



ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK



RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS ET D'ARBITRAGE

Arts martiaux sud-est asiatique

SAISON
**24
25**

Le code de l'éthique

Je vais participer à une compétition :

- Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Le jour de la compétition, je viens avec les documents suivants :
 - Le timbre de licence de la saison en cours,
 - Le passeport sportif,
- Je contrôle l'état de ma tenue.

Je tiens à bien me comporter :

- 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.
- 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 des Arts Martiaux du Sud Est Asiatique.
- Les coaches respectent le code éthique et les zones qui leur sont attribuées.

Table des matières

1	Les différents acteurs : rôles et responsabilités.....	5
1.1	Les juges et arbitres.....	5
1.2	Les compétiteurs.....	5
2	Les compétitions : règles générales.....	5
2.1	Les compétitions techniques sont :.....	5
2.2	Les formes de compétitions combats sont :.....	5
3	Différents formats du Championnat de France.....	6
3.1	Forme sportif arme en mousse :.....	6
3.2	Forme combat élite :.....	6
3.4	Inscriptions.....	8
3.5	Organisation.....	8
4	Tenues officielles.....	10
4.1	Pour les compétiteurs.....	10
4.2	Pour le corps arbitral.....	10
5	Déroulement de la compétition.....	11
5.1	Surface de combat.....	11
5.2	Équipements des compétiteurs.....	12
5.3	Règles techniques de la compétition combat.....	14
5.4	Arbitre central.....	18
5.5	Juges de ligne.....	18
5.7	Définition des valeurs techniques :.....	19
5.8	Autres critères techniques d'évaluation :.....	20
6	Protestation officielle.....	20
7	Comportement.....	20
8	Règles et déroulés de la compétition technique.....	21
8.1	Les compétitions techniques ouvertes à tous, des pupilles aux vétérans.....	21
8.2	Les compétitions techniques en duo à partir de 18 ans.....	22

ANNEXE REGLEMENT COMPETITION TECHNIQUE KALI :	25
Description du matériel des différentes formes techniques et de combat par catégorie	25
Stick en mousse enfants, prêté par la Fédération.	26
Matériel personnel obligatoire pour les adultes en sportif et en élite.....	26
Gants de Hockey, pas de couleur imposée, format sportif et élite	27
Exemple de coquille Homme coquille Femme facultative	27
Protèges coude en mousse ou coqués	27
Les protèges avant-bras sont conseillés mais pas obligatoires	28
Les bâtons sont la différence fondamentale entre le format élite et sportif.	28
Bâtons forme élite bâtons forme sportive	28

1 Les différents acteurs : rôles et responsabilités

1.1 Les juges et arbitres

Le corps arbitral (ensemble des juges et arbitres) se doit de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public, en dehors des nécessités de l'arbitrage ou de l'organisation de la compétition.

1.2 Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité,
- L'attestation de licence de la saison en cours,
- L'autorisation parentale apposée sur le passeport sportif pour les mineurs.

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la fédération.

2 Les compétitions : règles générales

Les compétitions de Kali Escrima se déroulent sous forme de « combats d'opposition aux bâtons simples » ou sous forme « techniques ».

Pour les combats, en fonction de leur catégorie, les participants combattront aux bâtons mousse ou bâtons rotin, équipés de protections garantissant leur intégrité physique, dans les différents formats.

Ils doivent porter une tenue propre aux Arts Martiaux du Sud-Est Asiatique avec un tee-shirt aux couleurs de leur club ou la tenue de leur discipline FFK.

2.1 Les compétitions techniques sont :

- La forme Karenza (free flow solo) est ouverte à tous enfant et adulte,
- La forme duo technique est ouverte aux hommes et aux femmes dans les catégories séniors et vétérans.

2.2 Les formes de compétitions combats sont :

- Format enfant, bâtons mousse rouge ou bleu, 50 cm pour les poussins et pupilles et 70 cm pour les benjamins,
- Format sportif, bâton rotin, rouge ou bleu, protégé de mousse,
- Format élite, bâton rotin léger.

3 Différents formats du Championnat de France

3.1 Forme sportif arme en mousse :

Tous les licenciés de la FFK peuvent participer au championnat de France, quel que soit leur discipline.

3.1.1 Condition de participation :

L'inscription en sportif arme mousse est définie par :

1. Avoir l'intégralité du matériel spécifique et personnel à cette catégorie
2. Deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

3.1.2 Les Catégories :

- Catégorie Pupille Femme en individuel de 8 à 9 ans.
- Catégorie Pupille Homme en individuel de 8 à 9 ans.

- Catégorie Benjamin Femme en individuel de 10 à 11 ans.
- Catégorie Benjamin Homme en individuel de 10 à 11 ans.

- Catégorie minime Femme en individuel de 12 à 13 ans.
- Catégorie minime Homme en individuel de 12 à 13 ans.

- Catégorie cadet Femme en individuel de 14 à 15 ans.
- Catégorie cadet Homme en individuel de 14 à 15 ans.

- Catégorie junior Femme en individuel de 16 ans à 17 ans.
- Catégorie junior Homme en individuel de 16 ans à 17 ans.

