



REGLEMENT D'ARBITRAGE OFFICIEL

YOSEIKAN BUDO

Minimes-Cadets-Juniors-Seniors

Saison 2004/2005

SOMMAIRE

	<i>pages</i>
1 – GENERALITES	3
2 – BUT DE LA COMPETITION	4
3 – LIEU DE LA COMPTETION	5 à 6
4 - DEBUT, SUSPENSION et FIN des COMPETITIONS	7
5 – DEROULEMENT DES CHAMPIONNATS	8
6 – TERMES et POSTURES D'ARBITRAGE	9 à 14
7 – TENUE ET EQUIPEMENT POUR ARBITRE ET ARBITRAGE	15 à 16
8 – CORPS ARBITRAL	17 à 18
9 - TENUE, EQUIPEMENT et DROITS du COMPETITEURS	19 à 20
10 - ORGANISATION des COMPETITIONS YOSEIKAN	21 à 24
11 - GENERALITES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION	25 à 26
12 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION	27 à 32
13 - LES PENALITES et SANCTIONS	33 à 34
14 - PROTESTATION OFFICIELLE	35
15 - BLESSURE et ACCIDENT	36

1 - GENERALITES

1.1 – Aire de compétition

L'aire de compétition est d'une surface de 12m x 12m. Surface plane composée de tatamis qui ne doit présenter aucun danger. (voir schéma rubrique 'lieu compétition')

1.2 – Règlement d'arbitrage

Le dit règlement détermine en outre toutes les modalités des compétitions. L'arbitrage (critères de jugement, points, pénalités, termes, postures etc...), le lieu de la compétition et l'équipement des athlètes sont impérativement applicables dans toutes les compétitions.

1.3 – Déroulement d'une compétition

Le déroulement (système de compétition, choix des épreuves, catégories, organisation etc...) et la tenue d'arbitre sont valables dans toutes les compétitions.

Tous les clubs, ligues et inter-régions doivent se référer au présent règlement.

Remarque :

Ne pas confondre :

Arbitrage : règles et jugement (uniques et invariables).

Déroulement : Le système peut varier d'une compétition à l'autre (poules, éliminations directes,..)

1.4 - Rôle des arbitres

Dans notre discipline, les arbitres ne sont pas des juges mais des **Educateurs**. Les qualités essentielles qu'ils doivent cultiver et mettre en œuvres sont :

- en premier lieu, cela va de soi, la **neutralité**.
- le **respect** que leur qualité leur impose de prodiguer sans faille et dans la même mesure aussi bien aux arbitres qu'aux compétiteurs, coachs, teneurs de table, et responsable de cercle.
- la **pondération** dont ils doivent s'efforcer de faire preuve en toutes circonstances, en paroles comme en actes.
- le sens de la **responsabilité**.

En résumé, ils doivent être pour tous un exemple dans le cadre de leur fonction et une référence par rapport à l'image de marque du YOSEIKAN dont ils sont en quelque sorte les ambassadeurs dans le contexte de la compétition.

2 - BUT DE LA COMPETITION

2.1 - Le but principal de la compétition est de **réunir les pratiquants de Yoseikan** des différents clubs, régions, et pays, afin de créer un réseau d'amitié de plus en plus étendu.

2.2 - La compétition veut :

- Susciter un état d'esprit de partage, et un comportement de **respect mutuel** (entraide, harmonie, paix).
- Former le sens de l'initiative et la capacité de décision rapide.
- Mettre à l'épreuve et optimiser les facultés d'adaptation
- Développer la concentration et le contrôle de soi.
- Former un esprit de patience.
- Forger une résistance mentale et physique.

2.3 - A travers la compétition, les organisateurs souhaitent faire connaître le Yoseikan et le développer.

2.4 - **Objet de la compétition « BATON MOUSSE » (EMONO LANDOLI) :**

- Favoriser les facultés d'adaptations, la variété de forme et de dimensions des « Bâton mousses » utilisés impliquant les distances de travail, des sensations et des tactiques de combats différenciées.

