

Championnats ILE DE FRANCE 2022/2023
Individuels & Équipes
11 et 12 février 2023

GYMNASE DE LA REPUBLIQUE
6 RUE ANATOLE FRANCE
92000 NANTERRE

CADETS, ESPOIRS, JUNIORS,
SENIORS FEMININES, SENIORS HOMMES.

De nationalité Française et disposant de
DEUX LICENCES CNKDR Sport Chanbara
dont celle de l'année en cours,
et **3^{ème} Kyu minimum**

Programme :

	Samedi 11 février	Dimanche 12 février
08h45		
09h00		Engagements Juniors & Seniors Femmes
09h15		
09h30		Kihon Dosa Juniors & Seniors Femmes
09h45		
10h00		
10h15		
10h30		
10h45		
11h00		Datotsu Juniors & Séniors Femmes
11h15		
11h30		
11h45		
12h00		
12h15	Engagement Espoirs, Cadets & Seniors Hommes	PAUSE DÉJEUNER & Engagements des équipes
12h30		
12h45		
13h00		
13h15	Kihon Dosa Espoirs, Cadets & Seniors hommes	Équipes Kihon Dosa
13h30		
13h45		
14h00		
14h15		Équipes Datotsu
14h30		
14h45		
15h00	Datotsu Espoirs, Cadets & Séniors Hommes	
15h15		
15h30		
15h45		Équipes Datotsu En relais
16h00		
16h15		
16h30		
16h45		
17h00		
17h15		
17h30		Podium Équipes Cérémonie de clôture
17h45		

Catégories d'âge :

<u>ESPOIRS</u>	<u>CADETS</u>	<u>JUNIORS</u>	<u>SÉNIORS F</u>	<u>SÉNIORS H</u>
Nées en 2005 2006 & 2007	Nés en 2006 & 2007	Nés en 2003 2004 & 2005	Nées en 2004 et avant	Nés en 2002 et avant

Catégories d'armes Cadets :

Individuels : Les compétiteurs doivent être 3^{ème} Kyu minimum, et peuvent s'engager en [Kihon Dosa](#) ainsi que dans [3 catégories d'armes selon leur grade et le tableau suivant](#) :

<u>Catégories d'armes</u>	<u>De 3^{ème} à 1^{er} kyu</u>	<u>1^{er} Dan et plus</u>
<u>Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Morote</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Choken</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Libre</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Nito</u>	<u>Non</u>	<u>Non</u>

Catégories d'armes Espoirs & Juniors

Individuels : Les compétiteurs doivent être 3^{ème} Kyu minimum, et peuvent s'engager en [Kihon Dosa](#) ainsi que dans [3 catégories d'armes selon leur grade et le tableau suivant](#) :

<u>Catégories d'armes</u>	<u>3^{ème} à 1^{er} kyu</u>	<u>1^{er} Dan et plus</u>
<u>Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Morote</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Choken</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Libre</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Nito</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>

Catégories d'armes Séniors Femmes

Individuels : Les compétiteurs doivent être 3^{ème} Kyu minimum, et peuvent s'engager en **Kihon Dosa** ainsi que dans **3 catégories d'armes selon leur grade et le tableau suivant** :

<u>Catégories d'armes</u>	<u>3^{ème} à 1^{er} kyu</u>	<u>1^{er} Dan et plus</u>
<u>Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Morote</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Libre</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Choken</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Nito</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Nagamaki & Yari</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Bo</u>	<u>Non</u>	<u>Non</u>

Catégories d'armes Séniors Hommes

Individuels : Les compétiteurs doivent être 3^{ème} Kyu minimum, et peuvent s'engager en **Kihon Dosa** ainsi que dans **3 catégories d'armes selon leur grade et le tableau suivant** :

<u>Catégories d'armes</u>	<u>3^{ème} à 1^{er} kyu</u>	<u>1^{er} Dan & 2^{ème} Dan</u>	<u>3^{ème} Dan & plus</u>
<u>Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Morote</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Kodachi</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Choken Libre</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Tate Choken</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>	<u>Oui</u>
<u>Nito</u>	<u>Non</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Nagamaki & Yari</u>	<u>Non</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>
<u>Bo</u>	<u>Non</u>	<u>Non</u>	<u>Oui</u>

NB : Pour toutes les catégories d'âge et d'arme, il faut au moins 4 combattants (tes) pour que la catégorie soit disputée.