- Catégorie senior Femme en individuel de 18 à 34 ans.
- Catégorie senior Homme en individuel de 18 à 34 ans.

- Catégorie vétéran Homme en individuel de 35 ans et +.
- Catégorie vétéran Femme en individuel de 35 ans et +.

- Catégorie open Homme par équipe de 3 combattants (18 ans et +).
- Catégorie open Femme par équipe de 3 combattants (18 ans et +).

- Catégorie open par équipe de 3 combattants (18 ans et +)

Une équipe peut être homme, femme ou mixte (entre combattants issus de petits clubs n'ayant pas trois combattants du même sexe), mais si possible les femmes combattent ensemble.

3.2 Forme combat élite :

3.2.1 Condition de participation

Sous certaines conditions, les licenciés de la FFK peuvent participer au championnat de France quelle que soit leur discipline.

3.2.2 Obligations en élite :

L'inscription se fait en ligne au plus tard une semaine avant la compétition.

1. Il faut avoir l'intégralité du matériel spécifique, **(Soumis à vérification)**.
2. Cette catégorie est réservée à l'élite des combattants, suivant les critères ci-dessous*.
3. Il faut avoir deux timbres de licence dont celui de l'année en cours.

3.2.3 Les Catégories sont restreintes à :

- Catégorie sénior Femme en individuel de 18 à 34 ans.
- Catégorie sénior Homme en individuel de 18 à 34 ans.
- Catégorie vétérans Homme en individuel de 35 ans et plus.
- Catégorie open par équipe de 3 combattants (18 ans et +).

Particularités du format élite *

- Aux médaillés de compétitions internationales
- Aux combattants victorieux d'au moins 3 opens nationaux
- Aux combattants titrés champion de France « Sportif mousse »
- Aux combattants pouvant justifier d'au moins 6 compétitions nationales sur les 3 dernières saisons *(soit deux saisons complètes si participation à tous les opens)*

En l'absence de l'un de ces critères les combattants s'inscrivent au championnat de France sportif mousse.

3.2.4 Conditions générales du Championnat de France

Le Championnat de France individuel est ouvert à tous les licenciés de la FFK de nationalité française.

Il est ouvert dans toutes les catégories de pupille à vétérans et dans les catégories open en équipe.

Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie et aucun sur classement n'est autorisé.

L'équipe peut être mixte (Homme / Femme) et/ou peut comprendre une personne de nationalité étrangère.

3.3 Les compétitions officielles

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion dont les modalités sont décrites dans le présent règlement et qui apparaissent au calendrier sportif national ou de ligue.

Si nécessaire au niveau régional, ligue ou département, l'arbitrage peut être adapté au nombre d'arbitres disponibles.

3.4 Inscriptions

3.4.1 Conditions d'inscription

Il faut avoir participé à un Open de la saison en cours d'un organe déconcentré, ligue ou département, avant le championnat national.

Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.

3.4.2 L'inscription se fait en ligne, au plus tard une semaine avant la compétition, sur le site : (<http://www.ffkcompetition.fr>), **le code de connexion de votre club se fait à partir du numéro de licence du président du club et de son mot de passe identique à celui de Sikada.**

Afin que les inscriptions en ligne soient validées, les clubs doivent s'acquitter d'un droit d'inscription, non remboursable, à toutes les compétitions nationales organisées par la Fédération Française de Karaté :

- Compétition individuelle : 8 € par athlète
- Compétition par équipe : 20 € par équipe

3.5 Organisation

3.5.1 Un responsable administratif est désigné par l'organisateur de la compétition. Son rôle est multiple.

➤ Avant la compétition

Il réceptionne les engagements des compétiteurs, envoyés par les Clubs,
Il enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés,
Il procède au tirage au sort et l'emmène à la compétition.

- Les tableaux,
- Les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle,
- Le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

➤ Pendant la compétition

Il gère l'administration de la compétition.

Il s'assure du bon déroulement de la compétition jusqu'à la fin du protocole, le suivi du service de Sécurité, de l'accueil, le contrôle des passeports et l'inscription aux tableaux de compétitions. Il procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement de la compétition. Il assure au nom de la fédération le respect de la réglementation.

Il intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits. Il travaille en coordination avec le responsable de l'arbitrage.

Il organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

➤ Après la compétition

Il constitue un dossier complet de la compétition.

Il envoie un exemplaire du dossier à la Direction Technique Nationale.

3.5.2. Responsable de l'arbitrage pour la compétition

Un responsable de l'arbitrage, pour la compétition, est désigné par l'organisateur ou par la commission nationale AMSEA.

Il valide la liste nominative du corps arbitral pour la compétition qui comprend l'ensemble des arbitres, juges, commissaires de table convoqués ou présents à la compétition.

Il nomme, pour chaque aire de combat, les responsables de l'arbitrage et les arbitres.

Il assure la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition.

Il gère l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.

Il supervise le déroulement des compétitions et en assure le bon déroulement technique avec les arbitres qu'il a désigné.

Il doit s'assurer de la sécurité des aires de compétition.

Il assure un briefing et un débriefing avant et après la compétition, avec l'ensemble de ses arbitres et les responsables de la compétition.