2.5 - **Objet de la compétition « POINGS-PIEDS-PROJECTIONS-IMMOBILISATIONS » (SUDE LANDOLI) :**

- Optimiser la condition physique et développer le mental.
- Développer les réflexes, le sens tactique, la puissance, la rapidité, le timing.

2.6 - **Objet de la Compétition « POINGS-PIEDS-PROJECTIONS-IMMOBILISATIONS 'AVEC PROTECTIONS' CONTRE BATON MOUSSE » (EMONO SUDE LANDOLI) :**

- Cultiver l'esprit de vaincre malgré un handicap.
- Développer, grâce au travail avec handicap :
 - le sens tactique
 - la précision technique
 - la rapidité d'exécution.

La compétition Yoseikan n'est pas une fin en soi. Elle ne représente qu'un aspect de l'apprentissage de notre discipline.

Remarque : IMPORTANTCE DU SALUT

Il constitue une marque de respect à l'égard du partenaire et symbolise un engagement moral personnel d'honnêteté de la part de chaque compétiteur ainsi qu'une manifestation d'un état d'esprit « chevaleresque » (confiance envers son adversaire). Le salut est donc chargé de sens et se réfère à une certaine éthique indissociable de l'esprit du YOSEIKAN.

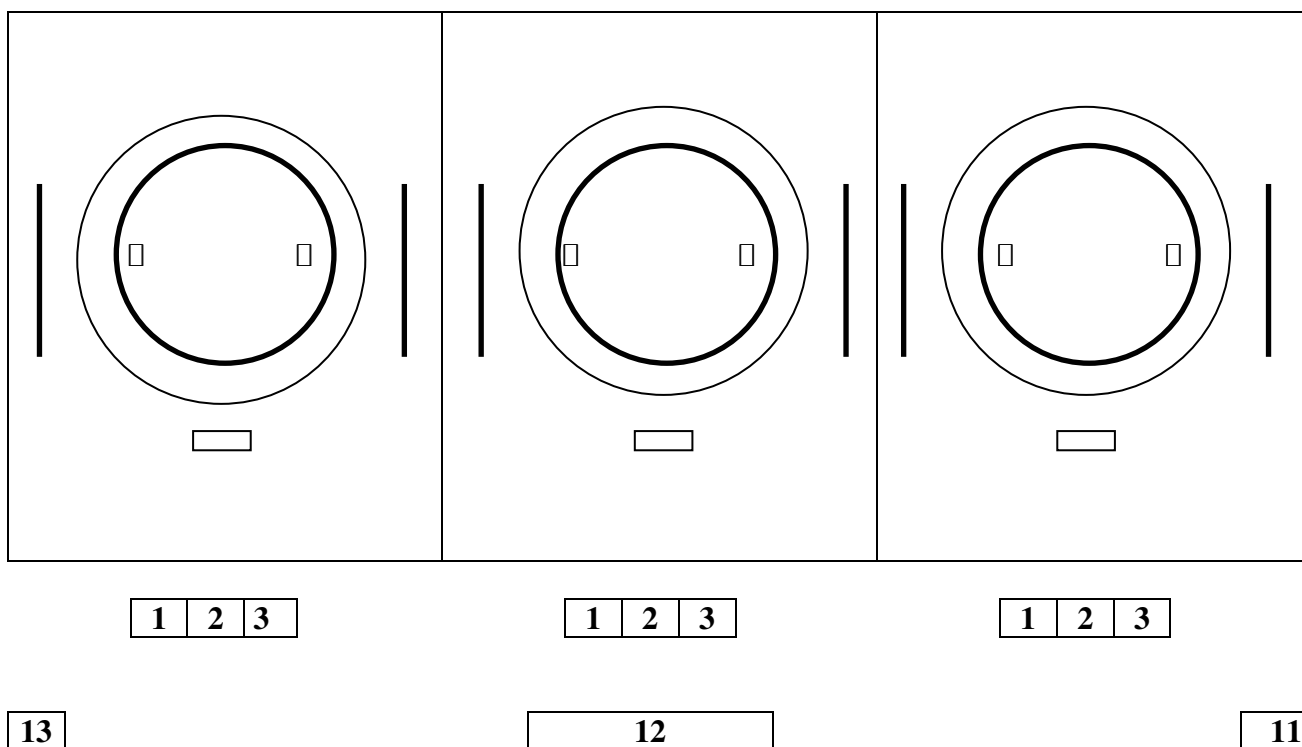
Pour cette raison, chaque salut devra être exécuté correctement. Si ce n'était pas le cas, l'arbitre devrait attirer l'attention du compétiteur concerné sur ce point afin qu'il rectifie son attitude.

