FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

RÈGLEMENTATION DE LA CSDGE

ÉDITION - SAISON 2019/2020

PARTIE TECHNIQUE

COMMISSION SPÉCIALISÉE DES DAN/DUAN/DANG ET GRADES ÉQUIVALENTS

YOSEIKAN-BUDO
YOSEIKAN-AIKI
YOSEIKAN-IAI-KENJUTSU

ffkarate.fr

Article 502.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er **DAN**

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO
1er Dan

KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

L'examen du 1er Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)
Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles :
TSUKI UTCHI KELI NAGE OSAE WAZA : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 3 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite (Annexe II)
Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Cette épreuve est un assaut conventionnel avec le grand bâton tenu à deux mains sur la base des applications de la 1ère et 2ème série de Ken Kihon Kumité :

1 - Sur une garde basse du candidat (toli), le partenaire (uke) arme son attaque verticale descendante (men), le candidat riposte en pique au ventre (tsuki chudan)

2 - Le candidat (toli) arme son attaque au dessus de la tête (men), son partenaire riposte en pique au ventre 3 fois (tsuki chudan) :
- Sur la première riposte déplacement vers l'avant puis vers la droite (ilimi ula hilaki)
- Sur la deuxième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis vers la gauche (ilimi hilaki).
- Sur la troisième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis la gauche (ilimih ilaki) et pivote (nagashi)

3 - Sur une garde de base, le candidat (toli) dégage le bâton du partenaire et l'attaque verticalement à la tête (men)

EPREUVE N° 3/ Kata (Annexe III)

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription. Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1er Dan Yoseikan Budo (Happoken shodan ou Happoken nidan), mais aussi dans la liste des Kata de 1er Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences : un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

EPREUVE N° 5/ Yaku soku geiko (Annexe V)
Durée maximum 1minute 30''

Le candidat esquive (tai sabaki) pendant les 20 premières secondes puis se défend en clés, projections et contrôles au sol sur 2 adversaires attaquant alternativement avec pique au petit bâton (kombo) et coup de pied de face (mae geli).

EPREUVE N° 6/ Ji Yu Kumite(Annexe VI)

Le test est composé d'une des deux épreuves sélectionnées par le jury :

1/ soit un assaut avec bâtons : Tambo/tambo. *Durée maximum 45 secondes dans chaque garde*

2/ Soit un assaut à mains nues : Landoli complet. *Durée maximum 1 minute 30.*

Article 503.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO
2ème Dan

KIHON Noté sur 20	KATA Noté sur 20	YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20
IPPON KUMITE Noté sur 20	BUNKAI Noté sur 20	JI YU KUMITE Noté sur 20

Obtention du grade (si ≥ 60/120)

L'examen du 2ème Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Conformément à la réglementation générale de la CSDGE, le candidat est examiné par un jury composé uniquement de 3 juges qui notent les épreuves.

EPREUVE N° 1/ Kihon (Annexe I)
Epreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles : TSUKI UCHI KELI WAZA, le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 4 techniques de percussions dont au moins 2 « Mawali » (rotatives) avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

EPREUVE N° 2/ Ippon Kumite(Annexe II)
Epreuve notée sur 20.

Cette épreuve est un assaut conventionnel au bâton sur la base de Ken Kihon Kumité 2ème série :

1 - Le partenaire dégage le bâton du candidat et tente de l'attaquer verticalement à la tête (men).
Le candidat contre en passant son bâton sous celui du partenaire pour attaquer son poignet droit (otoshi uchi).

2 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire, le dégage vers la droite et attaque en descendant sur son poignet droit (otoshi uchi).

3 – Le candidat passe son bâton sous le bâton du partenaire et attaque directement en descendant sur son poignet droit (otoshi uchi).

4 – Le partenaire attaque le poignet droit du candidat, celui-ci bloque vers la droite et le contre en frappe au poignet (otoshi gesa uchi kote) en le contrôlant jusqu'au buste.

EPREUVE N° 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 2ème Dan (Happoken sandan et Happoken yodan), mais aussi dans la liste des Kata de 2ème Dan qui relèvent de tout autre style.

EPREUVE N° 4/ Bunkai (Annexe IV)
Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera sur une à trois séquences: un bunkaï atémi, un bunkaï contenant au moins une clé et un bunkaï contenant au moins une projection.