3.5.2 Arbitre responsable de l'aire combat

Les pouvoirs et devoirs du responsable de l'aire de combat sont les suivants :

- Il assure le bon déroulement des combats et les mesures nécessaires à la sécurité.
- Il désigne et répartit l'arbitre central et les juges sur son aire de combat et à la table de chronométrage.
- Il doit prendre toutes les décisions qui s'imposent en adéquation avec le règlement.
- Il se réfère au responsable de l'arbitrage de la compétition en cas de litige.

3.5.3 Surveillance médicale

La surveillance médicale est assurée par le médecin convoqué par l'organisation.

3.5.4 Communication

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le service communication de la fédération en collaboration avec le Secrétaire général et le Directeur technique national selon les protocoles fédéraux.

4 Tenues officielles

4.1 Pour les compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter une tenue d'art martial.

- D'un pantalon de Kali Eskrima aux couleurs du système pratiqué et d'un tee-shirt de leur club ou du système pratiqué.
- Pour les pratiquants d'autres disciplines un pantalon homologué de la discipline pratiquée. Les compétiteurs doivent être pieds nus s'ils combattent sur des aires en tatamis.

Les compétiteurs doivent aussi avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objet pouvant blesser leur adversaire. Le port de lentilles de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.

4.2 Pour le corps arbitral

Pour le corps arbitral la tenue officielle est de rigueur :

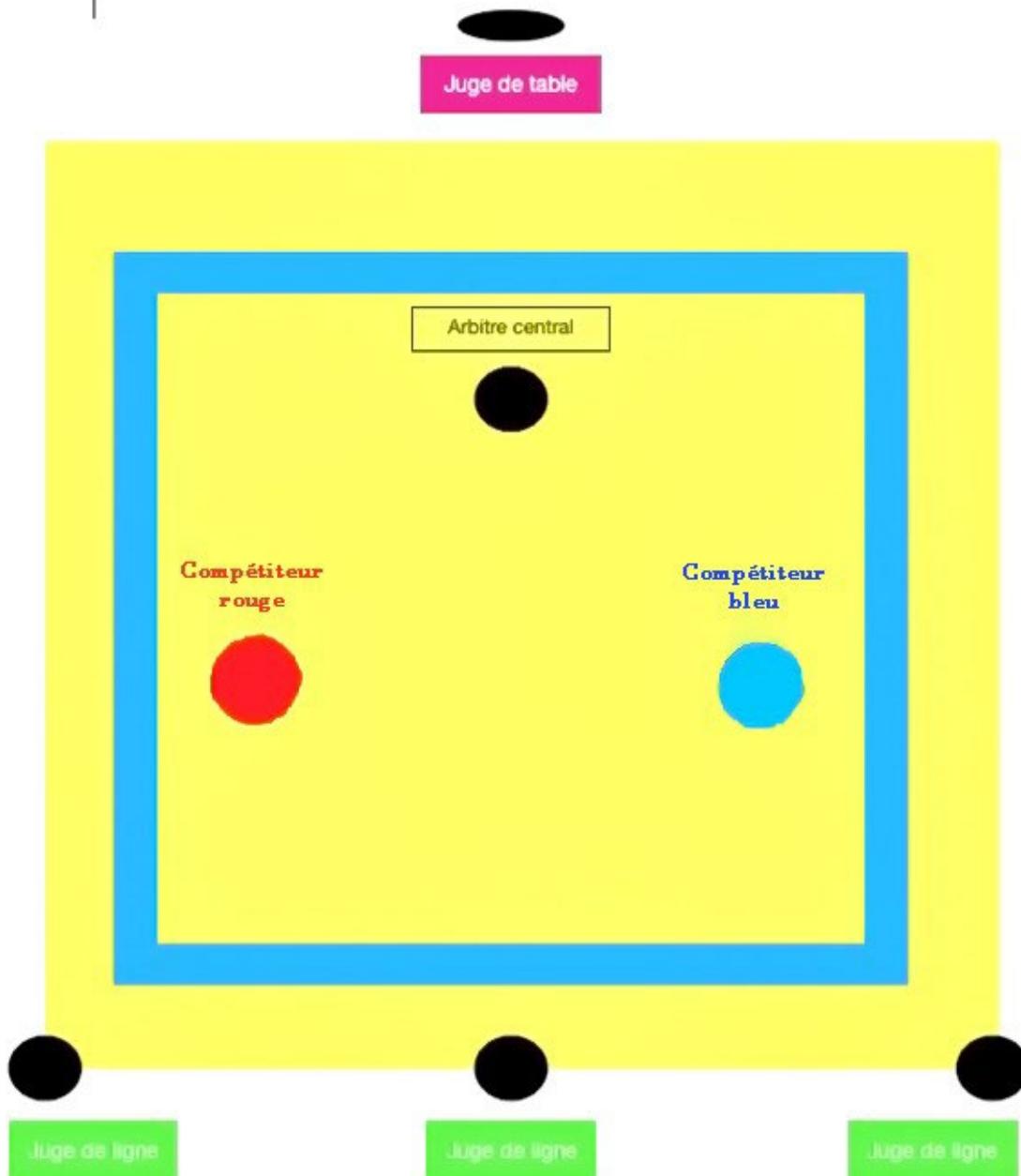
Les arbitres et juges doivent porter la tenue adoptée par l'organisation.