3 - LIEU DE LA COMPETITION

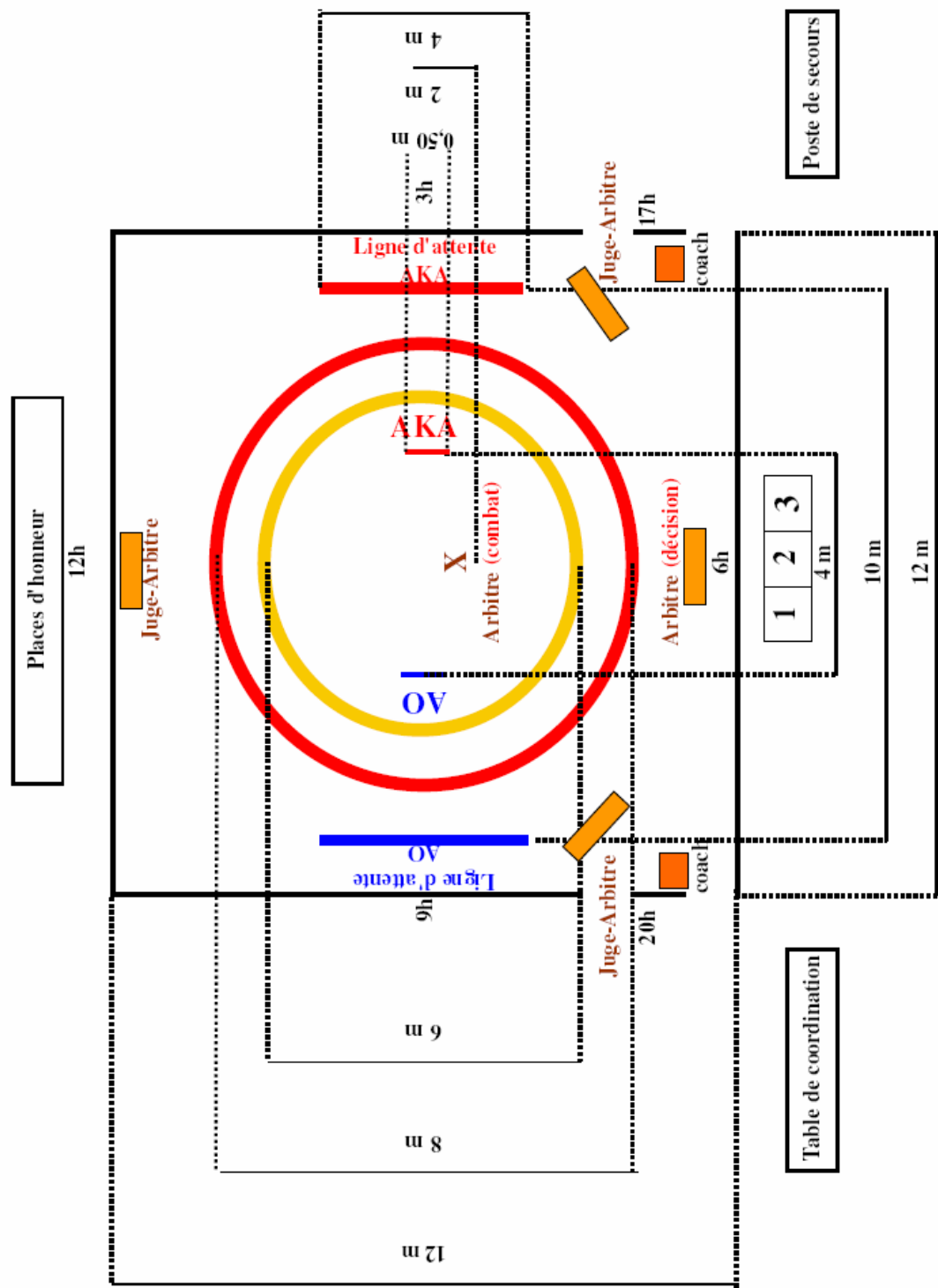
Lignes rouges, Lignes jaunes, Secteur

- 1 Marqueur, tenue des feuilles de points (teneurs de table)
- 2 Superviseur
- 3 Chronométrateur
- 4 Arbitre central à cinq mètres du cercle pour décision « HANTEĬ »
- 5 Arbitre central pour la décision finale (deux mètres)
- 6 Ligne d'attente de AO (bleu) (neuf heures) par rapport à l'arbitre central
- 7 Place des compétiteurs en attente de la décision
- 8 Compétiteurs AKA (rouge) à droite, AO (bleu) à gauche de l'arbitre central
- 9 Ligne d'attente pour AKA (rouge) trois heures par rapport à l'arbitre central
Ligne d'attente pour AO (bleu) neuf heures par rapport à l'arbitre central
- Juges arbitres (douze, dix sept et vingt heures) (voir schéma) par rapport à l'arbitre central
- 10 Places d'honneurs
- 11 Poste de secours
- 12 Table de coordination (table centrale)
- 13 Place d'attente des arbitres
- 14 Place des compétiteurs

3.1 - Schéma de plusieurs surfaces de compétition



3.2 - Schéma de l'aire de compétition



4 – DEBUT, SUSPENSION et FIN des COMPETITIONS

4.1- Les termes et gestes employés par l'arbitre dans le déroulement d'un combat sont tels que décrits dans le paragraphe 'Termes et postures'.

4.2 - Au début du combat l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives.

4.3 - Lorsque l'arbitre ordonne de reprendre le combat, il doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.

5 – DEROULEMENT DES CHAMPIONNATS

5.1 - Conditions d'admission

