



REGLEMENT DE LA COMPÉTITION  
DE NIHON BUDO AÏKI JU JUTSU  
KENPO TAÏ JUTSU - SELF-DÉFENSE

**A.N.N.B.**

**5 bis av. Gambetta**



**☎ : 01 43 98 35 54**

**~ Nul n'est infallible ~**

Ni le combattant, ni l'arbitre ne détient la vérité. Mais si réalité il y a, celle-ci sera reconnue et connue de tous. La réalité est parfois aussi "illusoire" que le rêve, ainsi les rêves de gloire peuvent parfois nuire davantage au "moi" que la réalité de la banalité quotidienne.

Aussi, nous devons tous, combattants - arbitres et dirigeants, faire qu'une compétition de Nihon Budo ne reste qu'une rencontre entre pratiquants d'une école et invités d'autres disciplines.

Les règles de la compétition ne sont définies que pour un moment donné (niveau des combattants, objectif de la Fédération, évolution...) et ne correspondent qu'à ce moment précis. Elles peuvent refléter la "réalité" comme elles peuvent n'être qu'une image dans un miroir. Il faut donc les accepter telles qu'elles ont été définies, même si parfois elles paraissent "injustes" voire "irréelles". Sans ces acceptations, une décision et/ou un acte peut être remis en cause à tout moment, et ne servir de support qu'à une **polémique stérile**.

La compétition au Nihon Budo ne sera donc qu'une rencontre entre amis. Rencontre dans laquelle, "petits et grands frères" peuvent se rencontrer "virilement" pour se donner mutuellement des conseils sur leurs compréhensions de la technique et de la stratégie du combat, "sans animosité et sans haine". Car une compétition, quelle qu'elle soit, n'est rien de plus que cela. Sinon, il faudrait réimplanter les "jeux de cirque" où le vainqueur sera le dernier survivant.

Cette saison la compétition se fera en deux manches :

- \* une manche de Kenpo Taï Jutsu = combat à mains nues,
  - \* une manche d'Aïki Ju Jutsu = combat à mains nues contre un adversaire armé,
- séparées par une pause d'une minute.

ASSOCIATION NATIONALE de NIHON BUDO AÏKI JU JUTSU

L'arme utilisée sera , encore pour cette saison, le Tanto.

## 1- BUT

### But du Kenpo Tai Jutsu

Le but du jeu est de neutraliser le plus rapidement possible le partenaire, soit par une immobilisation, soit par une technique de blocage sans que le partenaire puisse réagir.

Pour amener le partenaire au point de blocage complet, les combattants peuvent utiliser toutes les techniques mises à leur disposition : **atemi, projection...**

### But de l'Aïki Ju Jutsu

Pour le combat à mains nues contre arme, le but est d'amener les étudiants en arts martiaux à rechercher et à trouver une stratégie et une tactique de combat adaptées à la défense à mains nues contre un adversaire armé (Tanto, Tambo, Wakisashi...).

## 2- COMPTAGE DES POINTS

### Comptage des points en KENPO TAÏ JUTSU

**ATEMI** : \* **atemi main** = - visage .....= 1 point combat,  
- buste .....= 3 points combat.

**ATEMI** : \* **atemi pied** = - visage .....= 1 point combat,  
- buste .....= 3 points combat,  
- jambe .....= 2 points combat.

**PROJECTION** : toute projection réussie vaut 10 points combat.

**NEUTRALISATION** : la neutralisation du partenaire donne :

- 20 points match si celle-ci se produit dans les 30 premières secondes
- 15 points match si celle-ci se produit dans la première minute
- 10 points match si celle-ci se produit dans les 90 secondes
- 5 points match si celle-ci se produit avant la limite de temps

La neutralisation du partenaire arrête immédiatement le combat et donne la victoire à celui qui l'a effectuée.

Les points combat ne sont comptabilisés que pour départager les combattants en l'absence de neutralisation durant le combat. Le vainqueur aux points marque **trois points match**.

## Comptage des points en AÏKI JU JUTSU

Touché : 1 atemi efficace  
 ⇒ Pts les 2 élèves  
 + 1

Visage : 1 pt

Buste : 3 pts

⇒ 2x3pts = 6pt

Tu si 3 AEMIS

OSAE = 30"

### 1) Combattant à mains nues

ATEMI MAIN = \* visage.....= 1 point combat,  
 \* buste.....= 3 points combat.

ATEMI PIED = \* visage.....= 1 point combat,  
 \* buste.....= 3 points combat,  
 \* jambe.....= 2 points combat.

PROJECTION = toute projection réussie donne 10 points combat.

NEUTRALISATION ou adversaire désarmé, donne :

- \* dans les dix premières secondes de combat.....= 50 points match,
- \* dans les trente secondes.....= 30 points match,
- \* dans la limite de temps.....= 15 points match.