La tenue officielle de juge ou d'arbitre est composée de :

- La veste et la cravate fédérale,
- Une chemise blanche et un pantalon foncé,
- De chaussures noires souples.
- Un sifflet noir cordelette blanche.
- Un polo violet noté « arbitrage » dans le dos peut être proposé par l'organisation.

5 Déroulement de la compétition

5.1 Surface de combat



5.1.1 Caractéristiques de la surface

L'aire de compétition est un carré de 8m de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

La surface totale est donc de 10m x 10m. Cette surface peut être réduite à 7m de côté avec 1m supplémentaire de sécurité.

5.1.2. Positionnement de l'arbitre et des juges

L'arbitre central se place à 2m du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs, le compétiteur en rouge à sa droite.

Pour marquer la position des compétiteurs, une marque peut être placée à une distance d'un mètre du centre de chaque côté de l'aire de combat ou si l'aire de combat est en tatamis symbolisé par un tatami retourné sur la zone des compétiteurs.

L'arbitre central pourra se déplacer durant le combat sur la totalité de l'aire de combat et de sécurité.

Les 3 juges sont assis en ligne face à l'arbitre et à la table de chronométrage.

Les chaises de juge seront placées en bordure de l'aire de compétition. Chaque juge est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Dans le cas des compétitions techniques, 3 juges avec drapeaux suffisent.

L'arbitre central, fait démarrer les compétiteurs (en solo ou en duo) placés face aux juges, à la fin de la prestation technique, il demande aux juges de désigner le vainqueur et il participe au vote.

5.2 Équipements des compétiteurs

C'est le modèle de bâton et de casque qui différencient les différents formats sportif / élite.

5.2.1 Bâton élite

Le bâton est en rotin léger (bleu ou rouge) est d'environ 70 centimètres de longueur et de 2 cm de diamètre.

5.2.2 Bâton sportif

Le bâton est d'environ 70 centimètres de longueur et de 4 centimètres de diamètre. Le cœur du bâton est constitué d'un tuteur rotin légèrement flexible entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge.

Bâton enfant

Bâton minime, cadet et junior : d'environ 70 de longueur cm et de 5 cm de diamètre avec une poignée de 15cm ; Bâton enfant : de 50 cm de longueur et de 4 cm de diamètre avec une poignée de 10 cm. La mousse compensée est recouverte d'un tissu coton ou polyester de couleur bleu ou rouge.

5.2.3 Ceinture et Positionnement

Les compétiteurs, en fonction de leur emplacement, portent une ceinture rouge ou une bleue, qui peut être fournies par l'organisation.

5.2.4 Casque sportif

La protection obligatoire pour tous, c'est un casque homologué de Kali à grille, le visage, les tempes et le dessus de la tête sont protégés. [Photos en annexe.](#)

Le casque WEKAF n'est pas autorisé dans le format sportif.

5.2.5 Casque Elite

La protection obligatoire, pour tous, c'est un casque homologué de Kali intégral WEKAF, un casque de type escrime est admis. [Photos en annexe.](#)

Le casque doit être équipé d'une grille de protection qui ne permet pas au bâton de passer, d'une bavette (ou gorgerin) pour protéger la gorge, la nuque et les épaules.

5.2.6 Casque Enfant

Casque à bulle polycarbonate de préférence de couleur. [Photos en annexe.](#)

5.2.7 Mains

Les gants homologués sont obligatoires, pour le format sportif et élite, et le compétiteur doit venir avec ses propres gants. [Photos en annexe.](#)

- Les gants sont de types gants de hockey sur glace, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, ils doivent également protéger le poignet. [Photos en annexe.](#)
- Pour les enfants les gants légers ou les mitaines sont suffisants. [Photos en annexe.](#)

5.2.8 Plastron : [Photos en annexe](#)

- Pour les catégories féminines sénior et vétéran le protège-poitrine coqué ou le plastron est conseillé pour la forme sportive, obligatoire pour la forme élite.

5.2.9 Coquille : [Photos en annexe](#)

- Pour toutes les catégories homme le port de la coquille est obligatoire.
- Pour les catégories femme le port d'une coquille féminine est conseillé pour la forme sportive et obligatoire pour la forme élite.

5.2.10 Coudes et genoux : [Photos en annexe](#)

- Les protèges coudes et genoux sont obligatoires pour tous en format sportif, élite.

- Facultatif pour les enfants, car le stick est en mousse très souple.

5.3 Règles techniques de la compétition combat

5.3.1 Déroulement de la compétition

La compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec repêchage.

Lorsque le nombre de compétiteurs est réduit, la compétition peut être organisée en poules et/ou par élimination, de façon combinée.

5.3.2 Objectif principal du combat

L'objectif principal du combat armé est l'esquive ou la parade, en évitant le plus possible les frappes de l'adversaire. Cela détermine la qualité et le niveau technique des combattants.

5.3.3 Déroulement du combat

L'arbitre central, les juges de ligne et les arbitres/juges de table se placent à leur position. Les compétiteurs entrent quand l'arbitre le leur demande et se positionnent à leur emplacement dédié, saluent l'arbitre central, puis saluent au signal de l'arbitre.