Sont admis aux Championnats, les Clubs, Régions ou Pays qui remplissent les conditions suivantes

- Toutes les obligations financières à jour.
- L'inscription est faite complètement et dans le délai imposé (au moins 1 mois avant les Championnats).
- Les feuilles d'inscriptions des compétiteurs sélectionnés devront être contresignées par le Responsable Technique et le Président de Clubs, région ou pays.

Cette signature vaudra **ENGAGEMENT** de leur part, pour certifier que tous les passeports sont bien en règle, sous peine de **disqualification**.

5.2 - Contrôles

Avant l'ouverture de la compétition, le responsable de la compétition ou les personnes désignées par lui, vérifient pour chaque athlète :

- l'équipement,
- le poids (*), **Aucune tolérance de poids ne sera accordée.**

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

- certificat médical « de non contre-indication de la pratique du YOSEIKAN en compétition pour la saison en cours»

A l'issue des vérifications, les compétiteurs en règles sont admis à la compétition.

Seuls pourront participer, les combattants inscrits sur les listes officielles des participants.

(*) *Pesée* : Dans les cas limites de poids les compétiteurs pourront être pesés(es) en sous vêtements :

- **Femmes : culottes et soutien gorge**
- **Hommes : slip**

5.3 - Catégories d'âge et de poids

- Les participants et les participantes pour toutes les compétitions devront se référer aux catégories ci-dessous.
- L'année civile est prise en compte

Remarques :

L'équipement personnel admis doit être marqué.

