

ARRETE DU 19 NOVEMBRE 2003 portant approbation des conditions de délivrance des dans et grades équivalents adoptées par la commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires.

Réf : J.O. N° 282 du 6 décembre 2003 page 20863

ANNEXES

**CSDGE DE LA FFKAMA
REGLEMENT DES GRADES**

CHAPITRE I

CSDGE : ORGANISATION, DEMEMBREMENTS ET FONCTIONNEMENT

I – CONTENU ET MODIFICATION DU REGLEMENT INTERIEUR

Le présent règlement intérieur précise notamment :

- les modalités de fonctionnement de la commission,
- les conditions administratives de présentation aux épreuves,
- le contenu technique des épreuves,
- les modalités d'organisation, d'attribution et d'équivalence des dans et grades équivalents du karaté et des arts martiaux affinitaires,
- les modalités de fonctionnement des commissions d'organisation des grades déconcentrées.

La présence de la moitié des membres de la commission est exigée pour modifier le règlement intérieur. Les décisions de modifier le règlement intérieur sont prises à la majorité des deux tiers des suffrages valablement exprimés.

La Direction Technique Nationale peut proposer à la commission de faire évoluer le règlement et le contenu des examens. Ses propositions seront inscrites à l'ordre du jour de la commission et soumises au vote de la CSDGE.

Les modifications concernant le **présent** règlement sont soumises au ministre chargé des sports qui les approuve par arrêté.

II – ROLE DE LA COMMISSION

La CSDGE a pour objet :

- de préserver la valeur pleine et entière des dans et grades équivalents, dans leur progression, leur hiérarchie, leur harmonie afin que soient préservées les qualifications, responsabilités et représentations du karaté et des arts martiaux affinitaires,
- d'harmoniser les dans et grades équivalents,
- d'authentifier les dans et grades équivalents de ceintures noires,
- d'examiner et délivrer les dans et grades équivalents,
- de susciter une adaptation continue de la réglementation des dans et grades équivalents en préservant les notions fondamentales et traditionnelles de ceux-ci,
- de soumettre à l'approbation du ministre chargé des sports les conditions de délivrance des dans et grades équivalents,
- d'étudier tous les cas particuliers et de régler tout litige qui lui seraient soumis.
- d'organiser les passages de dans et grades équivalents.

La liste des membres pouvant siéger dans les jurys d'examens organisés par la CSDGE est fixée par la commission. Les membres du jury sont choisis, sur proposition des organismes concernés :

- parmi les représentants de la FFKAMA,
- parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- parmi les représentants des organisations professionnelles.

Pour chaque examen et en fonction des besoins, le responsable national des grades désigne et convoque le jury. La composition du jury respectera autant que possible les équilibres de chaque catégorie de représentants tels que définis au sein de l'arrêté en date du 19 janvier 2001. Le président de la CSDGE est membre de droit du jury.

Le responsable national des grades répartit les membres du jury sur les tables d'examen. Les tables d'examen sont composées de 3 membres titulaires au minimum du grade de 6ème Dan.

Le membre du jury qui, lors du passage d'un candidat, estime en conscience devoir s'abstenir se fait remplacer par un suppléant que désigne le responsable national des grades.

III – COMPOSITION DE LA COMMISSION

Conformément à l'arrêté du 19 janvier 2001, la CSDGE de la FFKAMA est composée de 20 membres :

- un président désigné, après consultation de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires, par le ministre chargé des sports ;
- le directeur technique national ;
- 8 membres proposés par le comité directeur de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires, dont six au moins sont titulaires du brevet d'Etat d'éducateur sportif, option karaté et arts martiaux affinitaires, ou d'un titre équivalent ;
- 6 membres désignés par les Fédérations multisports, affinitaires et scolaires et universitaires concernées;
- 4 membres désignés par les organisations professionnelles d'enseignants les plus représentatives dans le karaté ou les disciplines affinitaires.

Les membres des 3ème, 4ème et 5ème catégories doivent être titulaires du 6ème dan ou d'un grade équivalent de karaté ou d'une discipline affinitaire. Toutefois, en l'absence de membre remplissant cette condition, des membres titulaires d'un 5ème ou d'un 4ème dan ou d'un grade équivalent pourront être désignés.

Lorsque le directeur technique national n'est pas titulaire au moins du 4ème dan ou d'un grade équivalent, il assiste aux réunions de la Commission spécialisée des dans et grades équivalents avec voix consultative. Le comité directeur de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires désigne alors un membre ayant voix délibérative.

Peut être invitée aux séances de la CSDGE toute personne susceptible d'aider au fonctionnement de la commission.

Le ministre chargé des sports peut mettre fin aux fonctions des membres de la commission :

- d'office en cas de non respect de la réglementation des dans et grades équivalents,
- sur demande motivée de la CSDGE de la FFKAMA.

IV – FONCTIONNEMENT DE LA COMMISSION

La commission se réunit au moins deux fois par an sur proposition de son président ou sur demande d'un tiers au moins de ses membres.

L'ordre du jour est fixé par le bureau de la commission.

Seuls les points inscrits à l'ordre du jour sont étudiés par la commission.

La convocation, l'ordre du jour et les documents nécessaires à l'information des membres de la commission sont envoyés à ceux-ci trente jours avant la date de réunion de la commission.

La Commission se réunit valablement en la présence de la moitié de ses membres.

S'il n'est pas disposé autrement au sein du présent règlement, les décisions sont prises à la majorité absolue des suffrages valablement exprimés.

En cas de partage **égal** des voix, un second vote est organisé après une nouvelle discussion.

En cas de nouveau partage égal des voix, celle du président de la CSDGE est prépondérante.

Les votes par procuration ou par correspondance ne sont pas acceptés.

V – BUREAU DE LA CSDGE

Il est mis en place un bureau pour répondre à l'ensemble des attributions de la CSDGE.

Il est l'organe administratif de la CSDGE. Il est composé du président de la commission, d'un secrétaire désigné par la commission, du DTN de la FFKAMA et de trois membres désignés en son sein par la CSDGE de la FFKAMA dont :

- un membre choisi parmi les représentants de la FFKAMA,
- un membre choisi parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- un membre choisi parmi les représentants des organisations professionnelles.

Le bureau est désigné, lors de chaque saison sportive, au cours de la première réunion de la CSDGE. La durée de son mandat est d'une saison sportive.

Les attributions du bureau sont les suivantes :

- fixation de l'ordre du jour de la commission,
- expédition des affaires courantes,
- tenue des archives et enregistrement des résultats aux examens,
- courriers,
- préparation des réunions,
- procès-verbaux,
- élaboration de documents,
- décisions relatives à la recevabilité des candidatures aux dans supérieurs au 5ème

La personne qui entend contester les résultats d'un passage de dan et grades équivalents doit, dans le délai de trente jours à compter du jour de la publication des résultats d'examen, les déférer au président de la CSDGE préalablement à tout autre recours. Le président de la CSDGE dispose d'un délai de 30 jours francs à compter de la réception du recours pour répondre par décision motivée. L'absence de réponse dans ce délai vaut décision de rejet.

Toute réclamation est adressée au président de la CSDGE par voie de lettre avec accusé de réception. Cette réclamation doit mentionner le nom, le domicile ainsi que l'exposé des faits, les moyens et conclusions de la personne qui dépose le recours.

La procédure est exclusivement écrite.

VI – SOUS-COMMISSION DU KUNG-FU

La sous-commission des dans et grades équivalents de kung fu est chargée de proposer à la CSDGE la réglementation technique des grades du kung fu dans le respect du présent règlement.

VII – LA COMMISSION D'ORGANISATION INTERREGIONALE DES GRADES (COIRG)

Dans chaque inter-région (dont la délimitation est fixée en annexe du présent règlement) est mise en place une commission d'organisation interrégionale des grades (COIRG).

Elle est composée :

- d'un responsable des grades, président de la commission, nommé sur proposition de la CSDGE par son président,
- d'un secrétaire de COIRG nommé par la CSDGE,
- d'un membre désigné par le président de la CSDGE,
- d'un membre désigné parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- d'un membre désigné parmi les représentants des organisations professionnelles.

Les deux derniers membres composant la COIRG sont nommés par la CSDGE sur proposition des organisations concernées.

Le mandat des membres composant la COIRG prend fin sur décision de la CSDGE prise à la majorité des 2 tiers des suffrages valablement exprimés.

Le responsable des grades est notamment chargé :

- d'encadrer l'organisation de l'ensemble des examens,
- de convoquer la COIRG,
- d'assurer le suivi de la formation des juges,
- de désigner les jurys d'examen,
- de répartir les membres du jury sur les tables d'examen.

Le secrétaire de COIRG est responsable du suivi administratif des candidats et des examens. Les dossiers d'inscription sont envoyés au siège de la CSDGE de la FFKAMA. La CSDGE de la FFKAMA est chargée de l'envoi des convocations aux membres de la COIRG, aux candidats et aux membres du jury.

La liste des membres pouvant siéger dans les jurys d'examen est fixée par la COIRG. Cette liste sera composée au minimum de 15 membres choisis (sur proposition des organisations concernées) :

- parmi les représentants de la FFKAMA,
- parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- parmi les représentants des organisations professionnelles.

Pour chaque examen et en fonction des besoins, le responsable des grades désigne et convoque le jury. La composition du jury respectera autant que possible les équilibres entre chaque catégorie de représentants tels que définis dans l'arrêté en date 19 janvier 2001.

Le responsable interrégional des grades répartit les membres du jury sur les tables d'examen. Les tables d'examen sont composées de 3 membres d'un grade supérieur au grade examiné.

Le cas échéant, le responsable des grades pourra désigner des suppléants chargés de pallier l'absence ou le retrait d'un ou de plusieurs membres d'une table d'examen. Ces suppléants sont désignés parmi les membres inscrits sur la liste des membres établie par la COIRG.

Le membre du jury qui, lors du passage d'un candidat, estime en conscience devoir s'abstenir se fait remplacer par un suppléant que désigne le responsable des grades.

VIII – LA COMMISSION D'ORGANISATION REGIONALE DES GRADES (CORG)

Dans chaque ligue régionale FFKAMA, dont la délimitation est fixée en annexe du présent règlement, est mise en place une commission d'organisation régionale des grades (CORG).

Elle est composée :

- du responsable des grades, président de la commission, nommé sur proposition de la CSDGE par son président,
- d'un secrétaire de CORG nommé par la CSDGE,
- du président de ligue FFKAMA,
- du directeur technique de ligue FFKAMA,
- d'un membre désigné parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- d'un membre désigné parmi les représentants des organisations professionnelles.

Les 2 derniers membres composant la CORG sont nommés par la CSDGE sur proposition des organisations concernées.

Le mandat des membres composant la CORG prend fin sur décision de la CSDGE prise à la majorité des 2 tiers des suffrages valablement exprimés.

Le responsable des grades est notamment chargé :

- d'encadrer l'organisation de l'ensemble des examens,
- de convoquer la CORG,
- d'assurer le suivi de la formation des juges,
- de désigner les jurys d'examen,
- de répartir les membres du jury sur les tables d'examen.

Le secrétaire de CORG est chargé du suivi administratif des candidats et des examens. Il est notamment chargé de rassembler les inscriptions des candidats et de veiller à l'envoi des convocations aux membres de la CORG, aux candidats et aux membres du jury.

La liste des membres pouvant siéger dans les jurys d'examen est fixée par la CORG. Les membres du jury sont choisis (sur proposition des organismes concernés) :

- parmi les représentants de la FFKAMA,
- parmi les représentants des fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires,
- parmi les représentants des organisations professionnelles.

Pour chaque examen et en fonction des besoins, le responsable des grades désigne et convoque le jury. La composition du jury respectera autant que possible les équilibres entre chaque catégorie de représentants tels que définis dans l'arrêté en date 19 janvier 2001.

Le responsable des grades répartit les membres du jury sur les tables d'examen. Les tables d'examen sont composées de 3 membres d'un grade supérieur au grade examiné.

Le cas échéant, le responsable des grades pourra désigner des suppléants de jury chargés de pallier l'absence ou le retrait d'un ou de plusieurs membres d'une table d'examen. Ces suppléants sont désignés parmi les membres composant la liste établie par la CORG.

Le membre du jury qui, lors du passage d'un candidat, estime en conscience devoir s'abstenir se fait remplacer par un suppléant que désigne le responsable des grades.

IX – COMPETENCES RESPECTIVES DES COMMISSIONS

- les commissions régionales des grades (CORG) sont compétentes pour les passages de 1er et 2ème dans.
- les commissions interrégionales des grades (COIRG) sont compétentes pour les passages de 3ème et 4ème dans.
- la commission spécialisée des dans et grades équivalents (CSDGE) est compétente pour les passages des dans supérieurs au 4ème.

Toutefois, sur décision de la CSDGE prise en début de saison sportive, les passages de dan et grades équivalents de certaines disciplines peuvent être organisés par les commissions interrégionales des grades voire par la commission spécialisée des dans et grades équivalents et ceci dès le 1^{er} dan.

En cas d'insuffisance du nombre de candidats et afin de permettre la constitution régulière des «poules combat », un regroupement des candidats dépendant de différents ressorts géographiques pourra être opéré sur décision des commissions concernées.

CHAPITRE II

CONDITIONS D'INSCRIPTION AUX EXAMENS DE PASSAGE DE DANS ET GRADES ÉQUIVALENTS

I - CONDITIONS GÉNÉRALES D'INSCRIPTION

Tout candidat à un passage de dan et grade équivalent relevant de la CSDGE de la FFKAMA doit :

- présenter un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du karaté ou de l'art martial affinitaire datant de moins de 60 jours avant le début de la saison sportive*. Ce certificat médical, valable pour l'ensemble de la saison sportive, doit être établi conformément aux dispositions en vigueur (notamment article L3621-1 et suivants du code de la santé publique),
- s'acquitter d'un droit de présentation visant à couvrir les frais d'organisation et de gestion administrative. Le montant de ce droit de présentation est fixé par l'assemblée générale de la FFKAMA, couvre la participation du candidat au passage d'une session d'examen (une session d'examen comprend un tronc commun et, en cas de succès au tronc commun, une partie spécifique).
- répondre aux conditions d'âge fixées au sein du présent règlement.
- attester du temps de pratique prévu au sein du présent règlement.
- être présenté par un enseignant titulaire du diplôme d'instructeur fédéral de la FFKAMA ou d'un diplôme permettant l'enseignement du karaté et des arts martiaux affinitaires contre rémunération conformément à l'article 43 de la loi du 16 juillet 1984 modifiée (cette disposition ne s'applique pas aux candidats étant eux-mêmes titulaires de l'un de ces diplômes),
- à partir du 2ème dan, il faut que le grade précédent ait été authentifié dans les conditions développées ci-dessous et que le délai de pratique minimum exigé entre chaque dan soit, sauf dérogation, révolu.