Les compétiteurs effectuent le salut propre à leur école ou effectuent un salut en ayant les pieds écartés et parallèles pour incliner le buste, sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

L'arbitre central annonce « Combattez » en abaissant son bâton, et le combat commence. Le combat est interrompu à chaque fois que l'arbitre central dit « Stop ». Il sépare les combattants en plaçant son bâton entre eux et en disant « Séparez-vous ».

À chaque arrêt les compétiteurs reprennent le combat, sur place ou au centre, au signal de celui-ci (« combattez » ou « reprenez le combat »).

5.3.4 Modalités des combats en individuel et par équipe

a) Individuel :

Les combats en individuel se déroulent en reprise de :

Pour les Pupilles, Benjamins, le combat est de 45 secondes, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central, espacées de 30 secondes de repos. Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises dans le combat.

Pour les catégories Minimes à Vétérans, le combat est d'1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central, espacées de 30 secondes de repos.

Pour les élites le combat est d'1,30 minute, espacées de 30 secondes de repos.

Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises dans le combat ; s'il y a égalité de victoire (une victoire chacun), une 3^{ème} reprise décisive sera effectuée, après 30 secondes de repos.

Si un combattant vient de combattre contre un autre compétiteur, il aura 2 minutes de repos avant de combattre contre un nouvel adversaire.

b) Par équipe :

L'ordre des combattants est choisi par l'équipe et peut être changé à chaque rencontre. Les combats par équipe se déroulent sur des reprises d'1,30 minutes, sans arrêt, sauf intervention de l'arbitre central.

Dès l'annonce du vainqueur de la reprise, la reprise suivante est démarrée avec le deuxième, puis troisième combattant de chaque équipe.

L'organisateur de la compétition peut choisir entre 2 formules pour gagner : Soit, l'équipe vainqueur est celle ayant gagné 2 reprises sur trois. Soit, l'équipe vainqueur est celle ayant gagné 3 reprises. Dans ce cas, si la victoire d'une équipe n'est pas obtenue à l'issue de la 3^{ème} reprise, une 4^{ème} voire une 5^{ème} reprise seront effectuées avec des équipiers ayant déjà combattus, jusqu'à l'obtention de 3 reprises.

Au cours des combats par équipe, le coaching des équipiers est possible **MAIS avec retenue**.

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

Le juge de table responsable du chronomètre signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un signal sonore (gong ou autre).

La fin de la reprise est annoncée par un second signal sonore.

5.3.5 Techniques autorisées et techniques interdites

Cette compétition est composée d'une seule partie : le combat debout au simple bâton.

Cette distance favorise les différentes frappes d'attaque, ainsi que les techniques de blocage et d'esquive.

5.3.6 Les zones de frappes autorisées

Frappe avec le bâton à la tête (sauf derrière), au corps, sur les mains, ainsi que sur les cuisses.

Bloquer avec son arme ; frapper ou saisir le bâton de l'adversaire (pendant quelques secondes et dans une action) pour le désarmer ou faire tomber le bâton.

Les techniques et zones du corps interdites.

- 1) Contact ou frappe sur la colonne vertébrale et derrière la tête ;
- 2) Les frappes sur et en dessous du genou (tibia ; pied) ;
- 3) Toutes les techniques de percussions (poing et pied...) ;
- 4) Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat ;
- 5) Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton ;
- 6) Les frappes après l'arrêt de l'arbitre ;
- 7) Les poussées de la main ou avec le bâton ;
- 8) Les rotations complètes du corps pour frapper ;
- 9) Les frappes à deux mains ;
- 10) Les projections, balayages ou autres amenées au sol ;
- 11) Les frappes sur son adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol ;
- 12) Tout comportement physique ou verbal anormal (injures ou menaces envers l'autre compétiteur ou l'arbitre ; jeter son arme ou ses protections par terre ou sur l'adversaire ou l'arbitre.

5.3.7 Tableau d'avertissements cumulatifs

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Sortie de l'aire de combat les deux pieds en dehors de la zone	1 ^{ère} fois	1 ^{er} avertissement
	2 ^e fois	2 ^e avertissement
	3 ^e fois	3 ^e avertissement
	4^e fois	Perte du round
Et/ou Frappe ou comportement interdit	1 ^{ère} fois	1 ^{er} avertissement
	2 ^e fois	2 ^e avertissement
	3 ^e fois	3 ^e avertissement
	4^e fois	Perte du round
En fonction de la gravité de l'intention et de dangerosité, l'arbitre peut prononcer une disqualification directe dès la première ou deuxième infraction grave.		

Concernant les frappes interdites, l'arbitre central peut passer directement au 4^e avertissement et donc déclarer la perte du combat, s'il estime qu'un des combattants a voulu intentionnellement blesser son adversaire et / ou si la technique utilisée volontairement peut mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire.