La neutralisation ou le désarmement (car une fois que l'adversaire est désarmé, le combat devient un travail mains nues à mains nues, ce qui n'est plus le but du jeu) de l'adversaire arrête immédiatement le combat.

Les points combat ne sont comptabilisés que pour départager les combattants en l'absence de victoire durant le match. Le vainqueur marque cinq points match.

### 2) Combattant armé

Le rôle du combattant armé est de tout faire pour mettre virtuellement en danger l'intégrité physique de son adversaire, afin de permettre à celui-ci de trouver une solution de défense. Il ne peut se servir que de son arme pour marquer des points, mais toutefois il a le droit d'utiliser toutes les parties de son corps pour bloquer ou contrer une attaque. Et si d'aventure, le combattant à mains nues se mettait dans une position telle que le combattant armé puisse le neutraliser sans utiliser son arme, ceci sera le bienvenu et même récompensé.

Touche non neutralisante : chaque touche donne 1 point combat.

**Touche neutralisante** : la touche neutralisante est celle qui mettra l'adversaire hors d'état de se défendre. Celle-ci donne :

- \* dans les trente premières secondes.....= **3 points match,**
- \* dans la limite de temps.....= **1 point match.**

**Neutralisation sans touche neutralisante** : si le combattant armé estime qu'il a l'opportunité de neutraliser son adversaire sans utiliser son arme, qu'il doit toutefois garder à la main, il marquera **dix points match.**

Pour les deux types de combat, les **atemi au ventre** (uniquement au ventre) entraînant un **K.O.** donnera **deux points match.**



### 3- TEMPS DES COMBATS ET MANCHES

Le combat (= match) comporte deux manches de deux minutes chacune, séparées par une minute de repos.

La **première manche** de deux minutes opposera les combattants en **Kenpo Taï Jutsu**. Après une minute de repos, ceux-ci passeront à la **deuxième manche** qui sera la **manche d'Aïki Ju Jutsu**. Cette manche est séparée en deux tranches d'une minute, durant laquelle chacun des combattants sera armé puis désarmé.

Le combattant rouge (= **Aka**) prendra l'arme lors de la première minute.

En cas d'égalité à l'issue du match : par points combat, et/ou par points atemi et projection, une troisième manche départagera les combattants. Un tirage au sort déterminera le type de combat de cette dernière manche = **Kenpo Taï Jutsu** ou **Aïki Ju Jutsu**.

En cas d'égalité encore lors de cette dernière manche, **les arbitres départageront les combattants par décision**. Le combattant vainqueur marquera le nombre de points qu'il a ~~acquis~~ **acquis** durant le match.

### 4- SANCTIONS

Les sanctions ne sont instituées que pour la sécurité des combattants. Il est important que les combattants comprennent que **la compétition n'est qu'un test**, il faut donc tout faire pour ne pas blesser son adversaire. Mais il arrive que dans le feu de l'action, un

combattant puisse oublier les règles élémentaires de la simple courtoisie. Aussi des sanctions sont instituées pour rappeler ceux-ci à l'ordre.

**JYOGAI** = sortie de terrain sans être poussé par l'adversaire, et ôte au combattant fautif :

- \* première sortie = 1 point combat,
- \* deuxième sortie = 2 points combat,
- \* troisième sortie = la manche, et donne **quatre points match** à l'adversaire.

**CHUI** = acte prohibé ou dangereux, et ôte **deux points combats** au fautif :

- \* atemi sans contrôle,

**HANSOKU** = acte prohibé ou dangereux, et ôte **trois points** au fautif :

- \* ne pas contrôler intentionnellement,
- \* projeter et tomber sur l'adversaire,
- \* mauvaise attitude,
- \* discuter avec l'arbitre.

**SHIKAKU** = donne la manche à l'adversaire par **dix points match** et élimine le combattant fautif pour :

- \* **le combat en cours** = - mauvaise attitude répétée deux fois,  
- manque de contrôle répété quatre fois,  
- manque de contrôle intentionnel deux fois,  
- discuter avec l'arbitre deux fois.
- \* **toute la compétition** = - insulter l'arbitre,  
- insulter l'adversaire,  
- renversement de l'adversaire sur la tête,  
- projection par saisie de cou,  
- chute volontaire sur l'adversaire.

La liste des **sanctions disqualificatives ou non** n'est pas exhaustive.

SELON LA GRAVITÉ DU SHIKAKU, DES SANCTIONS PEUVENT ÊTRE DEMANDÉES À L'ENCONTRE DU COMBATTANT.

## 5- ARBITRAGE ET AIRE DE COMBAT

Voir règlement Nihon Budo Iai Ken Jutsu.