EPREUVE N° 5/ Yaku soku geiko : s (Annexe V)
Epreuve notée sur 20. (Durée maximum 1minute 30'')

Cette épreuve est une défense contre 2 attaquants simultanés.
Le premier attaque avec un coup de pied direct (mae geri).
Le second tente de saisir librement le partenaire (tsukami).
Défense par esquives, dégagement, déplacements, clés, projections, percussions contrôlées, immobilisations par clés, étranglements.

EPREUVE N° 6/ Ji Yu Kumite (Annexe VI)

Le test est composé d'une des deux épreuves sélectionnées par le jury *noté sur 20* :

1/ Soit un assaut avec bâtons : Ni tambo/Tchobo. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde.
2/ Soit un assaut à mains nues : Landoli complet. Durée maximum 1 minute 30''.

ANNEXE I.Y – KIHON
(1er à 3ème Dan)

Percussions sur cibles :

Équipement :
- Le candidat : gants, protèges pied/tibia
- Le partenaire : pao/boucliers mousse/pattes d'ours/sac/ + protège-tibias

Déroulement :
Chacun des enchaînements est démontré au moins une fois au ralenti pour permettre au partenaire de positionner les cibles correctement. Les enchaînements sont ensuite répétés 1 à 2 fois chacun avec vitesse et puissanceréelles.
Le candidat sortira de la distance de combat de façon sécurisée.

NB : les techniques doivent s'effectuer en pleine puissance sur les pattes d'ours ou sac/pao et en contact maîtrisé sur le plastron du partenaire enchainées d'une projection suivie d'un contrôle au sol.

ANNEXE II.Y – IPPON KUMITE
(1er à 3ème Dan)

Assaut conventionnel au bâton :

Le candidat (toli) doit répondre à des attaques déterminées au bâton, portées par son partenaire (uke).

Cette épreuve s'effectue avec des grands bâtons en mousse (chobo) tenus à 2 mains.

Le candidat doit effectuer le test dans les 2 rôles, attaquant (uke) et défenseur (toli) à une vitesse de combat.

Equipement obligatoire: casque, bâtons mousse.

ANNEXE III.Y – KATA

YOSEIKANBUDO		
	Kata mains nues	Kata d'arme
1er Dan	HAPPOKEN SHODAN HAPPOKEN NIDAN	JU NO KATA BOKEN (sabre en bois)
2ème Dan	HAPPOKEN SANDAN HAPPOKEN YODAN	NI TANTO HAPPO
3ème Dan	HAPPOKEN GODAN HASHAKUKEN SHODAN	TANTO HAPPO
4ème Dan	HASHAKUKEN NIDAN HASHAKUKEN SANDAN	IAI 1-5 (sabre)
5ème Dan	HASHAKUKEN YODAN	NAGINATA NO KATA (hallebarde)

NB : Les Katas suivants s'effectuent obligatoirement des 2 côtés :
HAPPOKEN SHODAN, HAPPOKEN NIDAN, HAPPOKEN SANDAN,
JU NO KATA, NI TANTO HAPPO, TANTO HAPPO

ANNEXE IV.Y – BUNKAI (1er à 3ème Dan)

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents Kata de la liste correspondante au Dan présenté.

La connaissance des Kata impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques de combat contenues dans le Kata.
Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant au Kata choisis sur la liste correspondante au Dan présenté.

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci. Les membres du jury choisiront 2 des séquences présentées.
Pour chaque séquence il démontrera une application atémis, une application contenant au moins une clé, une application contenant au moins une projection ou une application contenant clés et projections.

ANNEXE V.Y – YAKU SOKU GEIKO (1er à 3ème Dan)

YAKU SOKU GEIKO : Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Présentation :
Techniques de déplacements, d'esquives, de projections, de clés, de percussion contrôlés et de contrôles au sol (clé ou étranglement en restant debout) contre une attaque prévue (cf. tableau ci-dessous).
Durée maximum de l'épreuve : 1minute 30''

Déroulement :

1er dan

- 2 partenaires attaquent alternativement : les attaquants (UKE) se positionnent face au candidat, l'un derrière l'autre, à au moins 2 mètres de lui (TOLI)

TOLI se rapproche du 1er UKE afin de trouver la distance propice à l'exercice. Une fois l'attaque déclenchée et la contre-attaque effectuée, TOLI se dirige vers l'attaquant suivant qui attaque à son tour lorsque le candidat (TOLI) entre dans sa distance (MA).
Après chaque attaque/contre-attaque, les différents UKE reprennent leur place initiale.

2ème dan

- 2 partenaires attaquent simultanément : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)

Le candidat (TOLI) entre dans la distance d'attaque (MA) de l'un des attaquants (UKE). A ce moment tous les UKE se déplacent en marchant tranquillement vers TOLI et l'attaquent dès que l'opportunité se présente.

3ème dan

- 3 partenaires attaquent simultanément : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)

Le candidat (TOLI) entre dans la distance d'attaque (MA) de l'un des attaquants (UKE). A ce moment tous les UKE se déplacent en marchant tranquillement vers TOLI et l'attaquent dès que l'opportunité se présente.

	1er Dan	2e Dan	3e Dan
Nombre d'attaquant	2 attaquants	2 attaquants	3 attaquants
Type d'attaques	1 attaque en pique au petit bâton	1 attaque saisie (tsukami)	1 attaque en pique au petit bâton niveau ventre
	1 attaque en coup de pied de face (mae geri)	1 attaque en coup de pied de face (mae geri)	1 attaque en frappe à une main au bâton moyen
			1 attaque en coup de pied de face (mae geri)
Nombre minimal de techniques à présenter	3 projections 3 clés 1 contrôle par clé 1 étranglement	4 projections 4 clés 2 contrôles par clé 2 étranglements	5 projections 5 clés 3 contrôles par clé 3 étranglements

ANNEXE VI.Y – JU KUMITE
(1er à 3ème Dan)

Le test est composé d'une des deux

épreuves choisie par le jury 1) Assaut

avec bâtons :

Présentation :
Assaut contrôlé avec bâtons : TAMBO/TAMBO, NI TAMBO/TCHOBO, KOMBO/ MAINS NUES. Durée maximum : 45 secondes dans chaque garde

Equipement :
Bâton en mousse, casque, gants, protège-tibias

Registre technique :
Techniques de bâtons percussions et projections.

2) Assaut à mains nues :

Présentation :
KYOE LANDOLI : assaut contrôlé sans armes privilégiant la coopération entre les partenaires.

Equipement obligatoire:
Gants (ouvert de préférence), protège-tibias,

protège dents, coquille. Equipement autorisé non

obligatoire : Casque et plastron.

Registre technique :
Techniques de percussions, projections, clés, immobilisations, contrôles debout et au sol avec clés, étranglements.

- A partir du 2e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections.

TABLEAU DES DIFFERENTES EPREUVES
POUR LES PASSAGES DE GRADES

	MODULE 1		MODULE 2		MODULE 3		
	KIHON	**IPPON KUMITE**	**KATAS**	**BUNKAI**	**JU IPPON KUMITE**	**JU KUMITE**	
ATELIER	**Percussions sur cibles**	**Assaut avec baton(s)**	**2 katas libres**	**3 bunkai**	**Yaku soku geiko**	**Landoli mains nues ou armes *(tiré au sort)***	
NOTATION	*Noté sur 20*	*Noté sur 20*	*Noté sur 20*	*Noté sur 20*	*Noté sur 20*	*Noté sur 20*	
1er DAN	5 enchainements de 2 Ä 3 techniques Percussions, Projections, Controle,	Tambo ou Tchobo sur attaques Otoshi, Tsuki, Soto halai utchi gedan	Happoken shodan Happoken nidan	sur un des 2 katas Atémi,projection,	Sur 2 attaquants alternés Mae geli et tsuki au kombo	Kyoei Landoli	Tambo / Tambo ou Tchobo / Tchobo
2ème DAN	5 enchainements de 3 Ä 4 techniques dont 2 MAWALI Percussions, Projections, Controle,	Ken kihon kumite sÇries 1 Ä 4 avec Tchobo et casque (applications personnelles)	Choisis parmi : Happoken sandan Happoken yodan Ni tanto happo	sur un des katas choisis : Atémi, projection, clé	Sur 2 attaquants simultanés Mae geli et Tsukami	Kyoei Landoli	Nitambo / Tchobo
3ème DAN	5 enchainements de 4 percussions, dont 2 avec frappes doubles	Ken kihon kumite séries 5 Ä 8 avec bokken et casque	Choisis parmi : Happoken godan ou Hashakuken shodan ou Tanto happo	sur un des katas choisis : Atémi, projection, clé	Sur 3 attaquants simultanés Halai utchi avec Tambo à 2 mains, Mae geli et Tsuki avec kombo	Kyoei Landoli	Kombo / mains nues