5.3.8 Deux Tableaux d'avertissement, faute et perte de bâton.

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Attention : Le blocage avec le bras ou l'avant-bras n'est pas naturel face à une arme, cela donne une cible facile et un avantage à l'adversaire.	1 ^{ère} fois	1 ^{er} avertissement
	2 ^e fois	2 ^e avertissement
	3 ^e fois	3 ^e avertissement
Il sera pénalisant pour éviter des pratiques non naturelles face à une arme qui pourrait être tranchante.	Il n'entraîne pas la perte du combat mais offre un avantage confortable à l'adversaire	

Type de faute Perte de bâton	Fréquence	Pénalité
La perte d'un bâton résulte d'une mauvaise tenue ou manipulation, d'un désarmement volontaire ou suite à un choc entre les deux bâtons.	1 ^{ère} fois	1 ^{er} Pénalité
	2 ^e fois	2 ^e Perte du round
	3 ^e fois	PERTE DU COMBAT

Lorsqu'un combattant perd son bâton, l'autre combattant a le droit de le frapper immédiatement ou dans l'action, une seule fois, sur les zones autorisées par le règlement.

La perte du bâton à deux reprises sur le même round entraîne la perte du round, prononcée à la fin du temps réglementaire par l'arbitre central. (pas d'appel aux juges)

La perte du bâton à trois reprises au cours du combat entraîne la perte du combat immédiatement. (pas d'appel aux juges)

S'il y a un 3^{ème} round/reprise supplémentaire (en cas d'égalité), on remet le compteur d'avertissement à zéro, sauf pour la perte du bâton et le cas de mise en danger de sa propre santé.

5.3.9 Rôle et répartition des arbitres et des juges

Pour chaque aire de compétition combat, l'équipe est composée :

- D'un arbitre central sur l'aire ;
- De 3 juges de ligne ;
- D'un juge de table marqueur (avertissements et victoire des reprises) ;
- D'un chronométreur et d'un marqueur, ainsi que d'un juge qui tient la feuille d'appel des combattants (si nécessaire, un même arbitre/juge peut tenir

plusieurs de ces rôles).

L'arbitre central sur l'aire de combat arbitre avec un bâton à la main.

Les membres du corps arbitral en exercice le jour de la compétition ne peuvent pas combattre.

5.4 Arbitre central

- Dirige le combat, annonce le début, les suspensions et la fin du combat,
- Donne les avertissements,
- Donne tous les commandements, annonce les pertes du bâton et tout type d'annonce.
- Attribue la victoire de chaque reprise/round, donnée à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux)
- Désigne le vainqueur à la fin du combat.

5.4.1 Annonces et gestes de l'arbitre central

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres.
Combattez	Avant l'annonce, les combattants sont sur leur emplacement. L'arbitre au milieu avec son bâton levé. A l'annonce « combattez », l'arbitre abaisse son bâton.
Stop	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare les compétiteurs avec son bâton.
Séparez-vous	Si les combattants sont au contact plus de 3 secondes afin de favoriser des échanges clairs
Séparez-vous Reprenez le combat	Lorsque les combattants s'accrochent ou lors d'une perte du bâton, sans les faire revenir au centre. L'arbitre invite les combattants à croiser leur stick.
Avertissement BLEU ou ROUGE	Après l'avoir désigné, l'arbitre pointe son index à 45° vers le bas en direction de celui qui est pénalisé, en annonçant la pénalité. Puis il lève son bâton à 45° vers le bas de l'autre combattant et annonce « 1 point ».
Disqualification BLEU ou ROUGE	Après l'avoir désigné en pointant son index à 45° vers le haut, l'arbitre croise les bras face aux juges de table en annonçant « disqualifié », puis lève son bâton en direction du vainqueur du combat vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».
Vainqueur de la reprise BLEU ou ROUGE	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur de la reprise vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».
Vainqueur du combat BLEU ou ROUGE	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur du combat vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge ».

5.5 Juges de ligne

Les juges de ligne exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour désigner le vainqueur de chaque reprise.

Au commandement de l'arbitre central « décision » les drapeaux des trois juges sont alors levés simultanément, l'arbitre central annonce rouge ou bleu vainqueur.

Les juges de ligne peuvent attirer l'attention de l'arbitre central à l'aide de leur drapeau dans les cas suivants :

- Ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur ;
- Un compétiteur sort de la surface de compétition sans que l'arbitre central ne l'ait remarqué ;
- Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre (tenue, bâton cassé).

5.6 Critères de décision.

Les juges de ligne sont amenés à rendre leur décision pour désigner le vainqueur à l'issue de chaque reprise sur les critères énoncés dans les 3 tableaux ci-dessous.

Chaque juge lève le drapeau de la couleur correspondant à la couleur du combattant ayant respecté le plus de critères d'après lui.

5.6.1 Attitudes et qualités techniques.

Ce qui peut être pris en compte	Il n'y a pas de hiérarchisation dans cette liste de critères d'appréciation
1 / Attitude et qualité technique	Mise en œuvre des critères techniques du KALI ESKRIMA et sans exemple d'agressivité démesurée ou de mauvaise intention visible ou cachée.
2 / Engagement	Sans être excessif, la volonté de réussite et la détermination.
3 / Vigilance & contrôle	Vigilance, concentration, contrôle.
5 / Timing	Moment de délivrance et précision des zones ciblées par l'attaque.
6 / Distance	La distance permettant l'efficacité et le contrôle du combat

5.6.2 Tableau de Valeur des techniques

Les techniques sont classées dans l'ordre croissant de difficulté, permettant aux juges d'évaluer la qualité technique des combattants.