L'organisateur des Championnats doit mettre à disposition le matériel de réserve officiel suivant : Casques, Plastrons, Tchôbo, Kombo, Tambo.

6 – TERMES et POSTURES D'ARBITRAGE

Les dessins d'arbitrage ont été fait avec l'ancienne tenue d'arbitrage. La tenue officielle en vigueur est celle mentionnée au paragraphe 7.



6.1 Salut de présentation des équipes et catégories de poids


SHOMENILEI		Salut au public
OTTAGANILEI		Salut entre compétiteurs et arbitres


6.2 Salut de début du combat


LEI	Le salut	Arbitres et compétiteurs se saluent
------------	----------	-------------------------------------


KAMAETE	En garde	Les compétiteurs se mettent en garde. L'arbitre central écarte légèrement les pieds. Les juges arbitres sont prêts à juger.
HAJIME (commencer)	Commencer	L'arbitre central tend les bras horizontalement, paume de main tournée vers l'extérieur et ramène les bras devant lui en tournant les mains vers l'intérieur (les paumes de main sont alors face à face) en disant « HAJIME (commencer) »


<p>YAME (arrêt)</p> 	<p>Arrêt immédiat du combat et du chronomètre</p> 	<p><u>Arbitre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il descend verticalement la main entre les combattants pour stopper le combat en disant « YAME (arrêt) ». <p><u>Compétition par équipe</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il désigne de la main le compétiteur qui vient de marquer un point ; - il descend verticalement la main entre les combattants pour stopper le combat en disant « YAME (arrêt) ».
--	---	--

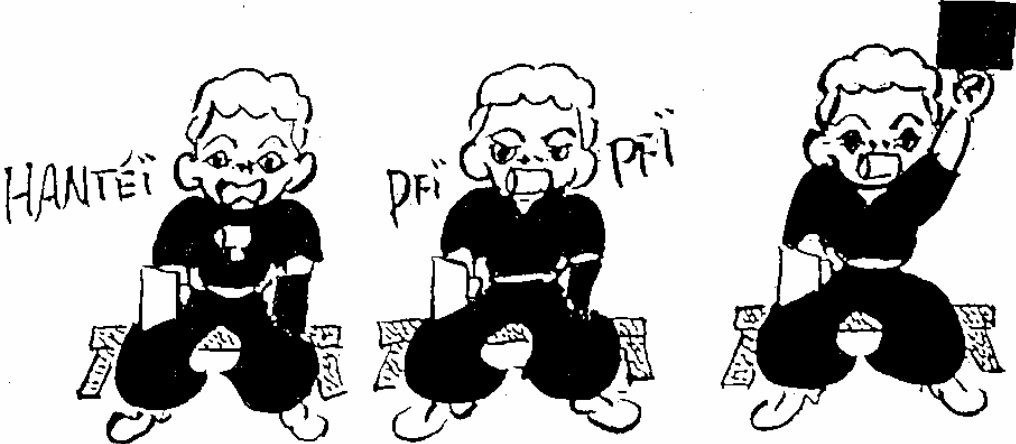

	<p>Point au rouge ou Point au bleu</p>	<p><u>Arbitre</u> : le bras tendu, paume de main vers l'avant, partant de l'épaule opposée, s'étend horizontalement vers AKA (rouge) ou AO (bleu).</p>
--	--	--

<p>MUKO</p> 	<p>Annulation</p>	<p><u>Arbitre</u> : il se tourne vers la table et croise les bras devant le corps, paumes en avant, et les écarte horizontalement, au niveau de la tête.</p>
--	-------------------	--