**A.I.N.B.**

**5 bis av. Gambetta  
94 160 Saint-Mandé**

**FRANCE**

**☎: 01 43 98 35 54**

# REGLEMENT DE LA COMPETITION DE NIHON BUDO IAI & KEN JUTSU



A la source, il y avait le samouraï dont le rôle était de défendre son Clan, sa famille et son honneur. Ce dernier, pour pouvoir exécuter honorablement son travail, se devait d'avoir un dur entraînement à l'art du sabre, mais aussi aux techniques de défense à mains nues. En effet, le devoir premier de ce guerrier est de "préserver la vie et non de l'ôter", comme le résume très bien ce vieux proverbe japonais :

**" LA MEILLEURE LAME EST CELLE QUI NE SORT JAMAIS DE SON FOURREAU ".**

Le "Primum Movens" du NIHON BUDO est de garder l'art martial intact dans ses traditions et dans ses buts .

Pour ce faire, le premier pas est de faire comprendre au pratiquant la finalité de son entraînement. Plus personne ne se promène avec un sabre dans la rue, alors pourquoi apprendre l'art du sabre ?

Le but de la compétition est de répondre à cette question . Toutes les techniques japonaises de self-défense étaient basées sur la défense contre un adversaire armé d'un sabre . Il fallait se défendre avec ce que l'on avait : un sabre, un tanto, un jo, un bo ... ou simplement avec ses mains nues .

Ainsi le rôle de la compétition au NIHON BUDO est de permettre au pratiquant de "mesurer" son acquis et de "se confronter" avec plus de réalisme qu'à l'entraînement . Il devra alors prendre la bonne décision malgré la tension créée par le lieu et l'enjeu, et cette bonne décision peut être tout simplement de refuser le combat . Mais s'il accepte le combat, il pourra alors décider de la manière par laquelle il va neutraliser son adversaire .

Et,

C'EST CETTE DÉCISION QUI SERA LA RÉPONSE À TOUTES SES QUESTIONS.

## A. SURFACE DE COMBAT

La surface de combat comprend :

- l'aire de combat ,
- la table centrale ,
- l'emplacement des arbitres .

### 1). L'AIRE DE COMBAT

L'aire de combat est un cercle :

- de huit mètres de diamètre extérieur , pour les combats individuels ,
- de neuf mètres de diamètre , pour les combats à un contre deux .

#### 1A). AIRE DE COMBAT EN INDIVIDUEL :

L'aire de combat comprend:

- la **ligne de pré-sortie**, qui est représentée par un cercle de six mètres de diamètre, sera matérialisée par une **bande discontinue blanche**,
- la **ligne de sortie** sera représentée par un cercle continu rouge de huit mètres de diamètre,
- l'emplacement des combattants sera à deux mètres (2,00 m.) du centre sur la **ligne Est-Ouest** , ces emplacements seront représentés par une **bande rouge de cinquante centimètres (0,50 m.) de longueur** pour le combattant situé à l' Est ( donc à Gauche de la table centrale ) ; et par une **bande blanche de cinquante centimètres (0,50 m.) de longueur** pour le combattant situé à l' Ouest ( donc à Droite de la table centrale ).

## 1B). AIRE DE COMBAT À UN CONTRE DEUX :

L'aire de combat comprend:

- la **ligne de pré-sortie**, qui est représentée par un **cercle de huit mètres de diamètre**, sera matérialisée par une **bande discontinue blanche**, (accolée à l'intérieur de la ligne de sortie de l'aire de combat individuel, dans le cas où il n'y aurait pas la possibilité de séparer les différentes aires de combat),
- la **ligne de sortie** sera représentée par un **cercle continue rouge de dix mètres de diamètre**,
- l'emplacement des combattants sera à **trois mètres cinquante ( 3,50 m.)** du centre sur la **ligne Est-Ouest**, ces emplacements seront représentés par une **bande rouge d'un mètre (1,00 m.) de longueur** pour le combattant situé à l' **Est** ( donc à Gauche de la table centrale ) ; et par une **bande blanche de un mètre ( 1,00 m.) de longueur** pour les combattants situés à l' **Ouest** ( donc à Droite de la table centrale ).

Ces aires de combat représentent un monticule plat duquel les combattants ne peuvent sortir sous peine de chute .

Cette surface de combat sera placée à deux mètres ( 2,00 m. ) de la table centrale.

Pour les combats par équipe , la ligne d'attente des combattants sera à un mètre cinquante ( 1,50 m.) de la ligne de sortie de part et d'autre de la ligne Est-Ouest , et est représentée par une ligne, de la couleur des combattants, de trois mètres de longueur .

## 2). LA TABLE CENTRALE

La table centrale est située au nord de la surface de combat .

