactiques (feintes, déplacements, variation des côtés ou des hauteurs d'attaque, changements de rythme etc...) sur au moins 4 combats pour gagner la médaille du « Super Stratège »

- **Maître du Jeu**

Remporte au moins 6 victoires pour prouver ta maîtrise et devenir « Maître du jeu »

- **Compagnon Génial**

Sois inspirant et encourageant pour ton équipier et tes adversaires : faites preuve d'entraide et de soutien mutuel dans la victoire comme dans la défaite et durant tout l'événement (9 activités) pour gagner le titre de « Compagnon Génial »

### FEUILLES DE POINTS :

Nom de l'équipe :								
Nom des équipiers :								
Super Stratège	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon				
Maître du jeu	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon		

Compagnon Génial	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	Tampon	
---------------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--

## IV. LES EPREUVES

### A) PERCUSSIONS SUR CIBLES (4-6 ans)

Cette épreuve permet l'utilisation de l'ensemble des techniques d'atémis (percussions). Les enfants peuvent également proposer des techniques originales

- Les deux participants (AO ou AKA) s'affrontent en même temps sur deux « punching-ball » différents.

#### But :

- Propreté gestuelle.
- Appréhension des distances.
- Equilibre entre puissance et vitesse.
- Diversité et originalité technique.
- Déplacements, variation des côtés ou des hauteurs d'attaque, changements de rythme etc...

#### Durée :

1 min 30 secondes.

#### Déroulement :

Après un salut, les deux participants se positionnent face à un « punching-ball » gonflable.

L'épreuve commence quand l'arbitre annonce « Hajime ».

L'épreuve se termine au signal du Maître du temps.

#### Arbitrage

Seules les percussions au-dessus de la ligne (niveau ceinture) seront notés.

L'arbitre utilise les critères précités (voir « but ») pour départager les participants.

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur.

## **B) PETITS BATONS (4-6 ans)**

Cette épreuve permet l'utilisation de petits bâtons en mousse (Kombo).

- Les techniques de projections et de percussions sont interdites.
- Un participant est AO, l'autre AKA.

### **But :**

- Touches conformes (dont piques) : nette et rebondie, sans se faire contrer (pendant l'action)
- Appréhension des distances, du timing.
- Stratégie (feintes, déplacements, variation des côtés ou des hauteurs d'attaque, changements de rythme etc...).

### **Durée :**

1 minute 30 secondes.

### **Déroulement :**

L'arbitre positionne l'équipe AO en face de l'équipe AKA pour un salut.

Après le salut, un compétiteur de chaque équipe se retire du centre de l'aire de tatamis.

L'épreuve commence quand l'arbitre annonce « Hajime ».

L'épreuve se termine au signal du Maître du temps.

### **Arbitrage :**

1 touche vaut 1 point.

Sont comptabilisées : Touches conformes sur le casque, les gants ou toute autre partie du corps (sauf au cou)

Sont interdits : les touches au cou, les atémis, les projections et les clefs.

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur.

L'égalité est possible.

### **C) PARCOURS CHRONOMETRE AVEC OBSTACLES (4 à 9 ans)**

Cette épreuve permet la mise en valeur des capacités psychomotrices des compétiteurs en individuel (4-6 ans) ou en relais (7-9 ans)

- L'aire de tatamis est divisée en deux parcours identiques.
- L'équipe AO est sur le parcours AO.
- L'équipe AKA est sur le parcours AKA.

#### **But :**

- Adaptation et maîtrise gestuelle.
- Recherche de l'équilibre et de la coordination.
- Appréhension des distances.
- Recherche de vitesse.

#### **Durée :**

1 minute 30 secondes.

#### **Déroulement :**

Chaque équipe est positionnée au départ de son parcours.

Au signal, un compétiteur de chaque équipe commence le parcours.

(Pour les 7-9 ans : à la fin du parcours, le premier compétiteur de chaque équipe touche la main de son coéquipier qui commence alors le parcours, à son tour.)

Chaque compétiteur peut faire plusieurs passages tant que le temps n'est pas écoulé.)

L'épreuve se termine au signal du Maître du temps.

#### **Arbitrage :**

1 point est attribué pour le franchissement « réussi » de chaque obstacle.

La somme des points gagnés permet de départager AO et AKA.

L'égalité est possible.



## **D) BATONS PAR EQUIPE (7-12 ans)**

Cette épreuve permet l'utilisation de différents bâtons en mousse en fonction de la catégorie d'âge (Kombo, double Kombo, Tambo à 2 mains).

- Les techniques de projections et de percussions sont interdites.
- Une équipe est AO, l'autre AKA.

### **But :**

- Touches conformes (dont piques) : nette et rebondie, sans se faire contrer (pendant l'action)
- Appréhension des distances, du timing.
- Stratégie (feintes, déplacements, variation des côtés ou des hauteurs d'attaque, changements de rythme etc...).

### **Durée :**

1 minute 30 secondes.

### **Déroulement :**

L'arbitre positionne l'équipe AO en face de l'équipe AKA pour un salut.

Après le salut, un compétiteur de chaque équipe se retire du centre de l'aire de tatamis.

L'épreuve commence quand l'arbitre annonce « Hajime ».

Le compétiteur « touché » laisse sa place à son coéquipier.

Le compétiteur qui fait trois touches d'affilées laisse sa place à son coéquipier.