Catégories de techniques dans l'ordre croissant de difficulté	Description des techniques
Technique simple	Frappe non enchaînée et isolée (sans être touché derrière).
Techniques complexes	Frappes enchaînées en déplacement.
Techniques combinées	Blocage suivi d'une remise, Esquive suivie d'une remise. Contre-attaque dans l'attaque avec reprise d'initiative (sans être touché derrière).

5.7 Définition des valeurs techniques :

5.7.1 Une technique simple est une frappe qui dans un affrontement touche l'adversaire sur une zone autorisée.

5.7.2 Une technique complexe est une suite de frappes enchainées en déplacement.

5.7.3 Les techniques combinées sont l'ensemble des blocages remises, esquives, remises ou contre-attaques, dans le temps de l'attaque adverse, avec reprise d'initiative, et ne permettant pas à l'adversaire de contrer.

5.8 Autres critères techniques d'évaluation :

5.8.1 Deuxième tableau permet aux juges d'affiner leurs critères de décision.

Autres critères techniques d'évaluation par les juges	Affinement et hiérarchisation des critères de décision pour les juges
Premier critère	Celui qui touche le plus grand nombre de fois de façon significative .
L'initiative	Celui qui prend l'initiative et touche en premier (sans être touché en retour).
La technique avant tout	Celui qui produit le plus de la qualité technique détaillée dans le tableau de critère du dessus.
Les esquives	Celui qui esquive et privilégie ses placements / déplacements.
A qualité technique égale	Celui qui touche un plus grand nombre de fois sans être remisé.

5.9 Juges de table

Le chronométrateur arrête et démarre le chronomètre en fonction des annonces de l'arbitre central. À 10 secondes de la fin du combat, il fait raisonner un gong ou une sonnette.

À la fin du temps réglementaire, il fera résonner une 2^e fois le gong ou la sonnette.

Le marqueur enregistre les éventuels avertissements et le résultat de chacune des reprises.

6 Protestation officielle

Toute protestation doit être formulée par écrit auprès du responsable d'arbitrage de la compétition.

7 Comportement

7.1 Compétiteurs

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Les membres de l'organisation, juges/arbitres tenant la feuille d'appel, sont chargés d'aller les informer, dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées, que leur passage est annoncé. Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

7.2 Coach

1. Les coachs suivent une formation à la fin de laquelle une carte leur est remise qui leur permet d'accompagner leur sportif sur la zone de compétition.
2. Ils restent au bord de l'aire de combat
3. Leurs directives sont données à voix basse durant les pauses de 30 secondes
4. Ils peuvent être exclus de la zone en cas de non-respect des règles.
5. Leurs combattants peuvent être pénalisés en cas d'injures du coach à l'encontre des arbitres et combattant adverse.
6. Le coaching n'est pas autorisé pendant le combat, à l'exception du coaching entre équipiers au cours des combats par équipe.

8 Règles et déroulés de la compétition technique

8.1 Les compétitions techniques ouvertes à tous, des pupilles aux vétérans

Pour les pratiquants de Kali Eskrima : Le Karenza (ou Forme libre)

Le compétiteur exécute un **Karenza**, enchaînement libre (non codifié) avec exécution fluide de techniques du système de combat pratiqué, pendant une durée maximum qui dépend de la catégorie d'âge.

Les compétiteurs solos se présentent un par un.

La prestation est **d'une minute trente** pour les juniors et séniors, vétérans.

La prestation est d'une **minute** pour les autres catégories enfants.

Les trois juges évaluent la prestation et attribuent une note sur les critères suivants :

Les critères d'évaluation sont les suivants :

- La fluidité, Note sur 5
- La variété et la complexité des techniques, Note sur 5
- La vitesse d'exécution, Note sur 5
- L'équilibre et précisions des techniques. Note sur 5

L'évaluation ne porte pas sur les spécificités d'un système, mais sur la cohérence technique de la prestation.

Pour les pratiquants de Pencak Silat : le JURUS (Forme codifiée équivalente au Kata de Karaté).

Le type de JURUS retenu est un enchaînement codifié d'une durée maximale d'une minute trente (donc exclus le SILAT JURUS 3 (Tunggal) de 3 mn).

Le JURUS, n'est pas imposé, le pratiquant effectue un enchaînement propre à son école.

Les compétiteurs solos se présentent un par un.

La prestation est **d'une minute trente** pour les juniors et séniors, vétérans.

La prestation est **d'une minute** pour les autres catégories enfants.

Les trois juges évaluent la prestation et attribuent une note sur les critères suivants :

Les critères d'évaluation sont les suivants :

- La fluidité, Note sur 5
- La variété et la complexité des techniques, Note sur 5
- La vitesse d'exécution, Note sur 5
- L'équilibre et précisions des techniques. Note sur 5

L'évaluation ne porte pas sur les spécificités d'un système ou du JURUS, mais sur la cohérence technique de la prestation.