Cette table est tenue par l'**arbitre modérateur** . Il sera installé entre le chronométreur , qui sera assis à sa Gauche , et le marqueur , qui sera assis à sa Droite .

## 3). L'EMPLACEMENT DES ARBITRES

L'arbitre central sera assis dos à la table centrale avec le siège collé à cette dernière ( donc au Nord de la surface de combat ) .

Les arbitres de coins seront assis respectivement au Sud-Ouest et au Sud-Est de la surface de combat, et ce à un mètre cinquante ( 1 ,50 m.) de la dernière ligne de sortie.



## B. RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

### 1). TENUE DES ARBITRES

Les arbitres seront soit :

- en blazer bleu foncé, chemise blanche, pantalon gris foncé, chaussettes noires ( les chaussons noirs sont autorisés s'ils ne sont réservés exclusivement qu'à l'usage du TATAMI) et cravate bleue foncée ,
- en kimono , comprenant une veste bleue foncée , un hakama blanc .

### 2). TENUE DES COMBATTANTS

Les combattants seront :

- en veste bleue foncée ,
- en hakama blanc (( pour les combattants n' ayant pas de hakama blanc , le hakama foncé ( bleu ou noir) est autorisé, le pantalon blanc rayé ou non n' est autorisé que jusqu' en quart de finale)).
- l' écusson club (si le club en possède un) se porte au niveau du bras gauche de la veste de kimono .

Les tenues doivent être obligatoirement propres et non déchirées .

### 3). PROTECTIONS

Les combattants doivent porter obligatoirement :

- une coquille pour les hommes ,
- un protège-seins pour les femmes ,
- les protections de jambes englobant le dessus des pieds
- les protections d'avant-bras et gants pour les catégories junior et cadet .

Les protège-coudes, les protège-dents ainsi que les gants sont facultatifs .

#### 4). RÈGLEMENT DES COMBATS POUR LES ARBITRES

Les arbitres ne doivent pas perdre de vue que la compétition n'est pas obligatoire, ce n'est qu'un entraînement supplémentaire pour les pratiquants, ou bien ce n'est que le moment de la saison pour ceux-ci de rencontrer des pratiquants d'autres clubs .

Les arbitres doivent donc penser qu'ils sont des "grands frères" pour les combattants, leur présence est le garant du bon déroulement du combat qu'ils sont en train d'arbitrer .

L'erreur est humaine, la partialité demeure impardonnable et va à l'encontre de l'esprit du NIHON BUDO .

Dans ces principes, les arbitres seront essentiellement des "observateurs" attentifs et prêts à intervenir au moindre problème pouvant "perturber" le bon déroulement de la compétition .

#### 5). RÈGLEMENT DES COMBATS POUR LES PRATIQUANTS

La compétition est avant tout une occasion pour se remettre en question sur les plans technique et mental. Le combat permet la recherche du dépassement de soi-même. La compétition n'est pas instituée pour le dépassement des autres, même si "le but du jeu est de gagner".

D'ailleurs, la **plus belle victoire** est celle que l'on remporte sur soi-même, pas celle que l'on emporte sur un plus fort, et encore moins sur un **plus faible**.

La compétition est aussi une occasion pour les pratiquants de se rencontrer. Aussi il nous faut garder en mémoire l'esprit de notre discipline et montrer par notre comportement que nous avons assimilé le code du BUDO :

- **combativité ne signifie pas agressivité,**
- **efficacité ne signifie pas brutalité.**

De plus, les combattants ne doivent pas oublier que " **l'erreur est humaine**". Les arbitres , comme les combattants , sont des hommes .

## C. NIHON BUDO ET COMPÉTITION

### 1). DURÉE

La durée de tous les combats est de deux minutes.

### 2). CHRONOMÉTRAGE

Le chronométrateur est assis à la droite de l'arbitre modérateur, à la table centrale.  
Il déclenchera le chronomètre à l'ordre " HAJIME " et l'arrêtera à l'ordre "YAME".

Au terme des deux minutes de combat, il signalera la fin du combat par deux coups de gong.

Il donnera un coup de gong pour signaler l'intervention de l'arbitre modérateur.

### 3). COMPTABILISATION DES POINTS

Le marqueur est assis à la gauche de l'arbitre modérateur, à la table centrale.  
Il notera toutes les remarques de l'arbitre modérateur.  
Il fera le total des points et annoncera le score à l'arbitre modérateur.

### 4). LES ARBITRES

#### 4A). L'ARBITRE MODÉRATEUR :

L'arbitre modérateur est assis au milieu de la table centrale.