II - CONDITIONS SPÉCIFIQUES AUX LICENCIÉS FFKAMA

En plus des conditions générales précitées ou en rappel de celles-ci, les candidats titulaires de la licence FFKAMA de la saison sportive en cours doivent :

- Posséder le passeport sportif de la FFKAMA dûment renseigné (le passeport sportif est délivré par la ligue régionale FFKAMA du postulant).
- Justifier du temps de pratique minimum défini au sein du présent règlement (justification notamment par la présentation du passeport FFKAMA validé par trois timbres de licence FFKAMA dont celui de la saison sportive en cours).

III - CONDITIONS SPÉCIFIQUES AUX AUTRES POSTULANTS

En plus des conditions générales précitées ou en rappel de celles-ci, les postulants doivent :

- Justifier du temps de pratique minimum défini au sein du présent règlement (notamment par la présentation de trois timbres de licence, de 3 saisons sportives différentes, de la (ou des) fédération(s) concernée(s)).
- Posséder le carnet des grades. Le carnet des grades est délivré par la ligue régionale FFKAMA territorialement compétente. Au sein du carnet des grades, authentifié par le cachet de la ligue et la signature du président de ligue FFKAMA, doit figurer la photo d'identité du candidat.

IV - DOSSIER DE CANDIDATURE

Les candidats doivent se présenter dans le ressort géographique (ligue régionale ou inter région) dans lequel ils sont licenciés (ou, à défaut, dans celui ou ils ont fixé leur domicile principal).

Les candidats devront impérativement faire parvenir un dossier d'inscription 30 jours francs avant la date d'examen fixée par la commission des dans et grades compétente.

Le dossier de candidature doit être conforme au dossier de candidature type établi par le bureau de la CSDGE. Le dossier de candidature, fourni par la ligue FFKAMA territorialement compétente, doit comprendre :

- un formulaire d'inscription rempli lisiblement,
- une photo d'identité,
- une autorisation parentale pour le pratiquant mineur,
- Les photocopies de la page d'identité et de la page d'authentification des grades du passeport sportif fédéral ou du carnet de grades,
- s'il y a lieu, une attestation permettant d'obtenir des bonifications,
- Le certificat médical de non contre-indication à la pratique du karaté ou de l'art martial affinitaire en compétition, établi moins de 60 jours avant le début de la saison sportive. Ce certificat est valable pour l'ensemble de la saison sportive en cours.
- une enveloppe au format A5 (demi format A4), affranchie au tarif lettre en vigueur à l'adresse du candidat.

Pour les examens organisés par les CORG, le dossier de candidature devra être remis au président de la ligue FFKAMA (ou à son représentant) qui, après visa, le transmettra au responsable des grades concerné. Pour les examens organisés par les COIRG, le dossier de candidature sera envoyé directement à la FFKAMA.

Le dossier de candidature n'est valable que pour un seul et unique examen. En conséquence, les candidats ayant obtenu une ou deux U.V lors de l'examen précédent devront reconstituer leur dossier.

V - CONDITIONS D'AGE

V-1 - Pour les passages de grades de karaté do et de karaté jitsu:

- pour se présenter à l'examen du 1er dan, les candidats devront, au jour de l'examen, être âgés de 14 ans au jour de l'examen et être ceinture marron 1er kyu depuis au moins 1 an. Toutefois, les candidats au passage de la partie spécifique dans la voie traditionnelle devront être impérativement âgés de 18 ans au jour de cet examen.
- pour se présenter à l'examen du 2ème dan, les candidats devront être âgés de 18 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 3ème dan, les candidats devront être âgés de 21 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 4ème dan, les candidats devront être âgés de 25 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 5ème dan, les candidats devront être âgés de 30 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 6ème dan, les candidats devront être âgés de 41 ans au jour de l'examen,
- pour pouvoir déposer un dossier visant à l'obtention du 7ème dan, les candidats devront être âgés de 51 ans au jour du dépôt de leur dossier.

V-2 - Pour les passages de grade de kung fu

- pour se présenter à l'examen du 1er dan, les candidats devront être âgés de 16 ans au jour de l'examen et être « wu ji » depuis au moins 1 an,
- pour se présenter à l'examen du 2ème dan, les candidats devront être âgés de 18 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 3ème dan, les candidats devront être âgés de 21 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 4ème dan, les candidats devront être âgés de 25 ans au jour de l'examen,
- pour se présenter à l'examen du 5ème dan, les candidats devront être âgés de 30 ans au jour de l'examen,

- pour se présenter à l'examen du 6ème dan, les candidats devront être âgés de 41 ans au jour de l'examen,

- pour se présenter à l'examen du 7ème dan, les candidats devront être âgés de 51 ans le jour de l'examen.

VI - Temps de pratique entre chaque passage de dan et grades équivalents

Le temps de pratique est notamment attesté par les timbres de licence que présente le pratiquant. Ce temps de pratique ne peut être inférieur à :

- 3 ans pour prétendre au passage du 1er dan,

- 2 ans entre le passage du 1er dan et celui du 2ème dan,

- 3 ans entre le passage du 2ème dan et celui du 3ème dan,

- 4 ans entre le passage du 3ème dan et celui du 4ème dan,

- 5 ans entre le passage du 4ème dan et celui du 5ème dan,

- 10 ans entre le passage du 5ème dan et celui du 6ème dan,

Pour les 7, 8 et 9ème dans, aucun temps de pratique minimum n'est exigé.

VII - FREQUENCE DES PASSAGES DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS :

Les examens pour l'obtention du premier dan seront inscrits au calendrier régional. Leur fréquence minimale sera de 2 fois par saison sportive.

Les examens pour l'obtention du deuxième dan seront inscrits au calendrier régional. Leur fréquence minimale sera de 2 fois par saison sportive.

Les examens pour l'obtention des troisième et quatrième dans seront inscrits au calendrier interrégional. Leur fréquence minimale sera de 2 fois par saison sportive.

L'examen pour l'obtention du cinquième dan sera inscrit au calendrier national. Sa fréquence minimale sera de 2 fois par saison sportive.

La date de l'examen de sixième dan sera fixée par la CSDGE et sera inscrite au calendrier national. Sa fréquence minimale sera d'une fois par saison sportive.

VIII - AUTHENTIFICATION DES DANS ET GRADES EQUIVALENTS

Pour être valables, les dans et grades équivalents doivent :

- être authentifiés par la CSDGE de la FFKAMA (pour ce faire, la CSDGE peut donner délégation à l'un de ses membres),

- être inscrits au fichier national des grades tenu par la F.F.K.A.M.A et sur le diplôme officiel de la CSDGE de la FFKAMA (pour les dans et grades équivalents délivrés après le 05 septembre 2001, le diplôme officiel est le seul document prouvant la validité des grades ou dans obtenus).

La date officielle du grade est celle qui est inscrite au fichier national et sur le diplôme.

En outre, le passeport ou le carnet de grades doit être dûment rempli et signé. La photo du détenteur doit y figurer.

Pour être homologués ou authentifiés, les résultats enregistrés doivent figurer sur le passeport FFKAMA ou sur le carnet des grades.

Les prix des passeports, des carnets de grades et le montant du droit de présentation sont fixés par l'assemblée générale de la FFKAMA.

Les passeports et les carnets de grades sont délivrés par la ligue dans le ressort de laquelle le candidat est licencié (ou, à défaut, dans le ressort de laquelle il a fixé son domicile principal).

IX - BONIFICATIONS EN TEMPS DE PRATIQUE

Sur présentation de justificatifs, des bonifications de temps de pratique peuvent être accordées à des pratiquants de karaté ou d'arts martiaux affinitaires pouvant attester d'un niveau remarquable de pratique, de connaissance ou de dévouement à la cause du karaté et des arts martiaux affinitaires.

Ces bonifications consistent en une diminution du temps requis pour accéder au grade supérieur. Elles sont obtenues sur présentation d'un dossier conforme au dossier type élaboré par le bureau de la CSDGE. Ce dossier comporte les attestations des titres et fonctions dont se prévaut le candidat. Le directeur technique national de la FFKAMA, au vu de ces pièces, délivre une attestation ouvrant droit aux bonifications.

Pour ces bonifications, il sera fait application des dispositions de l'annexe 5 du présent règlement.

Les bonifications ne sont pas cumulables et ne peuvent être accordées qu'à une seule occasion.

X – HAUTS GRADES (6ème dan et au-dessus)

Pour pouvoir accéder au grade de 6ème dan, le candidat doit justifier d'un minimum de 25 ans de pratique dans le grade de ceinture noire et ceci quelles que soient ses possibilités de bonification. Il doit en outre remplir les conditions de temps de pratique dans le 5ème dan.

Il peut alors faire acte de candidature auprès de la CSDGE en déposant 90 jours francs avant la date de l'examen :

- un dossier de candidature conforme au modèle établi par le bureau de la CSDGE,
- un mémoire établi en 3 exemplaires et rédigé avec l'aide d'un directeur de mémoire.

Si le bureau de la CSDGE estime que la candidature est manifestement irrecevable, il rejette celle-ci sans la soumettre à l'examen de la commission. Si la candidature est jugée recevable, le candidat soutient son mémoire et exécute un test technique dont le contenu est fixé au sein du présent règlement. Après délibération, les membres du jury plénier décident de l'acceptation ou du refus de l'accession au grade de 6ème dan.

Pour pouvoir accéder aux grades supérieurs au 6ème dan, le candidat doit faire acte de candidature auprès de la CSDGE en déposant 90 jours francs avant la date de l'examen un dossier de candidature conforme au modèle établi par le bureau de la CSDGE.

Si le bureau de la CSDGE estime que la candidature est manifestement irrecevable, il rejette celle-ci sans la soumettre à l'examen de la commission. Si la candidature est jugée recevable, la CSDGE décide de l'acceptation ou du refus de l'accession au dan supérieur. Cette décision est prise à la majorité des deux tiers des suffrages valablement exprimés. Le vote a lieu à bulletins secrets.

XI - PASSAGES DE GRADE HANDIKARATE

Les passages de grades handikaraté sont réservés aux personnes titulaires d'un certificat délivré par une commission départementale d'éducation spéciale (CDES) ou d'un certificat délivré par une commission techniques d'orientation et de reclassement professionnel (COTOREP) attestant d'un taux d'incapacité supérieur à 20%.

Dès le 1er dan, les passages de grades handikaraté se déroulent au niveau national et sont organisés par la CSDGE de la FFKAMA. Le jury est composé de 3 membres désignés en son sein par la CSDGE auxquelles se joignent, à titre consultatif, deux personnalités qualifiées que nomme le bureau de la CSDGE.

Ces examens se déroulent conformément au présent règlement (notamment en ce qui concerne les conditions d'âge et de temps de pratique).

XII - PASSAGE DE GRADES EQUIPE DE FRANCE

En raison des contraintes liées à leur appartenance à l'équipe de France, les athlètes sélectionnés pourront bénéficier de dates d'examen adaptées.

Ces examens de dans et grades équivalents, réservés aux membres de l'Equipe de France, sont organisés périodiquement à la demande du directeur technique national et sous la responsabilité de la CSDGE. Le jury est composé de 3 membres désignés en son sein par la CSDGE.

Ces examens ne peuvent aller au-delà du 4ème dan et doivent respecter en tout point le présent règlement.

XIII – GRADES EXCEPTIONNELS

Pourront notamment déposer un dossier de candidature en vue de la délivrance d'un grade à titre exceptionnel :

- les personnes ayant rempli des fonctions ou ayant rendu des services exceptionnels à la cause du karaté et des arts martiaux affinitaires,
- les personnes présentant des incapacités physiques pour se présenter aux épreuves pratiques des différents tests d'accès aux grades.

Les candidats à l'obtention d'un dan ou grade équivalent à titre exceptionnel doivent retirer un dossier de candidature auprès de la CSDGE. Ce dossier, dûment renseigné et complété par l'ensemble des justificatifs nécessaires, sera transmis par le candidat à la CORG territorialement compétente.

La CORG pourra rejeter, sans le transmettre à la CSDGE, le dossier d'un candidat ne présentant pas l'ensemble des documents demandés.

En cas d'acceptation du dossier de candidature et après avis de la CORG, le dossier sera transmis pour étude à la CSDGE.

La décision de la CSDGE est prise à la majorité des 2 tiers des suffrages valablement exprimés.

Il ne peut être obtenu plus d'un grade à titre exceptionnel.

XIV - ÉVALUATION DES DANS ET GRADES ÉQUIVALENTS DANS LES DOM-TOM

Dans les départements et territoires d'outre-mer, trois membres désignés en son sein par la CSDGE, accompagnés du directeur technique national de la FFKAMA ou de son représentant, seront chargés de toute évaluation de dans et grades équivalent à partir du 3ème dan et jusqu'au 5ème dan inclus.

XV - RECONNAISSANCE ET EQUIVALENCE DES DANS ET GRADES EQUIVALENTS

Tout candidat à l'obtention d'un dan ou grade équivalent doit remplir les conditions d'âge et de temps de pratique telles que fixées au sein du présent règlement. De plus, les candidats étrangers doivent justifier d'une carte de séjour temporaire, d'une carte de résident ou d'un certificat de résidence en cours de validité.

Les décisions de la CSDGE relatives aux équivalences de dans ou grades sont prises à la majorité des deux tiers des suffrages valablement exprimés.

La date d'obtention qui sera prise en compte et portée dans le fichier des dans sera la date portée sur l'attestation de la fédération d'origine.

L'équivalence de dan ou grade peut être de droit (A°) ou dépendre d'une décision individuelle de la CSDGE (B°)

A° Les dans et grades équivalents étrangers figurant sur une liste annexée au présent règlement sont admis, de droit, en équivalence aux dans et grades délivrés par la CSDGE de la FFKAMA.

Les dans ou grades équivalents inscrits sur cette liste doivent avoir été délivrés par une fédération nationale affiliée à la fédération mondiale de karaté (FMK).