8.2 Les compétitions techniques en duo à partir de 18 ans

Les compétiteurs exécutent leur prestation deux par deux, après s'être salués et salués les juges, au signal du juge central, ils effectuent leur prestation technique. La prestation est limitée à une durée maximale de 2 minutes.

Les deux participants du binôme sont tour à tour attaquant puis défenseur, les rôles peuvent être inversés à chaque série d'attaque ou à la fin de la première minute.

Le duo/binôme produit 2 séries de six attaques au choix parmi :

- Six attaques mains nues,
- Six attaques bâton simple,
- Six attaques couteau, ou machette.

Exemple : Attaquant A ; Produit 3 attaques mains nues ou bâton ou couteau ou machette, puis attaquant B fait de même jusqu'à avoir exécuté leurs deux séries chacun.

Les attaques armées sont imposées sur des angles suivant au choix N°1, N°2, N°3, N°4, N°5.

Description des angles d'attaque :

- Ø N°1 diagonale descendante de droite à gauche,
- Ø N°2 l'opposé, diagonale descendante de gauche à droite,
- Ø N°3 horizontale de droite à gauche,
- Ø N°4 l'opposé, horizontale de gauche à droite,
- Ø N°5 pique directe au nombril.

Les défenses sont libres:

Le défenseur produit une réponse en fonction de son système et de l'attaque fournie, elle peut être :

- # Une série main nue, contre-attaque main nue,
- # Une série main nue, contre-attaque bâton simple,
- # Une série main nue, contre-attaque couteau,
- # Une série bâton contre-attaque bâton,
- # Une série bâton contre-attaque couteau,
- # Une série couteau contre-attaque couteau,
- # Une série machette contre machette.

Les défenses, plus ou moins complexes, sont à base de blocages, de ripostes, de contrôles et ou d'amenées au sol.

L'utilisation des armes est un critère de complexité qui entraîne une meilleure notation de la part des juges. La prestation est d'une durée de deux minutes, puis ils sortent du tapis.

Les critères d'évaluation :

Les juges attribuent une note en tenant compte des prestations techniques et sportives des compétiteurs :

- La fluidité, noté sur 5,
- La variété et la complexité des techniques, noté sur 5,
- L'équilibre et précisions des techniques, noté sur 5,
- La vitesse d'exécution, noté sur 5.

Critères permettant aux juges d'établir la notation :

Absence de fluidité, 0 à 2 / fluidité correcte 2 à 3 / fluidité excellente 4 à 5

Absence de Complexité 0 à 2 / Complexité correcte 2 à 3 / Complexité excellente 4 à 5

Absence d'équilibre et de précision 0 à 2 / Équilibre et précision corrects 2 à 3 / L'équilibre et précision excellents 4 à 5.

Absence de vitesse 0 à 2 / vitesse correcte 2 à 3 / vitesse excellente 4 à 5.

Le travail main nue sera noté sur 4 points au maximum dans chacun des 4 critères, entraînant une note globale maximale de 16.

Les actions suivantes sont pénalisantes par moins deux points sur la note globale :

- La perte d'équilibre.
- La perte d'arme du défenseur ou si le défenseur se coupe sur une zone dangereuse lors d'une défense contre couteau d'entraînement.
- Une absence ou un manque de contrôle dans les techniques, plus particulièrement les clés.

ANNEXE REGLEMENT COMPETITION TECHNIQUE KALI :

Description du matériel des différentes formes techniques et de combat par catégorie



Matériel enfant

Casque à bulle Bleu

ou

Rouge



Il est conseillé aux clubs d'avoir un casque de chaque couleur

Gants autorisés pour les enfants, plus toute sorte de mitaines.



Plastron réversible enfant facultatif



Stick en mousse enfants, prêté par la Fédération.

50 cm de pupille et benjamin

70 cm minime / cadet / junior



 ACM Sport

Matériel personnel obligatoire pour les adultes en sportif et en élite

Attention les casques élites et ceux sportifs sont différents

ELITE : Casque WEKAF (Avec gorgerin et protection de nuque).



SPORTIF : Casque à grille (La grille ne doit en aucun cas être proéminente).



ARCEM
FIGHT WEAR



DISPONIBLE EN VERSION HOMME ET FEMME
100% POLYURETHANE
RECHERCHES & DÉVELOPPEMENT EN FRANCE

BLACK
ARMOURY
www.blackarmoury.com

Ce casque d'escrime est accepté

Gants de Hockey, pas de couleur imposée, format sportif et élite



Exemple de coquille Homme



coquille Femme facultative



Protèges coude en mousse



ou coqués



Protèges genoux en mousse



ou coqués



Les protèges avant-bras sont conseillés mais pas obligatoires



Femmes en élite, protection de poitrine obligatoire, facultative dans la forme sportive
Soit par plastron réversible
Soit par coque de protection



Les bâtons sont la différence fondamentale entre le format élite et sportif.

Bâtons forme élite
Rotin léger rouge ou bleu



bâtons forme sportive
rotin recouvert d'une protection en mousse



Les deux modèles de sticks sont fournis par l'organisation lors des compétitions.



**ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE**
FFK

39 rue Barbès, 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON **2024-2025**