Équipes : Les équipes peuvent être mixtes

ÉQUIPE	Kihon dosa	Datotsu <i>Temps de combat : 2 mns</i>	Datotsu Rirē (en relais) <i>Voir règlement ci-après</i>
AGE	<u>Nés (ées) en 2005 et avant</u>	<u>18 ans révolus le jour de la compétition *</u>	<u>18 ans révolus le jour de la compétition</u>
Nombre de personnes / Armes	3 Les deux 1ers en Kodachi et le 3 ^{ème} en Choken Morote	5 Arme Libre en fonction du grade mais pas plus de deux fois la même arme Exemple : si les grades le permettent, une équipe peut présenter deux nito, deux yari et un tate choken	3 1 en Kodachi, 1 en Tate Kodachi ou Choken Morote, 1 en Tate Choken ou Nito

Pour les juniors ayant 18 ans révolus souhaitant combattre en équipe, un **certificat médical** de sur-classement de moins de trois mois sera exigé.

Engagement

Les responsables des clubs doivent envoyer à leur CRKDR IDF la liste de leurs compétiteurs au plus tard cinq jours avant la compétition, au format numérique (Excel : fichier joint, avec l'ensemble des données demandées dûment complétées.

Un contrôle des documents (Passeport, licence, certificat médical) sera effectué pour chaque catégorie.

Contrôle des présences.

Le jour de la compétition, il n'y aura pas de contrôle des présences, les tirages au sort auront lieu en amont de la compétition, et les personnes absentes seront déclarées « forfaits ».

Le tirage au sort des Equipes sera effectué sur place le dimanche midi, après les engagements.

Toutefois, les organisateurs se réservent le droit d'effectuer des contrôles inopinés afin de vérifier que chaque compétiteur possède les licences et le grade requis.

Pour les mineurs, les autorisations parentales devront être envoyées au plus tard 5 jours avant la compétition avec les inscriptions.

Le seul formulaire accepté est joint au présent règlement, Cf. Annexe 1.

Individuels :

Datotsu

Les compétiteurs ne pourront participer qu'à **trois catégories d'armes** en plus du **Kihon dosa**, selon le tableau de leur catégorie d'âge/grade ci-dessus.

La compétition se déroulera en tableau sans repêchage, la règle du Sanbon Shobu s'appliquera.

Le temps de combat est de 2 minutes.

En cas d'égalité au bout du temps réglementaire, il y aura une prolongation (Ensho) sans limite de temps, **jusqu'au premier Ippon**.

Pour chaque catégorie d'arme le 1^{er}, le 2^{ème} et les deux 3^{èmes} seront récompensés.

Les récompenses seront remises à la fin de chaque catégorie d'armes.

Kihon Dosa

Les compétitions de Kihon Dosa pour chaque catégorie d'âge se dérouleront en même temps et seront arbitrées par trois arbitres pour commencer, puis par cinq arbitres à partir des ½ finales.

Les compétiteurs s'affronteront en tableau direct.

Pour chaque catégorie d'âge, le 1^{er}, le 2^{ème} et les deux 3^{èmes} seront récompensés.

Quotas de sélection :

Le nombre de combattants par arme pour les Championnats de France est de 24 au maximum, le podium de la saison précédente + 20 issus des sélections.

Pour cette saison, le quota en Ile de France est le suivant : **9 féminines et 10 masculins**.

Équipes :

Les équipes peuvent être mixtes, l'alliance de clubs n'est pas autorisée.

La compétition se déroulera en tableau direct, en **Ippon Shobu** jusqu'aux ¼ de finale, puis en **Sanbon Shobu** pour les ½ finales et la finale. Les Ai-Uchi seront comptabilisés. Ainsi jusqu'aux ¼ de finale, Ai-Uchi = Hikiwake (1 point partout), et pour les ½ finales et la finale, deux Ai-Uchi = Hikiwake (1 point partout).

Kihon Dosa :

Une équipe est composée de trois combattants (minimum 2). L'alliance de club n'est pas autorisée. Les deux premiers combattants se présenteront en Kodachi, et le troisième combattant en en Choken Morote.

Équipe Kihon Dosa		
Nom de l'équipe	Kodachi	Choken Morote
Combattant 1		
Combattant 2		
Combattant 3		

Datotsu : Une équipe est composée de 5 combattants (3 au minimum), en respectant la règle décrite dans le tableau ci-dessus s'agissant de la composition des armes.