Son rôle est de :

- vérifier le bon déroulement du chronométrage,
- vérifier le bon déroulement de la comptabilisation des points,
- vérifier le bon déroulement du combat :
  - ✦ il signalera au marqueur, en cas de désaccord entre lui et le ou les arbitres concernés sur le nombre de points accordés aux combattants, que ce dernier notifiera par écrit, pour mise au point à la fin du combat,
  - ✦ il fera arrêter le combat , par un coup de gong , pour signaler toute irrégularité pouvant perturber le bon déroulement de la compétition,
  - ✦ il annoncera à l'arbitre central le résultat des scores .

#### 4 D). L'ARBITRE CENTRAL :

Le rôle de l'arbitre central est de garantir l'intégrité physique et mentale des combattants. Pour ce faire, il :

- suivra le combat le long de la ligne de sortie, si besoin est ,
- sifflera pour arrêter le combat, et expliquera au(x) combattant(s) concerné(s) l'erreur commise,
- séparera les combattants s'il estime que l'action en cours peut être dangereuse,
- sanctionnera le(s) combattant(s) si besoin est .

#### 4 C). LES ARBITRES DE COIN :

Le rôle des arbitres de coin est de garantir l'intégrité physique et morale des combattants . Pour ce faire , ils :

- suppléeront l'arbitre central , en =
  - ✦ signalant toute infraction au règlement par un coup de sifflet,
  - ✦ arrêtant le combat par un coup de sifflet lorsque l'arbitre central sépare les combattants lors d'une action dangereuse,
- comptabiliseront les points marqués par les différents combattants ,
- comptabiliseront les points négatifs provoqués par les différents combattants .

### 5). ARBITRAGE

#### 5 A). LES ARMES :

Les armes utilisées pour la compétition de NIHON IAI & KEN JITSU seront des armes " mousses " , comprenant :

- un **KEN** dont la longueur doit être comprise entre 1,05 m et 1,25 m,
- un **WAKISASHI** dont la longueur doit être de **0,85 m** ,
- un **TANTO** dont la longueur doit être de **0,30 m** .

## 5 B). FORT DES ARMES :

✿ Le **KEN** doit être passé dans la ceinture et dans le nœud prévu à cet effet, et ce à la gauche du combattant .

✿ Le **WAKISASHI** peut être porté à gauche ou à droite, passé dans la ceinture, ou bien dans le dos grâce à une ceinture prévue à cet effet .

✿ Le **TANTO** peut être porté à n'importe quel endroit du corps .

## 5 C). UTILISATION DES ARMES :

✿ Le **KEN** peut être utilisé à une ou deux mains .

✿ Le **WAKISASHI** peut être utilisé à une ou deux mains , et peut être utilisé comme arme de jet .

✿ Le **TANTO** peut être utilisé comme arme de défense ou bien comme arme de jet .

## 5 D). COMPTAGE DES POINTS :

### ✿ TRAVAIL À 5 POINTS :

Lorsque le combattant neutralise complètement son adversaire sans avoir dégainé d'arme - c'est à dire (c.à.d.) utilisation d'ATEMI, CLE ou PROJECTION et IMMOBILISATION ou ETRANGLEMENT - il marquera CINQ POINTS = travail en méthode AIKI JU JITSU ,

### ✿ TRAVAIL À 3 POINTS :

Le travail en méthode IAÏ avec le **KEN** ou le **WAKISASHI** donnera TROIS POINTS au combattant c.à.d. dégainer et neutraliser l'adversaire dans le même temps ou sans temps mort .

Lorsqu'un combattant perd son (ou ses) arme(s), il peut continuer à se défendre à mains nues. La neutralisation de l'adversaire lui donnera TROIS POINTS.

Le lancer du TANTO juste après l'avoir dégainé, avec neutralisation de l'adversaire donnera également TROIS POINTS ,

#### ☸ TRAVAIL À 1 POINT :

Le travail en méthode KEN JUTSU c.à.d. neutraliser l'adversaire une fois l'arme déjà dégainée , avec le KEN le WAKISASHI ou le TANTO donnera UN POINT au combattant ,

#### ☸ SORTIE DE L'AIRE DE COMBAT :

La sortie de l'aire de combat donne DEUX POINTS lorsque les armes sont dégainées et DIX POINTS lorsqu'un combattant arrive par la pression mentale à faire sortir son adversaire du TATAMI sans avoir dégainé son arme ,

#### ☸ POINTS NEGATIFS :

UN POINT NÉGATIF sera donné au combattant qui commettra une infraction aux règlements. Ce point ne sera pas attribué à l'(ou les) adversaire(s), mais retiré des points marqués par le combattant lors du match en cours .

## 6). RÈGLES D'ARBITRAGE ET DE COMBAT

### 6A). LE COMBAT :

Le but du combat est de :

" NEUTRALISER COMPLÈTEMENT L'ADVERSAIRE " .