En cas de faute, le point est attribué à l'équipe adverse et le compétiteur laisse sa place à son coéquipier.

L'épreuve se termine au signal du Maître du temps.

### **Arbitrage :**

1 touche vaut 1 point.

Sont comptabilisées : Touches conformes sur le casque, les gants ou toute autre partie du corps (sauf au cou)

Sont interdits : les touches au cou, les atémis, les projections et les clefs.

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur.

L'égalité est possible.

### **E) POING ET PIEDS PAR EQUIPE (7-12 ans)**

- Cette épreuve permet l'utilisation exclusive des atemis (poings et pieds)
- Une équipe est AO, l'autre AKA.

#### **But :**

- Touches conformes : nette et contrôlée, sans se faire contrer (pendant l'action)
- Appréhension des distances, de la précision, du timing.
- Gestion des émotions
- Stratégie (feintes, déplacements, variation des côtés ou des hauteurs d'attaque, changements de rythme etc...).

#### **Durée :**

1 minute 30 secondes.

#### **Déroulement :**

L'arbitre positionne l'équipe AO en face de l'équipe AKA pour un salut.

Après le salut, un compétiteur de chaque équipe se retire du centre de l'aire de tatamis.

L'épreuve commence quand l'arbitre annonce « Hajime ».

Le compétiteur « touché » laisse sa place à son coéquipier.

Le compétiteur qui fait trois touches d'affilées laisse sa place à son coéquipier.

En cas de faute, le point est attribué à l'équipe adverse et le compétiteur laisse sa place à son coéquipier.

En cas de touches simultanées, les 2 adversaires sont remplacés par leurs équipiers, sans marquer de point.

L'épreuve se termine au signal du Maître du temps.

#### **Arbitrage :**

1 touche vaut 1 point.

Sont comptabilisées : Touches conformes sur le casque ou le plastron

Sont interdits : les touches au cou, derrière la tête, dans le dos ou dans les jambes. Les saisies, les projections et les clefs. Les touches non contrôlées (tête qui part en arrière).

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur.

L'égalité est possible.

## **F) KATA ET CONCOURS TECHNIQUE (10-12 ans)**

Les compétiteurs de chaque équipe s'expriment ensemble à travers la réalisation d'un kata ou d'un assaut technique.

- Le Kata est libre et peut être réalisé à mains nues ou avec armes en synchronisation ou sous forme de Bunkaï.

- Les participants à l'assaut technique peuvent utiliser l'ensemble du répertoire du Yoseikan Budo

### **But :**

- Démonstration de diversité technique, esthétique et efficacité
- Concentration, implication
- Recherche d'harmonie

### **Durée :**

40 secondes maximum par prestation

### **Déroulement :**

L'arbitre positionne l'équipe AO en face de l'équipe AKA pour un salut.

Au signal de l'arbitre, l'équipe AO recule et laisse le centre de l'aire de tatamis libre à l'équipe AKA.

L'équipe AO se place en « seiza » ou « anza » et assiste à la prestation de l'équipe AKA.

A la fin de sa prestation, l'équipe AKA laisse la place à l'équipe AO.

L'équipe AKA se place alors en « seiza » ou « anza ».

A la fin de la prestation de l'équipe AO, les deux équipes se rejoignent au centre pour un salut.

### **Critères de jugement :**

- Concentration, puissance, vitesse, rythme
- Harmonie, esthétique
- Gestuelle : forme générale, précision, directions
- Diversité et logique technique (assaut technique et Bunkaïs)

### **Arbitrage :**

L'originalité de cette épreuve tient au fait qu'une équipe peut réaliser un Kata et l'équipe adverse une démonstration technique.

Pour la décision, les arbitres utilisent des palettes ou fanions désignant AKA ou AO vainqueur.

L'égalité est possible.

## **VI. PENALITES ET SANCTIONS**

L'expulsion (SHIKAKU) entraîne la disqualification du compétiteur ou du coach pour la durée de l'atelier. Cependant, en fonction de la gravité de l'acte, le compétiteur peut être disqualifié de l'ensemble de la compétition.

Il est prononcé dans les cas suivants :

- Actes interdits à répétition
- Comportement agressif ou irrespectueux
- Tricherie
- Mise hors combat de l'adversaire

**La règle d'or :**

**PROGRESSER ET PRENDRE DU PLAISIR !!!**



# YOSEIKAN GAMES 2019

## Décathlon Bouc Bel Air

### Samedi 18 mai

Participation aux Frais : 5 euros

## FORMULAIRE D'INSCRIPTION

(A renvoyer par courriel avant le 12 mai 2019 à [secretariat@yoseikan-aix.fr](mailto:secretariat@yoseikan-aix.fr)  
Participation aux Frais : 5 euros par enfant)

Nom / Prénom / Age du participant :

Nom / Prénom / Age de l'équipier (le cas échéant) :

Club :

Téléphone du contact :

Programme prévisionnel :

14h : Accueil, vérifications administratives, échauffement des enfants.

14h30 : Début de la rencontre.

17h : Fin de la rencontre et remise des récompenses.

J'autorise mon enfant à participer à cette rencontre et donne l'autorisation à l'association Yoseikan Pays d'Aix de reproduire ou de représenter la ou les photos ou vidéos prises à cette occasion.

Nom du responsable légal :

Date et signature :