Équipe Datotsu					
Nom de l'équipe	Arme libre en fonction du grade	Arme libre en fonction du grade	Arme libre en fonction du grade	Arme libre en fonction du grade	Arme libre en fonction du grade
Combattant 1					
Combattant 2					
Combattant 3					
Combattant 4					
Combattant 5					

En cas d'égalité de victoires, c'est l'équipe qui aura marqué le plus de point qui l'emporte. En cas d'égalité de victoires et de points, chaque équipe désignera un combattant pour un combat supplémentaire en Ippon Shobu. En cas d'égalité dans ce combat supplémentaire, chaque équipe désignera un autre combattant pour un nouveau combat supplémentaire (Chaque combattant ne peut passer qu'une seule fois). Si au bout des cinq combats supplémentaires il

FFJDA - CNKDR- Commission Sport Chanbara

Y a toujours égalité, les commissaires sportifs de la table tireront au sort un combattant dans chaque équipe pour un dernier combat sans limite de temps, jusqu'au premier IPPON.

Datotsu en « relais » : Une équipe est composée de 3 combattants (2 au minimum), il faut marquer 10 points pour gagner => Les premiers combattants de chaque équipe se présentent et restent jusqu'à ce que trois points soient marqués. Ensuite un deuxième combattant de chaque équipe se présente jusqu'à ce que trois nouveaux points soient marqués puis un troisième combattant se présente pour trois nouveaux points, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des équipes arrive à dix points. En cas d'égalité neuf à neuf, chaque équipe désigne le combattant qui se présentera pour le point final.

Le temps de combat est de 2 minutes.

A l'expiration de ce délai, il y a automatiquement relai.

NB : Hormis pour le point final (en cas d'égalité neuf à neuf), chaque combattant peut se présenter autant de fois que nécessaire, dans n'importe quel ordre mais ne peut enchaîner deux combats d'affilés.

Pour les armes, un combattant devra être en Kodachi, un en Tate Kodachi ou Choken Morote, et un en Tate Choken ou Nito (barrer l'arme non utilisée dans le tableau ci-dessous).

Les combattants devront transmettre l'ordre des 3 premiers combats à la table, avant le début de la rencontre.

Équipe Datotsu en relais			
Nom de l'équipe	Kodachi	Tate Kodachi ou Choken Morote	Tate Choken ou Nito
Combattant 1			
Combattant 2			
Combattant 3			

Informations générales :

1. Équipement obligatoire

- Un Kimono blanc de Sport Chanbara (sans manche) avec tee-shirt à manches longues et de couleur unie (définie par chaque Club).
- La couleur du tee-shirt doit être la même pour tous les combattants d'un même Club. Le port d'un Kimono de type KARATE-GI, JUDO-GI blanc est interdit.
- La ceinture portée doit représenter le grade détenu en Sport Chanbara et non celui d'un autre Art Martial (le code couleur des ceintures FFJDA doit être respecté).
- Les pieds sont nus, sauf protection justifiée médicalement et autorisation des arbitres.
- Une paire de gants sans armature rigide.
- Seules les armes homologuées pourront être utilisées au cours de la compétition.
- Seuls les casques homologués pourront être utilisés au cours de la compétition.

Les organisateurs se réservent le droit de vérifier, et d'exclure, le ou les équipements qui sembleraient litigieux (forme, état d'entretien, poids, taille...).

Les compétiteurs doivent s'entendre avant le début du combat sur le choix des armes (mousse ou gonflable) : En cas de désaccord, les armes en mousse seront privilégiées.

Pour la catégorie Yari et Nagamaki, armes en mousse obligatoire.

1. Organisation générale

a) Au cours de toute la durée des compétitions :

Les spectateurs doivent rester dans les gradins et ne pas encombrer les Shiaïjo.
Les encouragements doivent se limiter aux applaudissements.
Une tenue, une attitude et un langage corrects sont de rigueur.
Seul le coach ou le responsable du club est autorisé à accéder autour des Shiaïjo.

b) En attendant les combats :

Les tableaux et poules seront affichés dès les tirages au sort effectués, visibles et consultables par tous.

En cas de litiges ou de doutes, il convient de demander à voir un cadre Fédéral avant le début des combats.

Les combattants se tiennent dans la zone réservée en attendant l'appel de leur nom.

c) Pendant les combats :

Pour se rendre sur l'espace de compétition, les combattants passent par les endroits prévus par les organisateurs.