Pour ce faire le combattant a le choix de la décision à prendre , soit :

☸ répondre en AIKI JU JUTSU = NEUTRALISER l'adversaire par ATEMI, CLE ou PROJECTION, IMMOBILISATION ou ETRANGLEMENT, sans que l'adversaire puisse réagir,

☸ répondre en IAÏ = DEGAINER et NEUTRALISER c.à.d. dégainer et toucher le partenaire sans temps mort, à un point vital ne laissant aucun doute quant à l'issue du combat,

☸ répondre en KEN JUTSU = NEUTRALISER l'adversaire par une attaque décisive avec l'arme déjà hors du fourreau .

## COMBAT INDIVIDUEL

### INDIVIDUEL À UN CONTRE UN :

Le combat individuel opposera deux combattants qui auront le choix entre le KEN, le WAKISASHI ou le TANTO (l'un peut choisir le KEN et l'autre le WAKISASHI).

### INDIVIDUEL À UN CONTRE DEUX :

Le combattant "seul" prendra une ou deux armes au choix entre le KEN , le WAKISASHI ou le TANTO .

Les combattants en groupe ne prendront que le KEN .

## COMBAT PAR ÉQUIPE

Les équipes seront composées de deux combattants :

Les combattants auront deux armes qui seront **obligatoirement** le KEN et le WAKISASHI . Ils s'affronteront à deux contre deux .

## LES CATÉGORIES

Les catégories se feront uniquement en fonction de l'ÂGE :

∞ la catégorie SENIOR = à partir de 18 ans révolus ,

∞ la catégorie JUNIOR = entre 16 et 18 ans ,

∞ la catégorie CADET = entre 14 et 16 ans .

Pour les individuels , les catégories MASCULINE et FÉMININE seront séparées .

Pour les équipes , celles-ci peuvent être MIXTES .

## 6 B ). LES TERMES D'ARBITRAGE :

Ces termes sont extrêmement important à connaître , car ce sont les garanties du bon déroulement d'une rencontre . Une méconnaissance de ces mots peut être à l'origine d'un accident .

LE.....	= Salut de l'ensemble ,
KAMAETTE.....	= En garde sur la ligne de combat ,
HAJIME.....	= Commencez le combat ,
YAME.....	= Arrêtez sur place ,
SORE MADE.....	= Fin du combat ,
AKA ou SHIRO KACHI.....	= Victoire pour ROUGE ou BLANC ,
HIKIWAKE.....	= Match nul .

**L'arrêt sur place des combattants à l'annonce de YAME est extrêmement important , et toute poursuite de l'action en cours sera sanctionnée .**

## 6 C ). LES SANCTIONS :

Les sanctions instituées n'existent que pour rappeler les combattants à l'ordre . Les combattants doivent absolument avoir en tête que :

**" VAINCRE SANS CONSCIENCE N'EST QUE RUINE DU CORPS " .**



- JYOGAI.....= Sortie de l'aire de combat ,  
= MATCH et POINT pour l'adversaire ( 2 ou 10).
- CHUI.....= Continuer alors que l'on est neutralisé ,  
= UN POINT NEGATIF .
- HANSOKU.....= Disqualification pour ACTE DANGEREUX ,  
= TROIS POINTS NÉGATIFS .
- SHIKAKU.....= Disqualification pour toute la compétition ,  
= CINQ POINTS NÉGATIFS .

SELON LA GRAVITÉ DU SHIKAKU, DES SANCTIONS PEUVENT ÊTRE DEMANDÉES À L'ENCONTRE DU COMBATTANT.

#### 6 D). DANGER DE LA COMPÉTITION :

La compétition peut comporter des RISQUES pouvant PARFOIS ENTRAÎNER DES ACCIDENTS AVEC DES CONSÉQUENCES GRAVES . C'est pour éviter ce genre d'accidents qu' UN RÈGLEMENT EST INSTITUÉ .

De plus, AYEZ BIEN EN TÊTE QUE L'ADVERSAIRE FACE À VOUS EST AVANT TOUT UN PARTENAIRE, ET LE RESPECT DES AUTRES PRÔNÉ PAR LE NIHON BUDO COMPREND LE RESPECT MORAL MAIS AUSSI ET SURTOUT LE RESPECT PHYSIQUE DES AUTRES, MAIS AUSSI DE SOI-MÊME .

Le règlement prévoit donc des sanctions, NON PAS DANS LE BUT DE VOUS FRUSTRER mais POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ACCIDENT .

#### 6 E). LE CONTRÔLE :

LE MANQUE DE CONTRÔLE EST SOUVENT CAUSE D'ACCIDENT, le plus souvent mineur heureusement. Aussi efforcez-vous de CONTRÔLER AU MAXIMUM VOS ATEMI ET VOS TOUCHES .