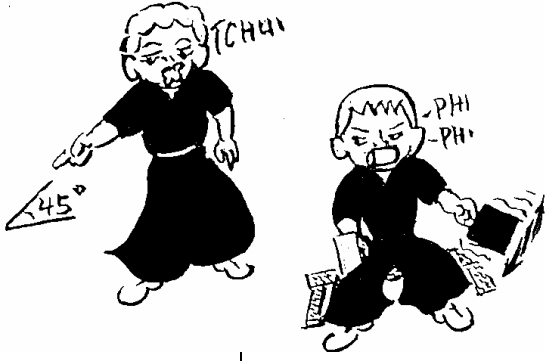
MOTOE	Retour en 8 	Retour des compétiteurs en 8, accompagné d'un geste de la main ouverte.
--------------	--	---

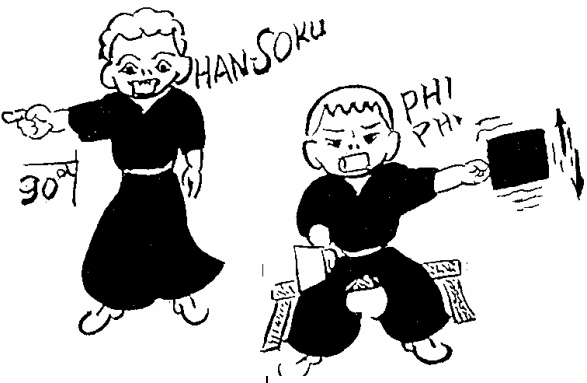
OSAE	Immobilisation 	L'arbitre tend le bras horizontalement, paume de main vers le bas.
-------------	--	--


KOOTAI	Changement de coté ou d'arme 	<u>Arbitre</u> : index pointé, grands gestes circulaires vers la droite puis vers la gauche (geste simulant la manœuvre d'un grand volant).
---------------	---	---

<p>HANTEÏ</p> 	<p>Ordre de préparer la décision</p>	<p>L'arbitre annonce « hanteï » puis donne deux coups de sifflet, un long et un court. Simultanément les trois arbitres lèvent leur(s) fanion(s) ou palettes(s) verticalement.</p>
<p>KATCHI</p> 	<p>Vainqueur</p>	<p>L'arbitre tend le bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur en partant de l'épaule opposée, main ouverte, paume en avant.</p>
<p>HIKI-WAKE</p> 	<p>Ex æquo</p>	<p>L'arbitre croise les bras devant le corps et les écarte à 45° vers le haut, paume de mains en avant.</p> <p>Juges arbitres : deux fanions ou palettes levées verticalement au dessus des épaules.</p>

<p>JYOGAI (sortie)</p> 	<p>Sortie de l'aire de compétition</p>	<p>L'arbitre tend le bras obliquement vers la bas, du côté du fautif, paume ouverte et effectue des mouvements horizontaux en pontant l'index en direction de celui qui est sorti le premier.</p> <p>Juges arbitres : idem, accompagnés de coups de sifflet si l'arbitre central ne réagit pas.</p>
---	--	---

<p>TCHUI (avertissement léger)</p> 	<p>Acte interdit</p>	<p>L'arbitre tend le bras à 45° vers le bas du côté du fautif, index pointé.</p> <p>Juges arbitres : idem, avec des petits mouvements verticaux accompagnés de coups de sifflet si l'arbitre central ne réagit pas.</p>
--	----------------------	---

<p>HANSUKU (avertissement lourd)</p> 	<p>Acte interdit</p>	<p>L'arbitre tend le bras horizontalement, l'index pointé du côté du fautif.</p> <p>Juges arbitres : idem, avec des petits mouvements horizontaux accompagnés de coups de sifflet si l'arbitre central ne réagit pas.</p>
---	----------------------	---

<p>SHIKAKU (Disqualification)</p> 	<p>Disqualification</p>	<p><u>L'arbitre</u> tend le bras à 45° vers le haut, index pointé du côté du fautif.</p> <p><u>Juges arbitres</u> : idem, avec des petits mouvement de balancement du bras, de haut en bas, accompagnés de coups de sifflet brefs.</p>
--	-------------------------	--