FFJDA - CNKDR- Commission Sport Chanbara

Les responsables de clubs, les enseignants, les dirigeants, les parents et amis ne doivent en aucune façon intervenir auprès des arbitres, des commissaires sportifs, ni pénétrer sur les Shiaïjo.

Ils ne doivent en aucun cas exercer une pression sur les combattants, ni déranger les combats ou déroger au règlement.

Les instructions données aux arbitres par les Cadres Fédéraux leur permettent de solliciter l'opinion des compétiteurs (et seulement des compétiteurs), lorsque celle-ci est justifiée et que la décision n'est pas unanime.

En cas de litige, **aucune intervention extérieure** (hormis celle du responsable de l'arbitrage) ne sera tolérée.

Les décisions appartiennent au corps arbitral.

d) **Encadrement**

Chaque Club participant fournira au minimum un commissaire sportif et un arbitre (titulaire ou stagiaire).

En effet, pour que les compétitions puissent avoir lieu dans de bonnes conditions, il est de la responsabilité de chaque dirigeant de club de participer à la formation de ses adhérents.

2. **Rappel pour la présentation sur le Shiaïjo (individuels)**

Les deux combattants entrent en même temps sur le Shiaïjo, en faisant un pas à l'intérieur.

Ils saluent en même temps le Shiaïjo.

Ils avancent jusqu'aux lignes situées au centre (de part et d'autre de la croix centrale).

Ils se saluent ensemble et se mettent en garde **kamae to (Chudan No Kamae)** en **avançant d'un pas et l'arme reste fixe**.

Le combat commence au commandement de l'arbitre (hajime).

A chaque arrêt du combat ou lorsque le combat est terminé, ils reviennent à leur place de départ et se remettent en garde **kamae to (Chudan No Kamae)**.

A l'annonce du vainqueur par l'arbitre, ils rengainent leurs armes (Osamae to) et se saluent.

Ils sortent du Shiaïjo, en reculant, par l'endroit où ils sont entrés.

Avant de sortir, ils saluent le Shiaïjo en même temps.

N.B. :

Pour Nito :

Les combattants arrivent à la ligne de départ avec les deux armes dégainées, les pointes croisées devant eux (droite sur gauche) et ressortent de la même manière.

Pour Tate Kodachi et Tate Choken :

Les combattants arrivent à la ligne de départ avec le Kodachi ou le Choken dégainé, la pointe croisée sur le Tate devant eux, et ressortent de la même manière.

Pour Yari, Nagamaki et Bo, l'arme est tenue dans la main droite, le long du corps, pointe baissée vers l'avant, sans toucher le sol.

3. Rappel pour la présentation sur le Shiaïjo (par équipes)

Les équipes entrent en même temps sur le Shiaïjo, en faisant un pas à l'intérieur. Elles saluent le Shiaïjo en même temps.

Les 1^{er} et 2^{èmes} combattants se présentent armés et casqués.

N.B. : Concernant le NITO, les combattants arrivent à la ligne de départ avec les deux armes dégainées, les pointes croisées devant eux et ressortent de la même manière.

Concernant le YARI, les combattants tiennent l'arme dans la main droite, le long du corps, pointe baissée vers l'avant, sans toucher le sol.

4. Droit à l'image

La participation au présent Championnat vaut autorisation d'utiliser et diffuser les photos et vidéos réalisées pendant la compétition uniquement sur les sites officiels du CNK DR Chanbara : YouTube Chanbara France, Facebook Chanbara France, et Instagram Chanbara France.

D'autre part, quelques photos pourront être utilisées, avec l'accord préalable des pratiquants, dans des dossiers de presse.

Mesdames et Messieurs les responsables de club,

Afin de nous permettre de préparer sereinement les compétitions nationales, il nous paraît important de vous rappeler quelques règles de bon sens et de respect des organisateurs :

« Éduquez vos combattants » afin qu'ils connaissent les règles de présentation sur le Shiaïjo (rappelées ci-dessus) ainsi que l'attitude à adopter autour des Shiaïjos. N'oubliez pas que vous êtes responsables de leur comportement.

Pour les mineurs, veillez à ce que les autorisations parentales soient transmises dans les temps indiqués ci-dessus, page 5.

Fournissez un arbitre et un commissaire sportif au minimum en fonction du nombre d'inscrits de votre club, afin de participer à la bonne organisation des compétitions.

Merci d'avance de votre prise en compte,

Commission Sportive & arbitrage
Philippe le Reste