⌘ LES ATEMI ET TOUCHES À LA TÊTE DOIVENT ÊTRE PARFAITEMENT CONTRÔLÉS .

- ⌘ LES ATEMI POINGS AU VISAGE DOIVENT ÊTRE DONNÉS "MAIN OUVERTE",
- ⌘ LES ATEMI AUX ARTICULATIONS, NOTAMMENT AU GENOU, DOIVENT ÊTRE "EXTREMEMENT PRUDENTS", aussi les ATEMI DONNÉ JAMBE TENDUE CONTRE UN GENOU SONT SANCTIONNÉS,
- ⌘ LES PIQUES AVEC LES ARMES DOIVENT ÊTRE DONNÉS AVEC LA MAIN TENANT L'ARME NON SERRÉE.
- ⌘

TOUTES ATTAQUES NON CONTRÔLÉES INTENTIONNELLEMENT SERONT  
SANCTIONNÉES PAR UN SHIKAKU.

#### 6 F. LES TECHNIQUES DANGEREUSES :

CERTAINES TECHNIQUES SONT CONSIDÉRÉES "DANGEREUSES" EN COMPÉTITION CAR ELLES SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE SOURCES D'ACCIDENT. ELLES SONT DONC "INTERDITES" DANS LES COMBATS.

CESES TECHNIQUES SONT :

SAKA OTOSHI - TOUTES LES TECHNIQUES DE RENVERSEMENT DU PARTENAIRE SUR LA "TÊTE".

KUDI NAGUE - TOUTES LES TECHNIQUES DE PROJECTION PAR "SAISIE DU COU" DU PARTENAIRE.

MAKIKOMI - CHUTE "VOLONTAIRE" SUR LE PARTENAIRE DANS LES PROJECTIONS.

L'UTILISATION DE CES TECHNIQUES SERA SANCTIONNÉE PAR UN SHIKAKU.

## 69). LES ACTIONS DANGEREUSES:

Ce paragraphe appelle au **"bon sens"** du combattant.

IL EST PARFOIS PLUS "CHEVALERESQUE" D'ARRÊTER UNE ACTION POUR ÉVITER UN "ÉVENTUEL ACCIDENT" - EN CAS DE MAUVAISE POSITION DE CORPS DU PARTENAIRE par exemple - QUE DE VOULOIR À TOUT PRIX PASSER UNE TECHNIQUE POUR MARQUER DES POINTS.

## 61). ÉTAT D'ESPRIT:

Personne ne vous blâmera d'avoir un esprit de "vainqueur". On ne vous reprochera pas non plus votre combativité. Mais votre comportement, lors des compétitions, doit être irréprochable, car LE COMPORTEMENT DES COMBATTANTS COMME LE COMPORTEMENT DE L'ENTRAÎNEUR, OU CELUI DES ARBITRES, EST L'IMAGE DIRECTE DU NIHON BUDO DONNÉE AUX SPECTATEURS. CE COMPORTEMENT EST LE "REFLET" DE VOTRE ÉTAT D'ESPRIT.





# AIDE MEMOIRE

## TENEUR DE TABLE

### WENPO

POINTS COMBAT et NEUTRALISATION

- à 20 pts  $\Rightarrow 0 < \text{NEUTRALISATION} \leq 30s$
- à 15 pts  $\Rightarrow 31 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 60s$
- à 10 pts  $\Rightarrow 61 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 90s$
- à 5 pts  $\Rightarrow 91 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 120s$
- à Absence de neutralisation durant le combat  $\Rightarrow$  VAINQUEUR Aux Points NAGU = 3 pts COMBAT

AKA



SHIRO



### ☆ 2 CHRONOS

> Durée du combat

> OSAE

Mise en route du chrono : HAJIME (JIME) ou OSAE

Arrêt du chrono : YAME

Durée du combat : 2MN

Durée OSAE : 30 SECONDES

### AKU JU, JUSU 1 Point COMBAT

#### COMBATTANT à NAING NUSA

- à 5 pts : Neutralisation  $\leq 10s$
- à 3 pts :  $11 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 30s$
- à 1 pt :  $31 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 60s$  dans la limite de temps.