7 – TENUE ET EQUIPEMENT POUR ARBITRE ET ARBITRAGE

7.1 -Tenue d'arbitre

- Lors des COMPETITIONS, déplacements, présentations ou remises de récompenses, les arbitres et les teneurs de table doivent être vêtus :

Pour les FEMMES

- blaser ou gilet bleu marine
- chemisier blanc
- jupe ou pantalon bleu marine

Pour les HOMMES

- blaser bleu marine
- chemise blanche + cravate bordeaux
- pantalon gris clair
- Chaussettes foncées (bleu-marine ou noir sans motifs)

7.2 - Equipement d'arbitre

- un sifflet
- le règlement d'arbitrage YOSEIKAN
- un stylo
- deux compteurs à main
- chaussons noirs

7.3 - Equipement d'arbitrage par aire de compétition

- table d'arbitrage, six chaises
- tableau d'affichage pour indiquer les points et les sanctions
- un signal sonore pour annoncer changement de garde et fin des combats
- tableau de déroulement de compétition (pour chaque aire de combat, à côté de la table)
- deux chronomètres
- feuilles et stylo
- un microphone
- HUIT drapeaux ou palettes, rouge et bleu
- hymne pour les finales
- matériel de réserves : ceintures, drapeaux, ciseaux, chronomètres, bandes adhésives rouges et jaunes.
- Plastrons (2 rouge - 2 bleu)

7.4 - Tenue directeur du matériel

Pour les FEMMES

- blaser ou gilet bleu marine
- chemisier blanc
- jupe ou pantalon bleu marine

Pour les HOMMES

- blaser bleu marine
- chemise blanche + cravate bordeaux
- pantalon gris clair
- Chaussettes foncées (bleu-marine ou noir sans motifs)

7.5 - Tenue responsables matériel

Pour les FEMMES

Tee-shirt bleu marine (avec écusson officiel)

Pour les HOMMES

- Tee-shirt bleu marine (avec écusson officiel)
- Chaussettes foncées (bleu-marine ou noir sans motifs)

7.6 - Tenue des Officiels

Les Officiels et Présidents de clubs doivent être vêtus :

Pour les FEMMES

- blaser ou gilet bleu marine
- chemisier blanc
- jupe ou pantalon bleu marine

Pour les HOMMES

- blaser bleu marine
- chemise blanche + cravate **gris clair**
- pantalon gris clair
- Chaussettes foncées (bleu-marine ou noir sans motifs)

8 - CORPS ARBITRAL

8.1 - Responsable de la compétition

Cet arbitre est responsable de tout le déroulement d'une compétition.

Notamment pour :

- les réclamations des coachs
- la préparation des tableaux de compétition
- le contrôle du résultat final

Il a sous sa responsabilité le corps arbitral

- le directeur des arbitres
- le directeur du matériel
- le groupe médical

8.2 - Directeur des arbitres

- Il est responsable des arbitres de la compétition,
- Il a sous sa responsabilité l'ensemble des aires de combats
- Il contrôle le travail de l'arbitre central, des juges arbitres et des teneurs de tables.
- Il place les arbitres et intervient en cas de problème.

8.3 - Arbitre central et juges arbitres

L'arbitre central et les trois juges arbitres sont responsables du bon déroulement et de la sécurité du combat.