Les demandes d'équivalence de grade sont formulées auprès de la CSDGE et doivent être accompagnées d'un dossier type fourni par la CSDGE auquel doivent être notamment jointes les pièces suivantes:

- une fiche descriptive avec photo d'identité,
- une attestation officielle de grade délivrée par une fédération nationale membre de la FMK.

B° Exceptionnellement et par décision individuelle, la CSDGE peut admettre en équivalence des dans et grades étrangers non inscrits sur la liste énumérée au A°. Cette décision ne peut être prise que lorsque la formation individuelle et l'expérience d'un candidat la justifient. La CSDGE peut exiger que le candidat se soumette à tout ou partie de l'examen d'obtention du dan ou grade demandé. En cas d'échec à cet examen d'évaluation, le jury chargé de l'évaluation peut décider de l'attribution d'un dan inférieur au dan initialement demandé.

Les candidats à l'équivalence de grades correspondant à ce cas de figure (B°) doivent formuler une demande manuscrite accompagnée d'un dossier type fourni par la CSDGE auquel doivent être notamment jointes les pièces suivantes :

- fiche d'état civil de nationalité datant de moins de 3 mois,
- copie certifiée conforme des titres obtenus,
- contenu des stages et études effectués avec notamment la durée des stages et le domaine dans lequel ils ont été effectués,
- fonctions diverses exercées au service du karaté ou de l'art martial affinitaire,
- justificatifs de la reconnaissance éventuelle du dan ou grade par la fédération ayant délivré le dan ou le grade équivalent,
- le cas échéant, autres titres ou palmarès.

CHAPITRE III

JUGES ET ARBITRES DES EXAMENS DE DANS ET GRADES

I – CONSIDERATIONS GENERALES

Les juges des examens de dans et grades équivalents sont classés en trois catégories : national, interrégional et régional.

La qualité de juge doit être portée sur le passeport sportif ou sur le carnet des grades. Cette qualité est authentifiée par la signature :

- du responsable interrégional des grades pour les juges régionaux
- du responsable national des grades pour les juges interrégionaux et nationaux.

Nul ne peut faire partie, à quelque niveau que ce soit, d'un jury d'examen de dan s'il ne possède pas la qualité requise (authentification sur le passeport sportif ou sur le carnet des grades de sa qualité de juge d'examen de dans).

Les juges sont répertoriés au niveau national pour les juges nationaux et interrégionaux, au niveau des ligues pour les juges régionaux.

Il est primordial que les différents styles de karaté et d'arts martiaux affinitaires soient représentés au sein des jurys d'examen et ceci à tous les niveaux.

II – JUGES REGIONAUX

- juge pour l'examen du 1er dan : pour accéder à ce titre, il faut être au minimum 2ème dan.
- juge pour l'examen du 2ème dan : pour accéder à ce titre, il faut être au minimum 3ème dan.

Les postulants à la fonction de juge régional doivent participer avec succès à un stage interrégional de qualification organisé par la COIRG.

Dans un but d'harmonisation des examens de grades, ces juges doivent obligatoirement suivre avec succès un stage de recyclage. Ce stage, organisé par les COIRG, doit être effectué tous les 2 ans. Le juge devra effectuer un stage de recyclage avant le 1er septembre suivant la deuxième date anniversaire de l'obtention de son diplôme. Dans le cas contraire, il perdra de plein droit la qualité de juge régional

III – JUGES INTERREGIONAUX (EXAMEN DES 3ème ET 4ème DAN)

- juge pour l'examen du 3ème dan : pour accéder à ce titre, il faut être au minimum 4ème dan.
- juge pour l'examen du 4ème dan : pour accéder à ce titre, il faut être au minimum 5ème dan.

Les postulants à la fonction de juge interrégional doivent participer avec succès à un stage national de qualification organisé par la CSDGE.

Dans un but d'harmonisation des examens de grades, ces juges doivent obligatoirement suivre avec succès un stage de recyclage. Ce stage, organisé par la CSDGE, doit être effectué tous les 2 ans. Le juge devra effectuer un stage de recyclage avant le 1er septembre suivant la deuxième date anniversaire de l'obtention de son diplôme. Dans le cas contraire, il perdra de plein droit la qualité de juge interrégional

IV – JUGES NATIONAUX POUR L'EXAMEN DU 5ème DAN

Juge pour l'examen du 5ème dan : pour accéder à ce titre, il faut être au minimum 6ème dan.

Les juges nationaux pour l'examen du 5ème dan doivent obligatoirement suivre un stage national annuel de préparation. Le juge qui ne suivra pas le stage annuel de préparation organisé par la CSDGE perdra de plein droit la qualité de juge national.

V – JURY NATIONAL D'EXAMEN POUR L'EXAMEN DE 6ème DAN

Le jury est composé du Président de la CSDGE et de membres titulaires au moins du 6ème dan choisis :

- parmi les représentants de la FFKAMA
- parmi les représentants des Fédérations multisports, affinitaires et scolaires et universitaires agréés.
- parmi les représentants des organisations professionnelles d'enseignants.

Les juges nationaux pour l'examen des dans supérieurs doivent obligatoirement suivre un stage national annuel de préparation. Le juge qui ne suivra pas le stage annuel de préparation organisé par la CSDGE perdra de plein droit la qualité de juge national.

VI – ARBITRES

Les arbitres du test combat seront titulaires d'un titre d'arbitre conformément aux règlements d'arbitrage combat en vigueur.

CHAPITRE IV

PROGRAMME DES EXAMENS DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS DE KARATE DO

I – REGLES COMMUNES

Jusqu'au 5ème dan inclus, les passages de dans et grades équivalents sont obligatoirement constitués d'un tronc commun qu'il est nécessaire d'obtenir pour pouvoir accéder à la partie spécifique de l'examen. Le tronc commun est composé de trois unités de valeur (U.V.) : kihon, kumité et kata.

Pour obtenir le tronc commun, il faut obtenir la note minimale requise dans chacune des 3 U.V.

Pour le 6ème dan, l'examen est constitué de 4 unités de valeur (UV : soutenance de mémoire, kata, kihon, kumité). Pour obtenir le 6ème dan, il faut obtenir la note minimale requise dans chacune des 4 U.V.

Pour l'ensemble des examens, chaque U.V. est acquise définitivement pour le candidat ayant obtenu la note minimale requise.

Bien qu'indépendantes, ces unités de valeur forment un même examen, ce qui conduit aux situations suivantes :

- au premier passage le candidat doit présenter toutes les U.V.
- en cas d'échec total ou partiel, il doit présenter l'ensemble des U.V. qui lui manquent.

Nota :

- Le règlement et le contenu de l'examen sont identiques pour les hommes et les femmes.
- Le jury tiendra compte de l'âge du candidat dans l'évaluation de la prestation technique,.
- Le nombre d'années requis entre chaque grade est indiqué dans le tableau récapitulatif Temps - Age – Bonification (annexe n°7).
- Les surclassements sont interdits lors des tests «Combat»

II – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN

Pour obtenir le 1er dan, le candidat devra :

- obtenir le tronc commun de l'examen,
- obtenir la partie spécifique de l'examen.

Il est nécessaire d'avoir obtenu le tronc commun pour pouvoir se présenter à la partie spécifique de l'examen.

Le tronc commun se compose de 3 unités de valeur (U.V.) : kihon, kata, kumité.

La partie spécifique de l'examen est constituée :

- soit d'un test combat («voie combat»)
- soit d'un test traditionnel (assauts traditionnels et bunkai, « voie traditionnelle »).

Un candidat ayant passé avec succès le tronc commun peut changer de voie à condition qu'il ait l'âge requis (18 ans pour la partie spécifique de la voie traditionnelle).

II-1 – Tronc commun

A - KIHON (annexe 1)

- Noté sur 20 points.
- Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

B - KATA (annexe 3)

- Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.
- 1 kata libre noté sur 10. Ce kata est choisi dans la liste des kata du 1er dan telle que fixée en annexe du présent règlement,
- 1 kata imposé noté sur 10. Ce kata est tiré au sort parmi les autres kata de la liste du 1er dan.

C - KUMITE : KIHON IPPON KUMITE (annexe 2, §A)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Il est composé des 5 attaques :

- Oi zuki jodan,
- Oi zuki chudan,
- Maé géri chudan,
- Mawashi géri jodan ou chudan,
- Yoko kékomi chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque Tori aura réalisé toutes ses attaques.

II-2 – Partie spécifique

A - Test combat («voie combat»)

Pour réussir ce test, deux possibilités s'offrent aux candidats :

a) Le système par poule

Les candidats combattent par poule de 5 à 9. Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage est celui du "Ippon shobu". Les règles d'arbitrage seront les règles officielles adaptées au passage de grade, les protections sont obligatoires (voir annexe 4 du présent règlement).

Chaque candidat effectue 4 assauts.

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce «yame»).

Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants :

- 4 victoires
- 3 victoires 1 nul
- 3 victoires 1 défaite

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test "combat". Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 10 victoires obtenues dans plusieurs « poules combat ».

b) Le système par "relation grades-Championnats"

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises face à une ceinture noire lors des championnats officiels (ligue, interrégions, national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront comptabilisées les victoires acquises après l'obtention du tronc commun de l'examen de dan considéré. Les victoires obtenues en poule lors du passage de dan et les victoires obtenues lors des compétitions officielles peuvent se cumuler.

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification par le président de ligue ou son représentant au niveau régional ; par le responsable de la compétition au niveau interrégional et au niveau national.

B - Test traditionnel ("voie traditionnelle")

Ce test est constitué de deux parties :

- l'une portant sur les bunkai (applications).
- l'autre portant sur des formes de kumité traditionnel qui n'étaient pas au programme de l'U.V. kumité du test technique
- jiyu ippon kumité (assaut libre sur une attaque)
- Ju kumité (assaut souple)

a) Bunkai (applications)

Ce test est noté sur 20

Le candidat sera interrogé avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues des kata de sa liste. Les techniques ou séquence seront déterminées par les membres du Jury formant la table d'examen.

b) Kumité traditionnel

b-1 : Jiyu ippon kumité (annexe 2 §c)

Ce test est noté sur 20

Les attaques ainsi que le niveau de l'attaque sont annoncés (3 attaques). Les attaques sont choisies par le jury parmi les attaques suivantes :

- Oi zuki,
- Maé géri,
- Mawashi géri,
- Yoko géri,
- Gyaku zuki,
- Maete zuki

Après chaque attaque les candidats reprennent la position hachi ji dachi.

Les critères de notation sont identiques au jiyu ippon kumité classique (défini Dans l'annexe 2§C).

b-2 : Ju kumité (Annexe 2 §D)

Ce test est noté sur 20

Il est demandé 1 assaut souple afin d'examiner les qualités techniques des deux candidats. La durée de cet assaut est de 2 mn maximum.

Pour réussir le test traditionnel, le candidat devra obtenir 30 points/60.

III – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 2^{ème} DAN

Pour obtenir le 2^{ème} dan, le candidat devra :

- obtenir le tronc commun de l’examen,
- obtenir la partie spécifique de l’examen.

Il est nécessaire d’avoir obtenu le tronc commun pour pouvoir se représenter à la partie spécifique de l’examen.

Le tronc commun comporte 3 unités de valeurs (U.V.) : kihon, kata, kumité.

La partie spécifique de l’examen est constituée :

- soit d’un test combat («voie combat»)
- soit d’un test traditionnel (assauts traditionnels et bunkai, «voie traditionnelle»).

Un candidat ayant passé avec succès le test technique peut changer de voie.

III - 1 : Test technique

A - KIHON (Annexe 1)

Ce test est noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Il n'y a pas de différence fondamentale entre l'application du contenu du 1er dan et celui du 2^{ème} dan. Le jury sera plus vigilant quant aux aspects suivants de la prestation du candidat:

- exécution, détermination et sûreté des techniques,
- enchaînements et techniques plus complexes,
- attitude générale du candidat.

B - KATA (Annexe 3)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

- 1 kata libre noté sur 10 points. Ce kata est choisi dans la liste des kata du 2^{ème} dan fixée en annexe du présent règlement.

- 1 kata imposé noté sur 10 points. Ce kata est tiré au sort parmi les autres kata de la liste des kata du 2^{ème} dan fixée en annexe du présent règlement

C- KUMITE : Ippon Kumité (Annexe 2, §b)

Ce test est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 0/20. A chaque fois, les défenses et les contre attaques devront être différentes. Le test sera composé des 6 attaques suivantes, exécutées d’abord à droite puis à gauche :

- 1 fois Oi zuki jodan,
- 1 fois Oi zuki chudan,
- 1 fois Maé géri chudan,
- 1 fois Mawashi géri de la jambe avant,
- 1 fois Mawashi géri de la jambe arrière,
- 1 fois Yoko géri de la jambe arrière.

Le jury pourra demander des attaques supplémentaires dans la liste des techniques, fixée en annexe 1 du présent règlement.

La perception de l'attaque devra être supérieure à celle exigée pour un prétendant au 1er dan, ce qui conduira à une meilleure opportunité dans la contre attaque (go no sen, sen no sen).

III-2 : Partie spécifique

A - Test combat («voie combat»)

Pour réussir ce test, deux possibilités s’offrent aux candidats

a) Le système par poule

Les candidats combattent par poule de 5 à 9. Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage est celui du "ippon shobu".

Les règles d'arbitrage seront les règles officielles adaptées au passage de grade (voir annexe 4).

Les protections sont obligatoires (voir règlement championnat).

La Durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l’arbitre annonce « yamé »).

Chaque candidat effectue 4 assauts. Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants :

- 4 victoires,
- 3 victoires 1 nul,
- 3 victoires 1 défaite.

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test «combat». Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 10 victoires obtenues dans plusieurs «poules combat».

b) Le système par "relation Grades-Championnats"

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises face à une ceinture noire 2ème dan minimum lors des championnats officiels (ligue, interrégions, national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront comptabilisées les victoires acquises après l'obtention du tronc commun de l'examen de dan considéré. Les victoires obtenues en poule lors du passage de dan et les victoires obtenues lors des compétitions officielles peuvent se cumuler.

Pour bénéficier de ses victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification par le président de ligue ou son représentant au niveau régional ; par le responsable de la compétition au niveau interrégional et au niveau national.

B - Test traditionnel («voie traditionnelle»)

Ce test sera constitué de deux parties :

- l'une portant sur les bunkai (applications).
- l'autre portant sur des formes de kumité traditionnel qui ne figuraient pas au programme de l'U.V. kumité du test technique :

- Jiyu ippon kumité (assaut libre sur une attaque),
- Ju kumité : assaut souple,

a) Bunkai (applications)

Ce test est noté sur 20

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les différentes techniques et séquences issues des kata de sa liste. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury formant la table d'examen.

b) Kumité traditionnel

b - 1 Jiyu ippon kumité

Ce test est noté sur 20. L'attaque est libre, elle peut être effectuée à droite ou à gauche mais son niveau doit être annoncé (Jodan ou Chudan).

Après chaque attaque les candidats reprennent la position Hachi ji Dachi.

Le nombre d'assauts est fixé à 5.

Les critères de notation seront identiques au Jiyu Ippon Kumité (défini dans l'annexe 2§C).

b-2) Ju Kumité (annexe 2 §D)

Ce test est noté sur 20. Il sera demandé 2 assauts souples afin d'examiner les qualités techniques des deux candidats. La durée de ces assauts sera déterminée par la table d'examen.

Pour réussir le test traditionnel le candidat devra obtenir 30 points/60.

IV – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

L'examen pour l'obtention du 3ème dan est constitué de 3 unités de valeur : le kihon, le kata, le kumité. Le candidat doit obtenir la note minimale requise dans chacune des trois U.V. pour obtenir son grade.

IV-1 : KIHON

Ce test est noté sur 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20. Le principe directeur est identique à celui du 1er et 2ème dans (voir annexe 1). Le kihon du 3ème dan se caractérise en plus par les éléments suivants :

- les blocages et attaques de pieds et de poings sont demandés dans différentes positions et avec différentes formes de déplacement choisies parmi toutes celles envisagées par le karaté-do,
- les enchaînements sont plus complexes et peuvent comporter, mais sans excès, des changements de position et/ou de direction,
- le jury peut interroger le candidat sur le sens, l'application, l'intérêt et l'opportunité de quelques techniques de base.

Le candidat doit connaître tout le programme technique de la Fédération (voir progression technique officielle) ainsi que la terminologie japonaise s'y rapportant. Le candidat d'un style particulier sera interrogé sur les techniques spécifiques de son école.

IV-2 : KATA

Ce test est noté sur 60

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60. Cette épreuve se compose de 3 notes.

- 1 kata libre noté sur 20 points. Ce kata est choisi dans la liste des kata du 3ème dan fixée en annexe du présent règlement.

- 1 kata imposé noté sur 20 points. Ce kata est tiré au sort dans la liste des kata du 3ème dan fixée en annexe du présent règlement.

- Un bunkai (application) noté sur 20 points

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les techniques et séquences des kata de sa liste. Le candidat doit pouvoir démontrer plusieurs applications. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury composant la table d'examen.

IV-3 : KUMITE

Ce test en «JIYU IPPON KUMITE» est noté sur 20 points

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le nombre d'attaques est de 5 (au choix à droite ou à gauche).

Tori doit lancer son attaque au moment opportun. Il effectuera un travail de recherche de distance afin de placer efficacement sa technique.

La perception de l'attaque devra être particulièrement sensible et la contre attaque judicieusement utilisée, avec des opportunités en Sen no sen (Contre attaque directe en anticipant l'attaque) ou go no sen (Blocage suivie d'une contre attaque).

La notation prendra en compte le travail de Uke et celui de Tori, les candidats assurant tour à tour les deux rôles.

Après chaque action, les candidats reprennent la position Hachi ji Dachi.

V – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

L'examen pour l'obtention du 4ème dan est constitué de 3 unités de valeur : le kihon, le kata, le kumité. Le candidat doit obtenir la note minimale requise dans chacune des trois U.V. pour obtenir son grade.

V-1 : KIHON

Ce test est noté sur 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le principe directeur est identique à celui défini dans les autres examens de dan (Voir annexe 1 et Kihon du 3ème dan).

Le nombre et la diversité des techniques sont laissés à l'appréciation du jury.

Le candidat doit démontrer qu'il maîtrise parfaitement l'ensemble des techniques du karaté-do, aussi bien dans leur forme de base que dans leurs autres adaptations. Il doit en outre être capable d'expliquer quelques techniques de base et de les appliquer en self-défense.

V – 2 : KATA

Ce test est noté sur 60 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

• Cette épreuve se compose de 3 notes.

- 1 kata libre noté sur 20 points. Ce kata est choisi dans la liste des kata du 4ème dan fixée en annexe du présent règlement.

- 1 kata imposé noté sur 20 points. Ce kata est tiré au sort dans la liste des kata du 4ème dan fixée en annexe du présent règlement.

- Bbunkai (applications) noté sur 20 points

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les techniques et séquences des Kata de sa liste. Le candidat doit pouvoir démontrer plusieurs applications. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury composant la table d'examen.

V – 3 : KUMITE

Ce test en «JIYU IPPON KUMITE » est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20. Le nombre d'attaques est fixé à 5 (au choix à droite ou à gauche).

Tori doit chercher à attaquer au moment opportun. Il doit effectuer un travail de recherche de distance afin de placer efficacement sa technique.

Pour Uke, la perception de l'attaque doit être particulièrement sensible et la contre-attaque judicieusement utilisée, avec des opportunités en Sen no sen (contre attaque directe en anticipant l'attaque) ou go no sen (blocage suivi d'une contre attaque).

La notation prendra en compte le travail de Uke et celui de Tori, les candidats assurant tour à tour les deux rôles.

Après chaque action, les candidats reprennent la position Hachi ji Dachi.

VI – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

L'examen pour l'obtention du 5ème dan est constitué de 3 unités de valeur : le kihon, le kata, le kumité. Le candidat doit obtenir la note minimale requise dans chacune des trois U.V. pour obtenir son grade.

VI – 1 : KIHON

Noté sur 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20. Pour cette épreuve au 5ème dan, les candidats passent un par un. Le candidat doit réaliser :

- un kihon imposé dont les techniques sont choisies par le jury. La durée de ce kihon est limitée à 5 minutes.
- un kihon libre, d'une durée maximale de 10 minutes, dont les techniques (choisies parmi les techniques fixées en annexe du présent règlement) sont proposées aux membres du jury par le candidat. Le candidat doit être capable d'expliquer les techniques de son kihon aux membres du jury.

VI – 2 : KATA

Ce test est noté sur 60

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Cette épreuve se compose de 3 notes.

- 1 kata libre noté sur 20 points. Ce kata est choisi dans la liste des kata du 5ème dan fixée en annexe du présent règlement.
- 1 kata imposé noté sur 20 points. Ce kata est tiré au sort dans la liste des kata du 5ème dan fixée en annexe du présent règlement.
- bunkai (applications) noté sur 20 points

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les techniques et séquences des kata de sa liste. Le candidat doit pouvoir démontrer plusieurs applications. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury composant la table d'examen.

VI – 3 : KUMITE

Ce test en « JIYU IPPON KUMITE » est noté sur 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20. Le candidat se présente, avec un partenaire de son choix (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau).

Le nombre d'attaques libres est fixé à six (à droite ou à gauche). Les mêmes principe que pour l'examen du 4^{ème} dan sont appliqués à la différence qu'après chaque action et réaction, les deux candidats reprennent leur distance et restent en position de combat.

De plus l'attaque comme la défense est à chaque fois variée selon les opportunités offertes.

Tous les paramètres relatifs au combat (sen no sen, go no sen) sont à démontrer.

VII – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

L'examen comporte la soutenance d'un mémoire ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du karaté-do.

Pour réussir son examen, la candidat doit obtenir la note minimale de 10 sur 20 dans chacune des épreuves.

VII – 1 : Soutenance du mémoire (noté sur 20)

Le candidat soutiendra son mémoire devant le jury avant de réaliser sa prestation technique. La durée de la soutenance de mémoire ne peut excéder 20 minutes. La soutenance pourra éventuellement être effectuée en présence du directeur de mémoire.

A l'issue de la soutenance du mémoire, les membres du jury interrogent le candidat sur le contenu de son exposé.

VII – 2 : Test Technique

A- Kihon (noté sur 20)

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du karaté.

B- Kumité traditionnel (noté sur 20)

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles (durée maximum 10 mn).

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er dan minimum.

C- Kata (noté sur 20)

Le candidat doit présenter deux katas. Ces katas sont choisis dans la liste des katas officiels fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces kata (Bunkai) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1er dan minimum.

N.B. Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

CHAPITRE V

PROGRAMME DES EXAMENS DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS DE KARATE-JUTSU (TOUS STYLES)

I – EXAMEN DE 1er ET 2ème DANS

Pour le premier et le deuxième dans, en fonction de son âge, le candidat doit choisir entre deux formes d'examen :

- la voie «traditionnelle» constituée d'un test technique (tronc commun karaté-jutsu) puis du programme spécifique : cette voie n'est ouverte qu'aux candidats âgés de plus de 18 ans.
- la voie « combat » constituée d'un test technique (tronc commun karaté-jutsu) puis d'un test combat : cette voie n'est ouverte qu'aux candidats âgés de 14 à 18 ans.

Au sein de la voie combat, le candidat qui, après avoir passé avec succès le tronc commun, atteint l'âge de 18 ans sans avoir obtenu les victoires nécessaires pour valider le «test combat» perd le bénéfice des victoires acquises. Il conserve le bénéfice du tronc commun qu'il a validé dans la voie combat mais doit passer le test spécifique de la voie traditionnelle.

I-1 - TRONC COMMUN (VOIES «TRADITIONNELLE» ET « COMBAT »)

Le tronc commun est applicable à tous les styles/écoles de karaté-jutsu.

Le candidat doit obtenir la validation du tronc commun afin d'accéder à la partie spécifique («programme spécifique» ou «test combat» en fonction de la voie qu'il a choisie).

Le tronc commun est composé de 3 unités de valeur : kihon, kihon ippon kumite et kata.

Pour obtenir le tronc commun karaté-jutsu, il est nécessaire d'obtenir la note minimale de 10/20 dans chacune des 3 UV.

A- KIHON

Le candidat est interrogé sur tout le programme technique de sa discipline. En karaté-jutsu, la spécificité des styles/écoles est préservée néanmoins les critères exprimés i-dessous doivent être respectés.

Le kihon comportera exclusivement :

- des coups de poing, des coups de pied, des blocages et différentes techniques de percussion des membres supérieurs et inférieurs,
- différentes positions de base,
- différentes formes de déplacement,
- différentes techniques de défense,
- quelques enchaînements simples.

Remarque : Les enchaînements ne doivent pas comporter plus de 4 techniques.

Les candidats sont jugés d'après les critères suivants :

- équilibre et stabilité,
- aisance des déplacements,
- puissance et vitesse d'exécution,
- bonne attitude corporelle,
- détermination.

B- KIHON IPPON KUMITE

Il est composé des 5 attaques :

- Oi Zuki Jodan,
- Oi Zuki Chudan,
- Maé Géri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou Chudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque (uniquement par atemi).

Cet assaut, dans la forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
- après s'être salués, les deux candidats se mettent en Hachi ji Dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
- Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
- Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible,
- la défense et la contre attaque de Uke sont libres mais sont réalisées uniquement par atemi.

En fonction de la spécificité de son style/école de karatéjutsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre-attaque afin de bien la définir ou bien, il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maai (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji Dachi et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du coté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

Remarque : On demande cette forme de Kihon Ippon Kumité car la défense, dans l'idée martiale, doit pouvoir s'exécuter depuis une position naturelle.

C- KATA

Dans le tronc commun karaté-jutsu, le candidat exécute seul un kata de son style/discipline de son choix. A défaut de kata exécuté seul dans son style/discipline, le candidat peut exécuter un kata de karaté-do de son choix figurant dans la liste officielle (annexe 6).

Le mot kata, traduit littéralement, signifie forme. En karaté, on le traduit par forme fondamentale ou conventionnelle.

Il est primordial de ne jamais oublier qu'un kata n'est pas un simple exercice de style.

Il représente un combat dans ce qu'il y a de plus pur et de plus extrême et, à ce titre, il possède, comme ce dernier, un rythme propre. Ce n'est ni une course de vitesse ni un travail en lenteur. L'expression "vivre son kata" traduit mieux que toute autre cette capacité que doit posséder le pratiquant, de contrôler tous les paramètres de son exécution, de telle sorte que le jury ressente cette impression de combat au travers de la démonstration qui lui est faite.

Tout comme en kihon, la "beauté" n'est pas un critère essentiel, mais l'efficacité est incontournable.

I – 2 PARTIE SPECIFIQUE

A. VOIE TRADITIONNELLE

Celle-ci est définie par chaque style/école de karatéjutsu.

Elle comporte les épreuves suivantes :

- un programme imposé avec partenaire,
- une épreuve technique avec partenaire, avec ou sans arme,
- une épreuve « combat » avec ou sans arme,

- un kata imposé (ou une forme de travail exécuté seul).

La durée des épreuves de cette partie spécifique ne peut excéder 15 minutes par candidat.

B. VOIE COMBAT : TEST COMBAT

Pour les candidats ayant choisi la voie «combat», il est nécessaire d'être reçu au tronc commun pour se présenter au test combat. Pour réussir ce test, deux possibilités s'offrent aux candidats :

a) Le système par poule

Les candidats combattent par poule de 5 à 9. Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage est celui du "Ippon Shobu".

Les règles d'arbitrage seront les règles officielles adaptées au passage de grade, les protections sont obligatoires (voir annexe 4).

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce «yamé»).

Chaque candidat effectue 4 assauts. Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants :

- 4 victoires,
- 3 victoires 1 nul,
- 3 victoires 1 défaite.

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test «combat». Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 10 victoires obtenues dans plusieurs tests combat.

NB : Les surclassements sont interdits lors des tests « Combat »

b) Le système par "relation Grades-Championnats"

Les candidats ayant réussi leur test technique pourront bénéficier des victoires acquises lors des championnats officiels (ligue, inter-régions, national). Chaque victoire obtenue face à une ceinture noire sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires (les victoires obtenues en poule et dans les combats officiels se cumulent).

Pour bénéficier de ses victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification par le président de ligue ou son représentant au niveau régional, par le responsable administratif ou le responsable technique au niveau interrégional, et par le responsable de la compétition au niveau national.

II – EXAMENS DU 3ème AU 5ème DAN (INCLUS)

Au-delà du 2ème dan, le contenu, les candidats devront passer avec succès le tronc commun avant d'accéder à la partie spécifique (programme de la voie traditionnelle).

II – 1 : TRONC COMMUN

Le tronc commun est applicable à tous les styles/écoles de karaté-jitsu.

Le candidat doit obtenir la validation du tronc commun afin d'accéder à la partie spécifique («programme spécifique »).

Le tronc commun est composé de 3 unités de valeur : Kihon, Kihon Ippon Kumite et Kata.

Pour obtenir le tronc commun karaté-jitsu, il est nécessaire d'obtenir la note minimale de 10/20 dans chacune des 3 UV.

A- KIHON

Le candidat est interrogé sur tout le programme technique de sa discipline. En karaté-jitsu, la spécificité des styles/écoles est préservée ; néanmoins les critères exprimés ci-dessous doivent être respectés.

Le Kihon comportera exclusivement :

- des coups de poing, des coups de pied, des blocages et différentes techniques de percussion des membres supérieurs et inférieurs,
- différentes positions de base,
- différentes formes de déplacement,
- différentes techniques de défense,
- quelques enchaînements simples.

Remarque : Les enchaînements ne doivent pas comporter plus de 4 techniques.

Les candidats sont jugés d'après les critères suivants :

- équilibre et stabilité,
- aisance des déplacements,
- puissance et vitesse d'exécution,
- bonne attitude corporelle,
- détermination.

B- KIHON IPPON KUMITE

Il est composé des 5 attaques :

- Oi Zuki Jodan,
- Oi Zuki Chudan,
- Maé Géri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou Chudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque (uniquement par atemi).

Cet assaut, dans la forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
- après s'être salués, les deux candidats se mettent en Hachi ji Dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
- Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
- Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible,
- La défense et la contre attaque de Uke sont libres.

En fonction de la spécificité de son style/école de karatéjutsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre-attaque afin de bien la définir ou bien, il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maai (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji Dachi et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du coté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

Remarque : On demande cette forme de Kihon Ippon Kumité car la défense, dans l'idée martiale, doit pouvoir s'exécuter depuis une position naturelle.

C- KATA

Dans le tronc commun karaté-jutsu, le candidat exécute seul un kata de son style/discipline de son choix. A défaut de kata exécuté seul dans son style/discipline, le candidat peut exécuter un kata de karaté-do de son choix figurant dans la liste officielle (annexe 6)

Le mot kata, traduit littéralement, signifie forme. En karaté, on le traduit par forme fondamentale ou conventionnelle.

Il est primordial de ne jamais oublier qu'un kata n'est pas un simple exercice de style.

Il représente un combat dans ce qu'il y a de plus pur et de plus extrême et, à ce titre, il possède, comme ce dernier, un rythme propre. Ce n'est ni une course de vitesse ni un travail en lenteur. L'expression "vivre son Kata" traduit mieux que toute autre cette capacité que doit posséder le pratiquant, de contrôler tous les paramètres de son exécution, de telle sorte que le jury ressente cette impression de combat au travers de la démonstration qui lui est faite.

Tout comme en Kihon, la "beauté" n'est pas un critère essentiel, mais l'efficacité est incontournable.

II – 2 : PARTIE SPECIFIQUE (VOIE TRADITIONNELLE UNIQUEMENT)

Celle-ci est définie par chaque style/école de karatéjutsu.

Elle comporte les épreuves suivantes :

- un programme imposé avec partenaire,
- une épreuve technique avec partenaire, avec ou sans arme,
- une épreuve «combat» avec ou sans arme,
- un kata imposé (ou une forme de travail exécuté seul).

La durée des épreuves de cette partie spécifique ne peut excéder 15 minutes par candidat.

III – EXAMEN DES HAUTS GRADES (6ème DAN ET AU DELA)

Pour pouvoir accéder au grade de 6ème dan, le candidat doit justifier d'un minimum de 25 ans de pratique dans le grade de ceinture noire et ceci quelles que soient ses possibilités de bonification. Il doit en outre remplir les conditions de temps de pratique dans le 5ème dan.

Il peut alors faire acte de candidature auprès de la CSDGE en déposant 90 jours francs avant la date de l'examen :

- un dossier de candidature conforme au modèle établi par le bureau de la CSDGE,
- un mémoire établi en 3 exemplaires et rédigé avec l'aide d'un directeur de mémoire.

Si le bureau de la CSDGE estime que la candidature est manifestement irrecevable, elle rejette celle-ci sans la soumettre à l'examen de la commission. Si la candidature est jugée recevable, le candidat soutient son mémoire et exécute un test technique dont le contenu est identique à celui des examens de dan supérieur au 2ème. Après délibération, les membres du jury plénier décident de l'acceptation ou du refus de l'accession au grade de 6ème dan.

Pour pouvoir accéder aux grades supérieurs au 6ème dan, le candidat doit faire acte de candidature auprès de la CSDGE en déposant 90 jours francs avant la date de l'examen, un dossier de candidature conforme au modèle établi par le bureau de la CSDGE.

Si le bureau de la CSDGE estime que la candidature est manifestement irrecevable, elle rejette celle-ci sans la soumettre à l'examen de la commission. Si la candidature est jugée recevable, la CSDGE décide de l'acceptation ou du refus de l'accession au dan supérieur. Cette décision est prise à la majorité des deux tiers des suffrages valablement exprimés. Le vote a lieu à bulletins secrets.

CHAPITRE VI

PROGRAMME DES EXAMENS DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS DE KUNG-FU WUSHU

I - REGLES COMMUNES

Jusqu'au 3ème dan, les passages de dans et grades équivalents sont obligatoirement constitués d'un tronc commun qu'il est nécessaire d'obtenir pour pouvoir accéder à la partie spécifique de l'examen. Le tronc commun est composé de trois unités de valeur (U.V.) : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG.

Pour obtenir le tronc commun il faut obtenir la note minimale requise dans chacune des 3 U.V.

Chaque U.V. est acquise définitivement pour le candidat ayant obtenu la note minimale requise.

Bien qu'indépendantes, ces unités de valeur forment un même examen, ce qui conduit aux situations suivantes :

- au premier passage le candidat doit présenter les 3 U.V.
- en cas d'échec total ou partiel, il doit présenter l'ensemble des U.V. qui lui manquent.

Au sein de la partie spécifique de l'examen, le candidat pourra choisir entre deux formes d'examen :

1. La voie «traditionnelle», constituée d'applications codifiées combat, d'un test d'assauts traditionnels (SANSHOU), d'explication du tao.

2. La voie «compétition», constituée d'un test compétition SANSHOU (combat ancien compétition), ou SANDA.

Nota :

- 1) Le règlement et le contenu de l'examen sont identiques pour les hommes et les femmes.
- 2) Le jury tiendra compte de l'âge du candidat dans l'évaluation de la prestation technique.
- 3) Les surclassements sont interdits lors des tests «combat »

II - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1er DAN KUNG FU WUSHU

Pour obtenir le 1er dan, le candidat devra :

- obtenir le tronc commun de l'examen
- obtenir la partie spécifique de l'examen

Il est nécessaire d'avoir obtenu le tronc commun de l'examen pour pouvoir se présenter à la partie spécifique de l'examen.

Le tronc commun de l'examen comporte 3 unités de valeur (UV) : JI BEN GONG ; TAOLU et GONG FANG.

La partie spécifique de l'examen est constituée :

- soit d'un test compétition («voie compétition»)
- soit d'un test traditionnel («voie traditionnelle»)

II - 1 Tronc commun

Le tronc commun est constitué de 3 unités de valeur : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG.

Le candidat doit obtenir la note minimale dans chacune des 3 UV pour obtenir son tronc commun.

a) JI BEN GONG (annexe 1)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20. Le WU BU QUAN (annexe 1) est imposé pour tous les styles.

Le candidat devra effectuer 3 attaques des membres supérieurs et 3 attaques des membres inférieurs à partir des positions de bases de son école. Les attaques sont effectuées en déplacement, sur 4 pas. Les techniques sont demandées par le jury.

b) TAOLU à mains nues (annexe 2)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Avant le début du test, le candidat remet aux membres du jury une liste de 3 taolu différents.

Le candidat devra exécuter :

- 1 TAOLU qu'il choisit librement **au sein de sa liste** («taolu libre», noté sur 10).
- 1 TAOLU tiré au sort parmi les autres TAOLU de sa liste (noté sur 10).

Les TAOLU auront une durée minimum de 25 secondes.

c) GONG-FANG (annexe 3)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le test est composé des 8 attaques dont :

- 4 attaques de poing. Le candidat devra contrer une fois par une technique poing/main (QUAN/ZHANG), une fois par une technique de pied (TUI), une fois par une technique de balayage/projection (SHUAI), une fois par une technique de saisie/clef (CHINNA).
- 4 attaques de pieds. Le candidat contre librement.

Chaque attaque devra être différente pour chaque groupe, le niveau d'attaque sera demandé par le jury.

II - 2 Partie spécifique

A. TEST COMPETITION (Pour les candidats ayant choisi la voie «compétition »)

Pour réussir ce test, deux possibilités s'offrent aux candidats :

1. Système par poule SANDA-SANSHOU (style compétition ancien)

Les candidats combattent par poule(s) de 3 candidats minimum.

Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage est celui du règlement SANDASANSHOU (style ancien compétition) en vigueur.

Les protections sont obligatoires (voir règlement championnat officiel FFKAMA)

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce « ting »).

Chaque candidat effectue 2 assauts.

Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants : 2 victoires / 1 victoire 1 nul.

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test «compétition». Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 5 victoires obtenues dans plusieurs tests compétition.

Nota : les candidats de moins de 18 ans ne pourront combattre dans des poules réservées aux candidats de cet âge.

2. Le système par «relation grade-championnats»

Les candidats ayant réussi leur test technique pourront bénéficier des victoires acquises lors des championnats officiels (de niveau national uniquement) SANDA et SANSHOU.

Chaque victoire obtenue face à une ceinture noire sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 5 victoires (les victoires obtenues en poule et dans les compétitions officielles se cumulent).

Pour bénéficier de ses victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif.

B. TEST TRADITIONNEL (Pour les candidats ayant choisi la voie traditionnelle)

Ce test (**GONG-FANG traditionnel** : annexe 3) est constitué de trois parties :

a) Attaques codifiées en dynamique : noté sur 20.

Les huit attaques (dont 4 techniques de pieds et 4 techniques de poing) sont choisies par le jury qui détermine également le niveau d'attaque. Les attaques doivent être annoncées, rapides et incisives.

Les deux partenaires sont en déplacement.

b) Sanshou (assaut souple) : noté sur 20.

La durée de cet assaut est de 2 mn maximum.

Le port des protections est obligatoire.

c) Explication martiale du Taolu : noté sur 20.

Il est demandé au candidat l'explication avec partenaire

d'une partie d'un des TAOLU de sa liste non **exécuté précédemment.**

Pour réussir le test traditionnel, le candidat devra obtenir 30 points/60

III - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2ème DAN DE KUNG FU WUSHU

Pour obtenir le 2ème dan, le candidat devra :

- obtenir le tronc commun de l'examen,
- obtenir la partie spécifique de l'examen.

Il est nécessaire d'avoir obtenu le tronc commun de l'examen pour pouvoir se présenter à la partie spécifique de l'examen.

Le tronc commun de l'examen comporte 3 unités de valeur (UV) : JI BEN GONG ; TAOLU et GONG FANG.

La partie spécifique de l'examen est constituée :

- soit d'un test compétition («voie compétition»),
- soit d'un test traditionnel («voie traditionnelle»).

III - 1 TRONC COMMUN

Le tronc commun est constitué de 3 unités de valeur : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG.

Le candidat doit obtenir la note minimale dans chacune des 3 UV pour obtenir son tronc commun.

a) JI BEN GONG (annexe 1)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Il n'y a pas de différence fondamentale entre l'application du contenu du 1er dan et celui du 2ème dan.

Le jury demandera 3 techniques des membres inférieurs, 5 des membres supérieurs, en déplacement, dans les positions de bases de l'école annoncée.

La prestation devra en outre comporter :

- a) une technique de balayage avant et une de balayage arrière,
- b) deux techniques simples suivies d'un équilibre,
- c) WU BU QUAN, aller et retour.

b) TAOLU (annexe 2)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Avant le début du test, le candidat remet aux membres du jury une liste de 4 taolu différents

Le candidat devra exécuter :

- un taolu à mains nues qu'il choisit au sein de sa liste («taolu libre» noté sur 10 points),
- un taolu à mains nues choisi par le jury au sein de sa liste («taolu imposé» noté sur 10 points)

Les taolu seront d'une durée minimale de 30 secondes.

c) GONG FANG (annexe 3)

Noté sur 20 points. Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

L'exercice est identique à celui du 1er dan, mais le défenseur devra riposter obligatoirement une fois par une technique de pied, une fois par une technique poing/main, une fois par un balayage, une fois par une saisie, y compris sur les attaques de pied (même terminologie, en mandarin, qu'au 1er dan).

III - 2 PARTIE SPECIFIQUE

A. TEST COMPETITION SANDA/SANSHOU (STYLE COMPETITION ANCIEN)

Pour réussir ce test, deux possibilités s'offrent aux candidats

:

1. Système par poule SANDA-SANSHOU (style compétition ancien)

Les candidats combattent par poule de 3 candidats minimum.

Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage est celui du règlement SANDASANSHOU (style ancien compétition) en vigueur.

Les protections sont obligatoires (voir règlement championnat)

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce «ting»)

Chaque candidat effectue 2 assauts.

Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants : 2 victoires / 1 victoire 1 nul

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test «compétition». **Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 5 victoires obtenues dans plusieurs tests compétition.**

2. Le système par «relation grade-championnats »

Les candidats ayant réussi leur test technique pourront bénéficier des victoires acquises lors des championnats officiels (national uniquement) SANDA et SANSHOU. Chaque victoire obtenue face à une ceinture noire sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 5 victoires (les victoires obtenues en poule et dans les compétitions officielles se cumulent).

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif.

B. TEST TRADITIONNEL (Pour les candidats ayant choisi la voie traditionnelle)

Ce test (GONG-FANG traditionnel : annexe 3) est constitué de trois parties :

a) Attaques codifiées en dynamique : notées sur 20.

Les attaques (8 attaques dont 4 en pieds et 4 en poings) sont choisies par le candidat qui les annonce et en précisant le niveau. Les attaques doivent être rapides et incisives.

Les deux partenaires sont en déplacement.

b) Sanshou (assauts souples) : noté sur 20.

Afin d'examiner les qualités techniques, les candidats doivent réaliser 2 assauts.

La durée de ces assauts est de 2 mns maximum.

Le port des protections est obligatoire.

c) Explication martiale du taolu : noté sur 20.

Il est demandé au candidat l'explication avec partenaire d'une partie d'un des TAOLU de sa liste non exécuté précédemment. Les mouvements sont extraits d'une séquence d'un TAOLU libre, demandé par le jury.

Pour réussir le test traditionnel, le candidat devra obtenir 30 points/60.

IV - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3ème DAN

Cet examen est constitué de 3 unités de valeur : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG.

Le candidat doit obtenir la note minimale dans chacune des 3 UV pour obtenir son grade.

A) JI BEN GONG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le principe directeur est identique à celui des 1er et 2^{ème} dans. Le JI BEN GONG du 3^{ème} dan se caractérise en plus par les éléments suivants :

- les enchaînements de base des écoles sont demandés dans différentes directions et avec différentes formes de déplacement,
- jeux coups de pied sautés différents sont demandés par le jury,
- le jury peut interroger le candidat sur le sens, l'application, l'intérêt et l'opportunité de quelques techniques de base.

Le candidat doit connaître tout le programme technique de la Fédération (voir progression technique officielle) ainsi que la terminologie chinoise s'y rapportant (annexe 6). Le candidat d'un style particulier sera interrogé sur les techniques spécifiques à son école.

B) TAOLU : NOTE SUR 60 (annexe 2)

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Le candidat remet aux membres du jury une liste de 5 taolu différents (4 taolu à mains nues et un taolu avec arme).

Le candidat devra exécuter :

- un taolu choisi par le jury au sein de sa liste («taolu imposé» noté sur 20),

- deux taolu choisis par le candidat au sein de sa liste («taolu libres» notés chacun sur 10),
- une explication martiale d'un des taolu de sa liste (notée sur 20).

Le durée minimum des taolu est de 40 secondes

Explication martiale du taolu : le candidat sera interrogé par le jury sur les explications et démonstrations des séquences extraites de ses TAOLU. Il sera capable d'en décliner les principes sous forme d'un gong-fang.

C) GONG-FANG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Différentes formes d'attaques en dynamique à la demande du jury : maximum 5 des membres supérieurs et 5 des membres inférieurs.

L'attaquant doit lancer son attaque au moment opportun. Il effectuera un travail de recherche de distance afin de placer efficacement sa technique.

La perception de l'attaque devra être particulièrement sensible et la contre-attaque judicieusement utilisée, avec des opportunités en contre-attaque directe en anticipant l'attaque ou blocage, esquive, parade suivie d'une contre-attaque.

La notation prendra en compte le travail de l'attaquant et du défenseur, les candidats assurant tour à tour les deux rôles. Après chaque action, les 2 candidats, dans leurs évolutions, reprennent une position en garde.

V - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4ème DAN

Cet examen est constitué de 3 unités de valeur : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG. Le candidat doit obtenir la note minimale dans chacune des 3 UV pour obtenir son grade.

A) JI BEN GONG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le principe directeur est identique à celui défini dans les autres examens de dan (voir annexe JI BEN GONG du 3^{ème} dan).

Le nombre et la diversité des techniques sont laissés à l'appréciation du jury.

Le candidat doit démontrer qu'il maîtrise parfaitement l'ensemble des techniques du Kung Fu Wushu, aussi bien dans leur forme de base que dans leurs autres adaptations.

Il doit en outre être capable d'expliquer quelques techniques de base et de les appliquer en self-défense.

B) TAOLU : NOTE SUR 60

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Le candidat remet avant le début de ce test, une liste de 6 taolu aux membres du jury. Cette liste est composée de 2 taolu avec arme (1 arme courte et 1 arme longue) et de 4 taolu à mains nues.

Le candidat doit effectuer :

- un taolu à mains nues tiré au sort dans sa liste (noté sur 20),
- un taolu à mains nues, librement choisi par le candidat au sein de sa liste (noté sur 10),
- un taolu avec arme, librement choisi par le candidat au sein de sa liste (noté sur 20) ,
- le jury demande l'explication avec partenaires d'une partie d'un des taolu inscrit sur la liste du candidat (noté sur 10).

C) GONG-FANG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Il se compose d'un premier gong-fang sur un pas, en ligne directe.

Le nombre d'attaques est fixé à 6 minimum, à la demande du jury, soit 2 à chaque niveau, exprimées à droite, puis à gauche.

L'attaquant doit chercher à attaquer au moment opportun. Il doit effectuer un travail de recherche de distance afin de placer efficacement son attaque.

Pour le défenseur, la perception de l'attaque doit être particulièrement sensible et la contre-attaque judicieusement utilisée, avec des possibilités de contre-attaque directe, de blocage, parade, esquive suivi d'une ou plusieurs contreattaques, il doit pouvoir exprimer sa richesse technique en variant ses réactions.

La notation prendra en compte le travail de l'attaquant et celui du défenseur, les candidats assurant tour à tour les deux rôles.

Après chaque action, le défenseur, reprend la position d'attente, l'attaquant revient à la position de combat (garde).

Le deuxième gong-fang s'effectue suivant les mêmes caractéristiques que pour le 3ème dan, les deux partenaires, là aussi sont en déplacement.

VI - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5ème DAN

Cet examen est constitué de 3 unités de valeur : JI BEN GONG, TAOLU, GONG-FANG. Le candidat doit obtenir la note minimale dans chacune des 3 UV pour obtenir son grade.

A) JI BEN GONG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Pour cette épreuve au 5ème dan, les candidats passent un par un.

a) le candidat démontrera un ji ben gong de techniques simples ainsi qu'un enchaînement de différentes positions de base en aller et retour sur 3 pas. Ces techniques seront demandées par le jury.

b) le candidat démontrera deux enchaînements de son choix (maximum 4 mouvements) toujours en aller et retour.

c) le candidat exécutera un ji ben gong de cinq techniques maximum.

d) le candidat devra expliquer sommairement l'histoire du kung fu wushu et situer son style, son école. Il répondra aux questions du jury.

Les sautilllements sont strictement à proscrire des formes de déplacements utilisés durant la démonstration.

Le candidat sera interrogé par le jury en partie ou en totalité sur le programme ci-dessus.

B) TAOLU : NOTE SUR 60

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Avant le début du test, le candidat remet aux membres du jury une liste de 7 taolu différents dont 5 à mains nues et 2 avec armes (liste des armes en annexe 4)

Le candidat devra effectuer :

- un taolu à mains nues, tiré au sort au sein de sa liste (noté sur 20),
- un taolu à mains nues, librement choisi par le candidat au sein de sa liste (noté sur 10),
- les deux taolu avec arme de sa liste (chacun des taolu est noté sur 10) ,
- une explication martiale d'un taolu de sa liste (notée sur 10).

Le jury demandera des séquences des taolu exécutés (à mains nues ou avec armes), le candidat devra démontrer les applications martiales avec un partenaire de son choix.

Nota : Pour chaque taolu la durée minimum de prestation est de 45 secondes.

C) GONG-FANG : NOTE SUR 20

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le candidat présente, avec un partenaire de son choix, des techniques de défenses avec leurs contres sur différentes formes d'attaques en dynamique.

Le nombre d'attaques libres est fixé à 9 (à droite ou à gauche). Les mêmes principes que pour l'examen du 4^{ème} dan sont appliqués. Toutefois, après chaque action et réaction, les deux candidats reviennent à leur position de combat (garde).

De plus, l'attaque comme la défense, est à chaque fois variée selon les opportunités offertes.

Tous les paramètres relatifs au combat (timing, pertinence des choix, efficacité), sont à démontrer.

VII - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

Cet examen comporte la soutenance d'un mémoire ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique des arts martiaux chinois. Pour obtenir son grade, le candidat devra obtenir la note minimale de 10 sur 20 dans chacune des 4 épreuves.

A. Soutenance du mémoire

Le candidat devra choisir un directeur de mémoire, six mois avant la date d'examen. Le directeur de mémoire est choisi parmi les hauts gradés pour guider le candidat et le conseiller dans son travail.

Le thème du mémoire est choisi conjointement entre le candidat et le directeur de mémoire.

Lorsque le candidat, après consultation de son directeur de mémoire, juge que son travail est terminé, il pourra alors le présenter (20 pages minimum, sans les annexes).

Le candidat soutiendra son mémoire devant le jury avant de réaliser sa prestation technique.

La durée de soutenance du mémoire ne peut excéder 20 minutes et pourra être éventuellement effectuée en présence du directeur de mémoire.

A l'issue de la soutenance du mémoire, les membres du jury interrogent le candidat sur le contenu de son exposé.

B. Test technique

a) JI BEN GONG

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée 10 minutes maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique KUNG FU WUSHU.

b) SANSHOU

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles (durée maximum 10 minutes).

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

c) TAOLU

Le candidat doit présenter deux TAOLU élaborés de son choix.

Il doit expliquer et démontrer les différentes séquences de ces TAOLU avec un partenaire de son choix.

N.B. Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et éventuellement pédagogique.

ANNEXES

1. ANNEXES KARATE DO ET KARATE JUTSU

SOMMAIRE

- . **Annexe 1** : KIHON : techniques de base
- . **Annexe 2** : KUMITE : assauts conventionnels
- . **Annexe 3** : KATA : forme fondamentale ou conventionnelle
- . **Annexe 4** : TEST COMBAT
- . **Annexe 5** : BONIFICATIONS
- . **Annexe 6** : PROGRAMME KATA par dan et par style
- . **Annexe 7** : TABLEAUX RECAPITULATIFS : Temps, Âge, Bonification

ANNEXE 1

KIHON : LA TECHNIQUE DE BASE

Le candidat est interrogé sur tout le programme technique de sa discipline. En karaté, les techniques demandées sont choisies parmi celles de la progression officielle. Le jury emploiera la terminologie officielle (indépendante des différentes spécificités terminologiques des styles). Le jury peut interroger les candidats sur quelques spécificités techniques de leur style.

Le kihon comporte :

- des coups de poing, des coups de pied, des blocages et différentes techniques de percussion des membres supérieurs et inférieurs,
- différentes positions de base,
- différentes formes de déplacement,
- différentes techniques de défense,
- quelques enchaînements simples.

Remarque : Les enchaînements ne doivent pas comporter plus de 4 techniques.

Les candidats sont évalués d'après les critères suivants :

- puissance et vitesse d'exécution,
- aisance des déplacements,
- équilibre et stabilité,
- bonne attitude corporelle,
- détermination.

PROGRAMME TECHNIQUE OFFICIEL

Les démonstrations techniques du kihon sont choisies parmi le programme technique suivant :

POSITIONS : DACHI

HEISOKU DACHI . debout, les pieds l'un contre l'autre

MUSUBI DACHI . debout, talons joints, pointes des pieds écartés

REINOJI DACHI . debout, un pied devant l'autre formant un L

TEÏJI DACHI . debout, un pied devant l'autre formant un T

HEIKO DACHI . debout, pieds écartés et parallèles

HACHIJI DACHI . debout, pieds pointés vers l'extérieur écartés de la largeur des hanches

UCHI HACHIJI DACHI . pieds pointés vers l'intérieur

ZENKUTSU DACHI . fente avant : jambe avant fléchie, jambe arrière tendue

KOKUTSU DACHI

ou

HANMI NO NEKO ASHI DACHI . fente arrière 70% du poids du corps sur la jambe arrière

KIBA DACHI . position du cavalier

SHIKO DACHI . position du sumotori

FUDO DACHI . position équilibrée de combat (entre Zen kutsu et kokutsu)

NEKO ASHI DACHI . position du chat

KOSA DACHI

ou

KAKE DACHI . position pieds croisés

MOTO DACHI . position fondamentale (petit zenkutsu)

SANCHIN DACHI . position dit du "sablier" ou des 3 centres

HANGETSU DACHI

ou

SEISHAN DACH . position du sablier élargie

TSURU ASHI DACHI

ou

SAGI ASHI DACH . debout sur une jambe

DEPLACEMENTS : UNSOKU

AYUMI ASCHI

ou

DE ASCHI . avancer d'un pas

HIKI ASHI . reculer d'un pas

YORI ASHI . pas glissé

TSUGI ASHI . pas chassé

OKURI ASHI . double pas

MAWARI ASHI . déplacement tournant autour du pied avant

USHIRO ASHI MAWARI ASHI . déplacement tournant autour du pied arrière

TECHNIQUES DE DEFENSE : UKE WAZA

GEDAN BARAI . défense basse par un mouvement de balayage avec le bras

JODAN AGE UKE . défense haute par un mouvement remontant avec le bras

SOTO UDE UKE . défense avec le bras dans un mouvement de l'extérieur vers l'intérieur

UCHI UDE UKE . défense avec le bras dans un mouvement de l'intérieur vers l'extérieur

SHUTO UKE . défense avec le tranchant de la main

OSAE UKE . défense par pression ou immobilisation avec la main

HAISHU UKE . défense avec le dos de la main

TEISHO UKE . défense avec la paume

JUJI UKE

ou KOSA UKE . défense double avec les deux bras croisés

KAKIWAKE UKE . défense double en écartant

MOROTE UKE . défense double, bras arrière en protection

HEIKO UKE . défense double avec les deux bras parallèles

SUKUI UKE . défense en puisant

NAGASHI UKE . défense brossée en accompagnant l'attaque avec la main ou le bras

OTOSHI UKE . défense en frappant avec l'avant bras vers le bas

KOKEN UKE . défense avec le poignet

ATTAQUES DIRECTES DE POING : TSUKI WAZA

CHOKU ZUKI . coup de poing fondamental

GYAKU ZUKI . coup de poing avec le bras inverse à la jambe avancée

OÏ ZUKI

ou

JUN ZUKI . coup de poing en poursuite avec un pas
MAETE ZUKI . coup de poing avec le poing avant
KIZAMI ZUKI . coup de poing avec le poing avant en effaçant le buste
NAGASHI ZUKI . coup de poing avec le poing avant en esquivant
TATE ZUKI . coup de poing avec le poing vertical
URA ZUKI . coup de poing, paume tournée vers le haut
KAGI ZUKI . coup de poing en crochet
MAWASHI ZUKI

Ou

FURI ZUKI . coup de poing circulaire
YAMA ZUKI . coup de poing double, simultanément jodan et gedan
MOROTE ZUKI . coup de poing double au même niveau
NUKITE . attaque directe en pique de main
AGE ZUKI . coup de poing remontant
TECHNIQUE DE PERCUSSION : UCHI WAZA
URAKEN UCHI . attaque circulaire avec le dos du poing
SHUTO UCHI . attaque circulaire avec le tranchant de la main
TETSUI UCHI . attaque circulaire avec la main en marteau, éminence d'hypothénar
ENPI UCHI

ou

HIJI UCHI . attaque avec le coude
HAÏTO UCHI . attaque avec le tranchant interne de la main (Côté pouce)
TEISHO UCHI . attaque avec la paume
KOKEN UCHI . attaque avec le dessus poignet
HAÏSHU UCHI . attaque avec le dos de la main

ATTAQUES DE PIEDS : GERI WAZA

MAE GERI . coup de pied de face
MAWASHIGERI . coup de pied circulaire (fouetté)
YOKO KEKOMI . coup de pied latéral défonçant (Chassé)
YOKO KEAGE . coup de pied latéral remontant
MIKAZUKI GERI . coup de pied en croissant
URA MIKAZUKI GERI . coup de pied en croissant inverse
USHIRO GERI . coup de pied vers l'arrière
FUMIKOMI . coup de pied écrasant
FUMIKIRI . coup de pied bas (dans l'idée de couper)
TOBI GERI . coup de pied sauté
ASHI BARAI . balayage
URA MAWASHI GERI . coup de pied en revers tournant
USHIRO MAWASHI BARAI . balayage tournant par l'arrière
HIZA OU HITSUI GERI . coup de genou
NAMI GAESHI . coup de pied en vague (mouvement remontant avec la plante du pied)
KAKATO GERI . coup de talon de haut en bas

Le jury pourra s'il le désire demander au candidat de démontrer quelques techniques spécifiques à son style (exemple : Gyaku Zuki no Tsukomi en Wado-Ryu)

ANNEXE 2

KUMITE : ASSAULTS CONVENTIONNELS

Chaque style possède un certain nombre d'assauts conventionnels que l'on appelle kumité. Si un certain nombre d'entre eux est pratiqué par tous les styles, il en existe de spécifiques à chaque style. De plus, chacun de ces assauts conventionnels présente un intérêt pédagogique particulier.

Remarque : Dans toutes les formes où l'attaquant et le défenseur sont désignés, on appellera Tori celui qui attaque et Uke celui qui se défend.

A) KIHON IPPON KUMITE

Assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque.

Nous retiendrons la forme qui est commune à tous les styles. Cet assaut se déroule de la manière suivante:

Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury.

Après s'être salués, les deux candidats se mettent en hachi ji dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe, Tori se met en garde en reculant la jambe droite.

Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori. Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, la lance avec le plus de conviction et de détermination possible.

La défense et la contre-attaque de Uke sont libres.

Uke devra rester un instant sur sa technique de contre-attaque afin de bien la définir.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en hachi ji dachi et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du membre opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

Remarque : On demande cette forme de kihon ippon kumité, car la défense, dans l'idée martiale, doit pouvoir s'exécuter depuis une position naturelle.

B) IPPON KUMITE

L'IPPON KUMITE est la forme de kumité dans laquelle Tori et Uke sont en garde (position fudo dachi). La défense et le contre de Uke sont libres. Après chaque contre-attaque ; Uke doit récupérer son maai(1).

CRITERES DE NOTATION

- Bonne distance dans les attaques et les défenses, elles doivent «porter» et ne pas arriver à 10 ou 15 cm du point visé. (Le contrôle impose une retenue dans la technique et non pas une technique qui arrive en fin de course.)

- Stabilité et équilibre aussi bien dans l'attaque que dans la défense.

- Puissance et détermination des attaques et défenses

- Variété dans les défenses seront constituées de blocage et contre attaque (go no sen), esquive et contre-attaque, contre-direct (sen no sen), etc.

- Maîtrise et précision de la contre-attaque.

- Kimé (esprit de décision, précision et efficacité extrêmes).

- Zanshin (disponibilité mentale et concentration).

- L'attitude générale des pratiquants durant l'exercice qui doit refléter l'esprit dans lequel se pratique le karaté-do ou le karaté jitsu et le kumité en particulier.

C) JIYU IPPON KUMITE

Le jiyu ippon kumité qui est demandé dans les examens de dan n'est pas la forme extrême envisagée par le karatédo où l'attaquant et le défenseur ne sont pas désignés.

Pour les examens de 1er dan, la technique et son niveau sont annoncés par Tori. Pour le 2ème dan, Tori annonce uniquement le niveau de l'attaque. Au-delà du 2ème dan, Tori ne fait aucune annonce. L'attaquant (Tori) et le défenseur (Uke) sont désignés d'avance. L'exercice se déroule de la manière suivante :

Tori et Uke se placent à une distance de 3 mètres, après s'être salués, ils prennent la position hachi ji dachi. Au commandement hajimé lancé par un des membres du jury, ils se mettent en garde et commencent le combat. Tori doit rechercher une opportunité pour attaquer et Uke doit adapter sa réaction.

Le nombre d'attaques, fixé par le jury, peut varier entre trois et six.

Du 1er au 4ème dan, Tori et Uke reviennent en position hachi ji dachi après chaque échange. A partir du 5ème dan, Tori et Uke restent en garde après chaque échange et reprennent leur maai(1). L'exercice terminé, ils se saluent et inversent les rôles.

(1)MAAI : distance (MA) qui nous unit (AI) à notre adversaire et qui régit le combat. C'est la distance spatio-temporelle qui détermine l'action. Lorsque la distance qui sépare les adversaires diminue de telle sorte qu'elle fragilise la situation, cela déclenche l'attaque ou la contre-attaque.

CRITERES DE NOTATION

Ils sont plus ou moins identiques au kihon ippon kumité et sont basés entre autres sur les éléments suivants :

- aisance dans les déplacements : ces déplacements ne sont pas des sautilllements à l'instar des pratiques de combat, mais des déplacements permettant au jury de juger la maîtrise du MAAÏ de chacun des combattants.

Ces déplacements utilisés sont des déplacements de base tel que : Yori Ashi, Tsugi Ashi, Ayumi Ashi, etc.

- puissance et détermination des attaques et des défenses.
- stabilité et équilibre dans l'attaque et la contre-attaque.
- maîtrise et précision des techniques.
- Tori ne doit pas s'approcher trop près de Uke pour déclencher son attaque. Une distance trop réduite autoriserait Uke à contrer et ceci même si Tori n'a pas encore attaqué.
- Uke ne doit pas refuser le combat en reculant systématiquement ou en prenant une garde telle que l'attaque soit difficile à réaliser.
- les défenses et les contre-attaques doivent démontrer la maîtrise par les candidats de deux notions fondamentales du karaté : go no sen et sen non sen.
- recherche de l'opportunité.
- kiméé (esprit de décision, précision et efficacité extrêmes).
- zanshin (vacuité mentale et concentration). La concentration doit être maintenue durant tout l'exercice, et avec la même intensité aussi bien avant qu'après l'attaque (ou la défense)

D) JU KUMITE

Le ju kumité est un assaut libre et souple non réglementé. Sous forme d'entraînement, il est un moyen pédagogique de préparation au combat ou à l'assaut libre. Pour l'examen de dan, il permet de juger la maîtrise technique des postulants ayant choisi la voie traditionnelle. Il faut impérativement distinguer cet exercice à deux d'un combat libre ou arbitré. Sa durée est de deux minutes pour les examens de 1er dan. Pour les examens de 2ème dan, la durée des assauts est déterminée par la table d'examen.

CRITERES DE NOTATION

- Travail en souplesse avec contrôle absolu à tous les niveaux.
- Aisance dans les déplacements.
- Variétés des techniques.
- Équilibre et stabilité.
- Opportunité.
- Zanshin.

ANNEXE 3

KATA : FORME FONDAMENTALE OU CONVENTIONNELLE

Le mot kata, traduit littéralement, signifie forme. En karaté, on le traduit par forme fondamentale ou conventionnelle.

Il est primordial de ne jamais oublier qu'un kata n'est pas un simple exercice de style. Il représente un combat dans ce qu'il y a de plus pur et de plus extrême et, à ce titre, il possède, comme ce dernier, un rythme propre. Ce n'est ni une course de vitesse ni un travail en lenteur. L'expression "vivre son kata" traduit mieux que toute autre cette capacité que doit posséder le pratiquant, de contrôler tous les paramètres de son exécution, de telle sorte que le jury ressente cette impression de combat au travers de la démonstration qui lui est faite.

Tout comme en kihon, la "beauté" n'est pas un critère essentiel, mais l'efficacité est incontournable.

CRITERES DE NOTATION DU KATA

- La présentation

La tenue et le comportement du candidat doivent être impeccables : Kimono propre, ceinture correctement nouée, comportement et attitude générale irréprochables.

- Le cérémonial et l'étiquette

Le cérémonial (salut, prise de position, présentation) doit être scrupuleusement respecté. Le kata est annoncé à haute voix, il commence et se termine par le salut.

- La concentration

Dans sa démonstration, le candidat doit dégager une impression d'unité corps/esprit.

- L'équilibre et la stabilité

Les positions doivent être bien marquées. La position du bassin, de la colonne vertébrale, de la nuque et des épaules bien contrôlée. La maîtrise des déplacements est essentielle et toute perte d'équilibre, glissade ou chute sera sanctionnée.

- Le rythme et le tempo

Les techniques enchaînées, les mouvements lents (s'ils existent dans le kata présenté), les temps morts devront être placés de manière judicieuse tandis que les kiaï devront être placés selon les normes communément acceptées.

- La puissance

Les techniques doivent dégager une impression d'efficacité.

- Le regard

Le regard doit être emprunt de toute la détermination du candidat. Il doit suivre la direction dans laquelle les techniques ou enchaînements sont utilisés.

- La respiration et le kiaï

La respiration est le support de l'énergie, elle conditionne les moments de force et de faiblesse de notre organisme.

Elle doit être correctement synchronisée avec les techniques, sauf pour certains kata dit "respiratoires", elle est inaudible. Un kata comporte suivant les styles un, deux en général voire trois expirations sonores (kiaï) qui expriment un dégagement maximum d'énergie.

- Le respect des techniques et du diagramme original du kata

Le kata est exécuté dans sa forme originale, c'est-à-dire en respectant les positions, les techniques et les directions préconisées par le style ou l'école auquel se réfère le candidat.

Pour le premier et le deuxième dan de karaté do, les candidats doivent se référer aux katas officiels retenus au sein du présent règlement. Pour les autres grades, seules les variations très minimales sont tolérées, le jury se réservant le droit d'interroger le candidat sur l'origine de la variante. Les autres interprétations seront considérées comme des erreurs.

En karaté jitsu, pour l'ensemble des grades, seules des variantes très minimales des katas de style ou d'école sont tolérées. Le jury se réservera le droit d'interroger le candidat sur l'origine de la variante. Les autres interprétations seront considérées comme des erreurs.

- Les erreurs

En karaté do, aucune erreur ne sera admise dans le kata libre, elle sera sanctionnée par la note zéro. Il ne faut pas entendre par erreur une légère variante technique issue d'une interprétation différente de la technique originale.

Mais un oubli, un rajout ou toutes variations qui déformeraient la nature originelle du kata seront considérés comme des erreurs.

Si le candidat commet une erreur dans le kata imposé, les juges lui donneront la possibilité de recommencer mais sa note sera diminuée de moitié. Une seconde erreur entraînera une note zéro.

En karaté jitsu, aucune erreur ne sera admise dans le kata, elle sera sanctionnée par la note zéro. Il ne faut pas entendre par erreur une légère variante technique issue d'une interprétation différente de la technique originale.

Mais un oubli, un rajout ou toutes variations qui déformeraient la nature originelle du kata, seront considérés comme des erreurs.

CRITERES DE NOTATION DES BUNKAI (Application des techniques ou séquences du kata)

La connaissance des katas impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques ou séquences de combat contenues dans le kata (bunkaï).

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents kata de la liste correspondante au dan présenté. A partir de l'examen de 3ème dan et au-dessus, un manque à ce niveau sera considéré comme une erreur grave.

ANNEXE 4

TEST COMBAT

Passage de grade shodan-nidan : Système shobu-ippou

Les règles de l'arbitrage sont définies dans le règlement officiel de la FFKAMA. Sont toutefois modifiés les points suivants :

Article 2

Les protège-dents et les protège-mains sont obligatoires.

Article 3

Les candidats combattent par poule de 5.

Il n'existe pas de catégorie de poids, mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Article 5

La durée des combats est de 2 minutes.

Article 6

Le résultat d'un combat est déterminé soit par un «ippon», soit par deux waza-ari marqués par un des compétiteurs.

Article 7 – Arbitrage

Lors des examens de 1er et 2ème dans, les règles appliquées dans le test combat sont les règles officielles du ippon shobu. Toutefois, si les sanctions pour non respect des règles (keikoku, hansoku shui, mubobi, shikaku, kiken, jogai) sont infligées, elles n'apporteront qu'un waza ari à l'adversaire.

ANNEXE 5

BONIFICATIONS

Classification des ayants droits

Certains pratiquants de karaté et d'arts martiaux affinitaires, par leur rayonnement et leurs actions rendent d'éminents services au karaté et aux arts martiaux affinitaires français, à leur image nationale, internationale et mondiale. Il a été décidé d'accorder des bonifications de temps à ces pratiquants dont la valeur technique et sportive est connue et reconnue. Ces bonifications sont obtenues sur présentation d'un dossier comportant les attestations des titres et fonctions correspondantes. Elles ne peuvent être accordées qu'une seule fois.

Les ayants droit à ces bonifications sont classés en différentes catégories.

- Catégorie A

Entrent dans cette catégorie :

- les médaillés des championnats du Monde seniors,
- les champions d'Europe seniors,
- les arbitres mondiaux en activité depuis 10 ans,
- les membres d'une commission de la fédération mondiale de karaté en activité au moins depuis 4 ans,
- les brevetés d'État 3ème degré,
- les brevetés d'État 2ème degré justifiant d'au moins 20 ans d'enseignement effectif.

- Catégorie B

Entrent dans cette catégorie :

- les médaillés aux championnats d'Europe,
- les champions d'Europe juniors,
- les champions de France Combat ou kata (sauf universitaire, armée, corporatif),
- les juges mondiaux et les arbitres internationaux en activité depuis 7ans,
- les membres d'une commission de la fédération européenne de karaté en activité depuis 7 ans,
- les brevetés d'État 2ème degré,
- les brevetés d'État 1er degré justifiant d'au moins 20 ans d'enseignement effectif.

- Catégorie C

Entrent dans cette catégorie :

- les champions de France universitaire, Inter-armée, Police, Corporatifs seniors,
- les médaillés aux championnats de France FFKAMA,
- les arbitres nationaux en activité au moins pendant 4 ans.

ANNEXE 6

PROGRAMME KATA PAR DAN ET PAR STYLE SHOTOKAN RYE SHOTO KAÏ WASO RYU

ANNEXE 7

TABLEAUX RECAPITULATIFS : TEMPS – AGE – BONIFICATIONS CONDITIONS D'ACCÈS AUX DANS ET GRADES DE KARATE ET ARTS MARTIAUX AFFINITAIRES

RECAPITULATIF DES BONIFICATIONS DES GRADES COMPETITION ET TRADITIONNEL

Nota : Bonifications non répétitives et non cumulatives

2. ANNEXES KUNG FU WU SHU

SOMMAIRE

- . **Annexe 1** : JI BEN GONG : technique de base
- . **Annexe 2** : TAOLU : forme fondamentale ou conventionnelle
- . **Annexe 3** : GONG-FANG
- . **Annexe 4** : TEST COMPETITION SANDA ET SANSHOU
- . **Annexe 5** : Quelques-uns des principaux styles du kung fu wu shu
- . **Annexe 6** : Quelques techniques
- . **Annexe 7** : Découpage territorial des inter-régions

ANNEXE 1

JI BEN GONG : technique de base

Le candidat est interrogé sur tout le programme technique de sa discipline. En KUNG FU WUSHU, les techniques demandées sont choisies parmi celles de la progression officielle.

Le jury emploiera la terminologie officielle (indépendante des différentes spécificités terminologiques des styles).

Le jury peut interroger les candidats sur quelques spécificités techniques de leur style.

Le JI BEN GONG comporte :

- des coups de poing, des coups de pied, des blocages et différentes techniques de percussion des membres supérieurs et inférieurs
- différentes positions de base
- différentes formes de déplacement
- différentes techniques de défense
- quelques enchaînements simples
- différents coups de pied sautés
- différents balayages

Remarque : les enchaînements ne doivent pas comporter plus de 5 techniques, hormis le WU BU QUAN pour le 2^{ème} dan.

Les candidats sont jugés d'après les critères suivants :

- puissance et vitesse d'exécution
- aisance des déplacements
- équilibre et stabilité
- bonne attitude corporelle
- détermination

PROGRAMME TECHNIQUE OFFICIEL

1er DAN : WU BU QUAN (enchaînement de positions et mouvements de base codifiés)

2ème DAN : WU BU QUAN exécuté en dynamique, aller et retour.

ANNEXE 2

TAOLU : forme fondamentale ou conventionnelle

Il est primordial de ne jamais oublier qu'un TAOLU n'est pas un simple exercice de style. Il représente un combat dans ce qu'il y a de plus pur et de plus extrême et, à ce titre, il possède, comme ce dernier, un rythme propre. Ce n'est ni une course de vitesse ni un travail en lenteur. L'expression « vivre son TAOLU » traduit mieux que toute autre cette capacité que doit posséder le pratiquant, de contrôler tous les paramètres de son exécution, de telle sorte que le jury ressente cette impression de combat au travers de la démonstration qui lui est faite, l'expression de l'énergie est donc incontournable.

CRITERES D'EVALUATION

1. L'EXECUTION DU TAOLU

- **La présentation**

La tenue et le comportement du candidat doivent être impeccables : ceinture correctement nouée, comportement et attitude générale irréprochables.

- **Le cérémonial et l'étiquette**

Le cérémonial (salut, prise de position, présentation) doit être scrupuleusement respecté. Le TAOLU est annoncé à haute voix, il commence et se termine par le salut.

- **La concentration**

Dans sa démonstration, le candidat doit dégager une impression d'unité corps/esprit.

- **L'équilibre, la stabilité, l'aisance dans l'exécution**

Les positions doivent être bien marquées. La position du bassin, de la colonne vertébrale, de la nuque et des épaules bien contrôlée. La maîtrise des déplacements est essentielle et toute perte d'équilibre, glissade ou chute sera sanctionnée, ainsi que l'hésitation, l'arrêt en cours d'exécution qui équivaut à un abandon.

- **Le rythme et le tempo**

Respect des temps, des différentes parties des TAOLU.

- **La puissance**

Les techniques doivent dégager une impression d'efficacité.

- **Le regard**

Le regard doit être empreint de toute la détermination du candidat. Il doit suivre la direction dans laquelle les techniques ou enchaînements sont utilisés.

- **La respiration**

La respiration est le support de l'énergie, elle conditionne les moments de force et de faiblesse de notre organisme. Elle doit être correctement synchronisée avec les techniques.

- **Le respect des techniques et du diagramme original des TAOLU IMPOSES**

Le TAOLU est exécuté dans sa forme originale, c'est-à-dire en respectant les positions, les techniques et les directions préconisées par le style ou l'école auquel se réfère le candidat. Lorsque le programme impose certains TAOLU, les candidats doivent se référer aux TAOLU officiels retenus par la Fédération. Pour les libres, le jury se réserve le droit d'interroger le candidat sur l'origine et les spécificités de leur style.

- **Les erreurs**

Aucune erreur ne sera admise dans le TAOLU libre, elle sera sanctionnée par la note zéro. Si le candidat commet une erreur dans le TAOLU imposé, les juges lui donneront la possibilité de recommencer mais sa note sera diminuée de moitié. Une seconde erreur entraînera la note zéro.

2. APPLICATION DES TECHNIQUES OU SEQUENCES DU TAOLU

La connaissance des TAOLU impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques ou séquences de combat contenues dans le TAOLU.

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents TAOLU présentés aux différents grades. Pour l'examen du 3^{ème} dan et au-dessus, un manque à ce niveau sera considéré comme une erreur grave.

3. PROGRAMME TAOLU IMPOSE PAR DAN

ANNEXE 3

GONG-FANG

Chaque style possède un certain nombre d'applications combat que l'on appelle GONG-FANG. Si un certain nombre d'entre eux est pratiqué par tous les styles, il en existe de spécifiques à chaque style. Chaque forme de GONG-FANG présente un intérêt pédagogique particulier, de façon logique, la difficulté de ce test correspond au niveau du grade qui est présenté.

I. ATTAQUE-DEFENSE SUR 1 PAS

Assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une ou plusieurs techniques de défense et/ou contre-attaque

Nous retiendrons la forme qui est commune à tous les styles.

Cet assaut se déroule de la manière suivante :

Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury.

Après s'être salués, les deux candidats se mettent en position d'attente en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe, puis l'attaquant se met en garde en reculant la jambe droite. Le défenseur devra trouver la distance par rapport à l'attaque. L'attaquant annonce son attaque et,

après un moment de concentration, lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible. Le défenseur choisit librement ses techniques de défense et riposte (sauf demande du jury).

Pour le niveau supérieur du 2ème dan, il marquera bien la définition de son contre et pourra revenir en garde dans le retrait de sa technique. Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en position inverse pour répéter la même attaque du membre opposé, si cela correspond au programme de l'examen du grade présenté, l'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière (sauf demande du jury).

Remarque : on demande cette forme de position d'attente, car la défense, dans l'idée martiale, doit pouvoir s'exécuter depuis une position naturelle.

CRITERES D'EVALUATION

- bonne distance dans les attaques et les défenses ; elles doivent «porter» et ne pas arriver à 10 ou 15 cm du point visé (le contrôle impose une retenue dans la technique et non pas une technique qui arrive en fin de course).
- puissance et détermination des attaques et des défenses.
- maîtrise et précision de la contre-attaque.
- esprit de décision, précision et efficacité extrêmes.
- disponibilité mentale et concentration.
- variété dans les défenses et contre-attaques qui seront constituées de blocages et contre-attaques, esquives et contre-attaques, contre direct...
- stabilité et équilibre aussi bien dans l'attaque que dans la défense.
- l'attitude générale des pratiquants durant l'exercice qui doit refléter l'esprit dans lequel se pratique le Kung-Fu en général et le combat en particulier.

II. ATTAQUE-DEFENSE EN DYNAMIQUE

Demandée dans les examens de dan, cette autre forme d'expression du GONG FANG se pratique dans le contexte qui correspond précisément au programme C.S.G.D.E. KUNG FU. L'attaquant et le défenseur sont désignés d'avance, les candidats assurant tour à tour les 2 rôles. L'exercice se déroule de la manière suivante :

Attaquant et Défenseur se placent à une distance de 3 mètres, après s'être salués, ils prennent la position de garde de leur école. Au commandement CHOU PE/KAI SHI lancé par un des membres du jury, ils se mettent en garde et commencent le GONG FANG. L'attaquant doit rechercher une opportunité pour attaquer et le défenseur doit adapter sa réaction, dans le cas où il s'agit d'attaques non annoncées, cas du 5ème dan.

Le nombre d'attaques varie en fonction du programme d'examen d'obtention du grade concerné.

Ils sont plus ou moins identiques aux attaques-défenses statiques et sont basés entre autres sur les éléments suivants :

- aisance dans les déplacements : ces déplacements ne sont pas des sautilllements à l'instar des pratiques de compétition, mais des déplacements permettant au jury de juger la maîtrise des distances de chacun des combattants,
- puissance et détermination des attaques et des défenses,
- maîtrise et précision des techniques,
- esprit de décision, précision et efficacité extrême,
- vacuité mentale et concentration. La concentration doit être maintenue durant tout l'exercice, et avec la même intensité aussi bien avant qu'après l'attaque (ou la défense),
- les défenses et les contre attaques doivent démontrer la maîtrise par les candidats du timing et du choix des techniques en fonction de l'adversaire,
- stabilité et équilibre dans l'attaque et la contre-attaque, • recherche de l'opportunité,
- l'attaquant ne doit pas s'approcher trop près du défenseur pour déclencher son attaque. Une distance trop réduite autoriserait la défense à contrer et ceci même si l'attaquant n'a pas encore attaqué, pour le passage du 5ème dan,
- le défenseur doit respecter une distance et adopter une garde qui permettent au partenaire d'exprimer pleinement son attaque.

III. ASSAUT LIBRE (SANSYOU)

Assaut libre et souple non réglementé. Sous forme d'entraînement, il est un moyen pédagogique de préparation à la compétition ou à l'assaut libre. Pour l'examen de dan, il permet de juger la maîtrise technique des postulants ayant choisi la voie traditionnelle. Il faut impérativement distinguer cet exercice

à deux d'un combat libre ou arbitré. Sa durée est de deux minutes, le port des protections réglementaires est obligatoire, elles sont fournies par les candidats.

CRITERES D'EVALUATION

- Travail en souplesse
- Aisance dans les déplacements
- Variétés des techniques
- Equilibre et stabilité
- Opportunité
- Etat d'esprit

ANNEXE 4

TEST COMPETITION SANDA ET SANSYOU

Les règles de l'arbitrage sont définies dans le règlement officiel KUNG FU WUSHU FFKAMA publié et pouvant être consulté dans les ligues, à l'exception des points suivants :

Article 2 - Les protections sont obligatoires.

Article 3 - Les candidats combattent par poule de 3 minimum.

Il n'existe pas de catégorie de poids, mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Article 5 - Durée des combats, 2 minutes.

Article 6 - Le résultat d'un combat est déterminé soit par une victoire, nul ou défaite.

Article 7 - Arbitrage.

Lors des examens de 1er et 2ème dans, les règles qui sont appliquées dans le test compétition sont les règles officielles de compétition SANDA-SANSYOU (style ancien compétition).

QUELQUES ARMES DU KUNG-FU WUSHU

- 1) Gun bâton
- 2) Qiang Lance
- 3) Shuang shou dai
- 4) Dadao hallebarde
- 5) Chang shaozi fléau
- 6) Dao sabre
- 7) Shuang bishou paire de poignards
- 8) Jian épée
- 9) Omei ci dards « Omei »
- 10) Guai zi béquille
- 11) Dun pai bouclier
- 12) Chang sui jian
- 13) Shuang gou double crochets
- 14) San jie gun bâton à trois sections
- 15) Liang jie gun bâton à deux sections
- 16) Shuang dao paire de sabres
- 17) Sheng biao corde munie d'un dard
- 18) Jiu jie bian chaîne à neuf sections
- 19) Shuang jian paire d'épées
- 20) Shuang qiang paire de lances
- 21) Liuxing chui « étoile filante »

ANNEXE 5

QUELQUES UNS DES PRINCIPAUX STYLES DU KUNG FU WUSHU STYLE INTITULE CLASSIFICATION

ANNEXES 6

QUELQUES TECHNIQUES

Les techniques de mains

Coup de poing direct - **Zuog quan**

Coup de poing circulaire - **Bai quan**
Coup de poing uppercut - **Chan guo quan**
Coup de fouet - **Dian quan**
Coup de poing pouce vers le haut - **Li quan**

les techniques coups de pieds

Coup de pied direct pointe de pied - **Tan tui**
Coup de pied intérieur/ extérieur - **Wai bai tui**
Coup de pied circulaire - **Bian tui**
Coups de pied chassé - **Ce chuai tui**
Coup de pied retourné - **Hou bai tui**

QUELQUES TECHNIQUES DE MAINS (SHOUFA)

POING (QUAN)
TRANCHANT (ZHANG)
CROCHET (GUO)

QUELQUES POSITIONS DE BASE (PUSHING)

PAS RASANT (PU BU)
PAS VIDE (XÜ BU)
PAS ASSIS (XIÉ BU)
ARC ET FLECHE AVANT (GONG BU)
CAVALIER (MA BU)

QUELQUES TECHNIQUES DE JAMBES (TUI-FA)

TALON LEVE DROIT EN HAUT (ZHENG TI-TUI)
JAMBES CROISEES (XIE TI-TUI)
L'OUVERTURE (WAI BAI-TUI)
FERMETURE (LI HE-TUI)
LEVER TALON PROFIL (CE TI-TUI)

ANNEXE 7

Découpage territorial des inter-régions

ANNEXE 8

DANS ET GRADES ETRANGERS ADMIS DE DROIT EN EQUIVALENCE DES GRADES DELIVRES PAR LA CSDGE DE LA FFKAMA

Au 4 novembre 2003, aucun dan ou grade équivalent n'a été inscrit par la commission spécialisée des dans et grades équivalents (CSDGE) de la FFKAMA sur la liste des dans admis de droit en équivalence des grades qu'elle délivre.