#### COMBATTANT ARAE

- 1 pt. Touche Non neutralisante
- 3 pts COMBAT. Touche neutralisante  $\leq 30s$  dans la limite de temps
- 1 pt.  $31 \leq \text{NEUTRALISATION} \leq 60s$  dans la limite de temps

### ☆ SUR FEUILLE RECAPITULATIVE PAR EQUIPE

Colonne V.D  
Noter VI si victoire par IPPON

7 ANO  
204

304

POUSSINS

PUPINES

BENSAIENS

NINIENS

WENPO

+ WENPO

### ☆ SANCTIONS

JYOGAI : sortie de terrain sans être poussé par l'adversaire

1<sup>ère</sup> sortie : 1PT  
2<sup>ème</sup> sortie : 2PTS  
3<sup>ème</sup> sortie : Victoire



Pour l'adversaire

CADRES

JUNIORS

SENIORS

WENPO

+ NAING NUSA

CHUI : Acte prohibé ou dangereux  $\Rightarrow$  2PTS pour l'adversaire

HANSOKU : Acte prohibé ou dangereux  $\Rightarrow$  3PTS pour l'adversaire

SHIKAKU : Donne la manche à l'adversaire et élimine le combattant



**EQUIPE A :**

**EQUIPE B :**

NOM DES COMBATTANTS			POINTS	TOTAL POINTS	VICTOIRE
<b>A</b>		KEMPO			
		KOMBO			
<b>B</b>		KEMPO			
		KOMBO			

NOM DES COMBATTANTS			POINTS	TOTAL POINTS	VICTOIRE
<b>A</b>		KEMPO			
		KOMBO			
<b>B</b>		KEMPO			
		KOMBO			

NOM DES COMBATTANTS			POINTS	TOTAL POINTS	VICTOIRE
<b>A</b>		KEMPO			
		KOMBO			
<b>B</b>		KEMPO			
		KOMBO			

NOM DES COMBATTANTS			POINTS	TOTAL POINTS	VICTOIRE
<b>A</b>		KEMPO			
		KOMBO			
<b>B</b>		KEMPO			
		KOMBO			

**RESPONSABLE TABLE :**

**ARBITRES:**

<b>Catégorie</b>	<b>Date</b>	<b>Poule</b>	<b>Teneurs de table</b>

club	combattant		1	2	3	4	5	V/D	total
	1	Aka							
		Shiro							
	2	Aka							
		Shiro							
	3	Aka							
		Shiro							
	4	Aka							
		Shiro							
	5	Aka							
		Shiro							

**Ordre des combats :**

**Poule de trois : 1-2 / repos / 2-3-repos / 1-3**

**Poule de quatre : 1-2 / 3-4 / repos / 1-3 / 2-4 / 1-4 / 2-3**

**Poule de cinq : 1-2 / 3-4 / 1-5 / 2-3 / 4-5 / 1-3 / 2-5 / 1-4 / 3-5 / 2-4**

**CLASSEMENT :**

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:

**Catégorie**

**Date**

**Poule**

**Teneurs de table**

club	combattant		1	2	3	4	5	V/D	total
	1	Aka							
		Shiro							
	2	Aka							
		Shiro							
	3	Aka							
		Shiro							
	4	Aka							
		Shiro							
	5	Aka							
		Shiro							

**Ordre des combats :**

**Poule de trois : 1-2 / repos / 2-3-repos / 1-3**

**Poule de quatre : 1-2 / 3-4 / repos / 1-3 / 2-4 / 1-4 / 2-3**

**Poule de cinq : 1-2 / 3-4 / 1-5 / 2-3 / 4-5 / 1-3 / 2-5 / 1-4 / 3-5 / 2-4**

**CLASSEMENT :**

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:



**Catégorie** 
**Date** 
**Poule** 
**Teneurs de table**

club	combattant		1	2	3	4	5	V/D	total
	1	Aka							
		Shiro							
	2	Aka							
		Shiro							
	3	Aka							
		Shiro							
	4	Aka							
		Shiro							
	5	Aka							
		Shiro							

**Ordre des combats :**

**Poule de trois : 1-2 / repos / 2-3-repos / 1-3**

**Poule de quatre : 1-2 / 3-4 / repos / 1-3 / 2-4 / 1-4 / 2-3**

**Poule de cinq : 1-2 / 3-4 / 1-5 / 2-3 / 4-5 / 1-3 / 2-5 / 1-4 / 3-5 / 2-4**

**CLASSEMENT :**

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:

**Catégorie** 
**Date** 
**Poule** 
**Teneurs de table**

club	combattant		1	2	3	4	5	V/D	total
	1	Aka							
		Shiro							
	2	Aka							
		Shiro							
	3	Aka							
		Shiro							
	4	Aka							
		Shiro							
	5	Aka							
		Shiro							

**Ordre des combats :**

**Poule de trois : 1-2 / repos / 2-3-repos / 1-3**

**Poule de quatre : 1-2 / 3-4 / repos / 1-3 / 2-4 / 1-4 / 2-3**

**Poule de cinq : 1-2 / 3-4 / 1-5 / 2-3 / 4-5 / 1-3 / 2-5 / 1-4 / 3-5 / 2-4**

**CLASSEMENT :**

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5: