

Tournoi enfants de l'école Castres Yoseikan

REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE en arbitrage Autonome (Emono Dan-Taï Sen)

Préambule

Le Castres Yoseikan organise un tournoi pour les enfants du club, auquel sont conviés les clubs de la région. Cette journée familiale est un grand moment de convivialité. Nous renouvelons encore une fois l'expérience pour permettre à chaque enfant de rencontrer des copains ou copines d'un autre club partageant la passion du Yoseikan Budo.

Ce tournoi est ouvert à tous les compétiteurs âgés de 6 à 11 ans (12 ans si débutant).

Ils doivent composer une équipe de trois enfants :

Les équipes peuvent être mixtes.

Cette rencontre se déroule sans catégorie de poids et en arbitrage autonome.

Les équipes sont constituées par les enfants.

Déroulement du Tournoi :

9h00 à 9h30 : accueil et enregistrement des participants

9h30 à 10h : échauffement et formation arbitrage autonome

10h : début du tournoi

12 h 30 : repas

Inscriptions :

L'inscription se fait via le site helloasso.

Tarif : Gratuit

Code éthique

Il s'applique bien évidemment aux participants mais aussi aux parents présents sur les bords du tatami ainsi qu'à tous les dirigeants, coachs, enseignants et bénévoles.

« 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 et 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.

Tout manquement à ces règles sera sanctionné par l'organisation. »

REGLEMENT COMBAT DE BATONS PAR EQUIPE (Emono Dan-Taï Sen)

Équipement

Gants (souhaitable mais non obligatoire), casque (pas obligatoire, mais autorisé), coquille (souhaitable).

Les bâtons mousses seront fournis par le club organisateur.

Catégories d'âge

Âgés de 6 à 11 ans (exceptionnellement 12 ans pour enfants débutant et suivant la corpulence de l'enfant, à voir avec l'organisateur Jean Fabriès).

Objectifs :

Épanouissement par le jeu d'opposition
Mise en application des techniques de stratégie vues en club,
Diversité technique,
Appréhender les distances,
Contrôle des touches et des émotions.

Définition :

Cette compétition se déroule par équipe de trois : féminins, masculins ou mixtes.

Elle permet l'utilisation des bâtons mousse uniquement avec touche : 1 combo, 1 tambo, 2 tambos et de découvrir l'arbitrage.

Durée :

Une manche dure 2 à 3 minutes. La durée sera définie par l'organisation en fonction du nombre d'équipe participante.

Déroulement :

Le combat se déroule en une seule manche pendant laquelle deux équipes se rencontrent sous forme de relais où chaque compétiteur qui a été touché est remplacé par le suivant sans temps mort et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaire.

Sur chaque aire, se trouve 3 équipes de 3 enfants, une équipe arbitre et les 2 autres combattent.

Il y aura un arbitre central et 2 arbitres de touche. (Le changement d'arbitre central se fera à chaque changement d'aires.)

Les 2 équipes se présentent dès leur appel pour le salut officiel (sans casque). Dans l'équipe chaque compétiteur choisit un bâton différent.

Après le salut, les équipes se placent dans leur zone d'attente à l'extérieur de l'aire de compétition.

Le 1er compétiteur de chaque équipe se présente sur la ligne de départ, les autres sont en attente prêts à prendre le relais du compétiteur sortant.

L'arbitre central démarre l'assaut selon la procédure habituelle.

Les compétiteurs s'affrontent à la touche

Lorsqu'un compétiteur est touché, il sort immédiatement de l'aire de combat et cède sa place au compétiteur suivant de son équipe.

Le compétiteur restant dans l'aire de combat doit laisser l'espace suffisant pour permettre au combattant suivant de rentrer et ne doit pas franchir la surface intérieure de l'aire.

Un compétiteur peut rester sur le tapis jusqu'à un total de **3** victoires (touches) consécutives maximums marquées sans défaite. Ensuite, il laisse sa place au compétiteur suivant de son équipe.

En cas de touches simultanées les 2 combattants sortent et se font remplacer.

A l'issue du temps réglementaire ou des 15 points marqués l'arbitre central arrête le combat. Les équipes se placent sur la ligne de départ et l'arbitre donne la décision

Sont autorisés et comptabilisés :

- **les techniques de bâtons sur tout le corps**

Autorisés non comptabilisés :

- **les coups bloqués, les attaques déviées**

Sont interdites toutes les autres techniques autres que celle autorisés:

- **les atémis**
- **les projections ***
- **les piques**
- **les coups portés sans contrôle ni recherche technique**
- **l'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.**
- **la saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête.**

Le port de gants et du casque n'est pas obligatoire (dans cette configuration les touches sur les mains et la tête ne sont pas comptabilisées et non autorisées).

*interdiction catégorique de projection et d'atémis dans cet atelier car atelier composé de différentes Catégories " Poids/Sexe " afin de préserver l'intégrité physique des combattants