8.4 - Directeur du matériel

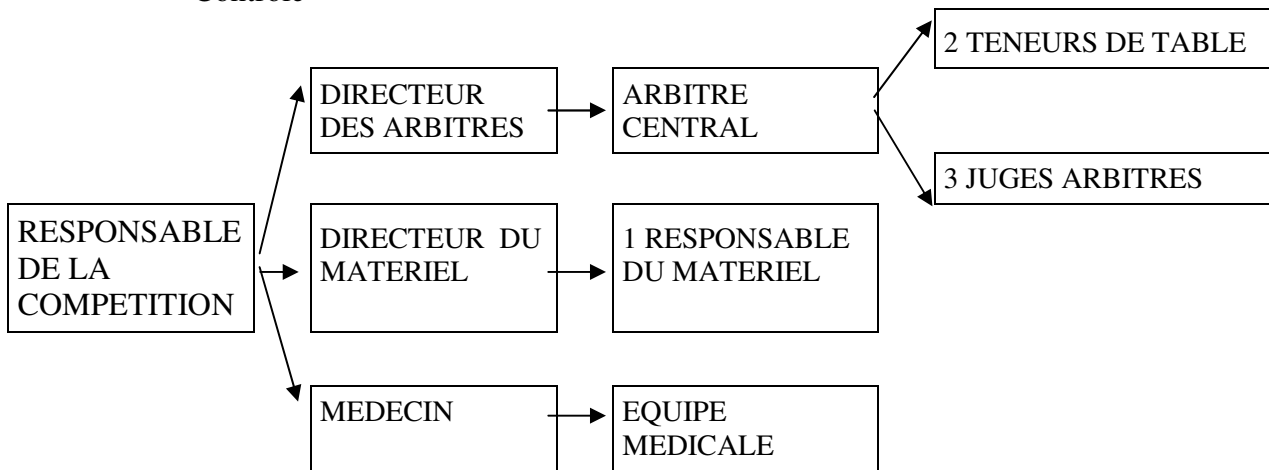
- Il est responsable du matériel de la compétition,
- Il a sous sa direction les responsables de matériel.

8.5 - Responsable matériel (minimum 1 personnes par aire de combat) (facultatif)

- Il travaille sous la direction du Directeur du matériel
- Il est responsables du matériel se trouvant sur leur aire de combat.
- Il remplace le matériel défectueux.
- Il est vêtu d'un tee-shirt bleu marine.

8.6 – Schéma

→ Contrôle



9 - TENUE, EQUIPEMENT et DROITS du COMPETITEURS

9.1 - Tenue de compétiteurs

- Kimono YOSEIKAN, propre et en bon état:
 - veste bleu-marine avec logo officiel Yoseikan, côté gauche sur la poitrine
 - pantalon blanc avec bandes bleu-marine de 4 cm
- Ceinture bleue et blanche
- Pas de tee-shirt pour les hommes
- Tee-shirt bleu pour les femmes
- Ongles coupés,
- Bijoux interdits,
- Percing interdits
- Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leur adversaires.
- Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites
- Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le Médecin Officiel.

9.2 - Equipement du Compétiteur (obligatoire et officiel)

- Le port des gants (mousse de polyuréthane recouvert de cuir artificiel) ouverts avec bouts de doigts protégés. Pour la taille : voir tableau des correspondances nombre d'onces / catégorie de poids.
- Protège-tibias blanc (mousse de polyuréthane), avec «couvre pieds et talons »
- Coquille pour les hommes
- Cagoule obligatoire et casque (mousse de polyuréthane protégeant l'ensemble de la tête (visage, menton) avec grille.

Droit de marquage : (fixé par collage)

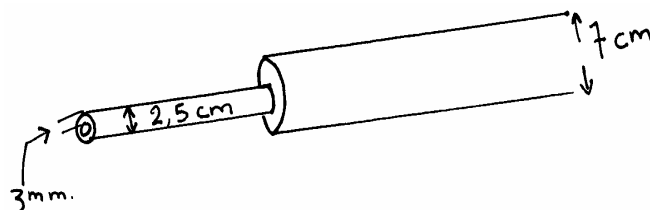
Le marquage autorisé sur plastron dimension de 25 cm de long sur 9 cm de large

« **Bâtons mousse** » : ils doivent être fabriqués selon les normes indiquées ci-dessous. La densité de la mousse doit présenter un amorti très efficace, son diamètre est de 7 cm.

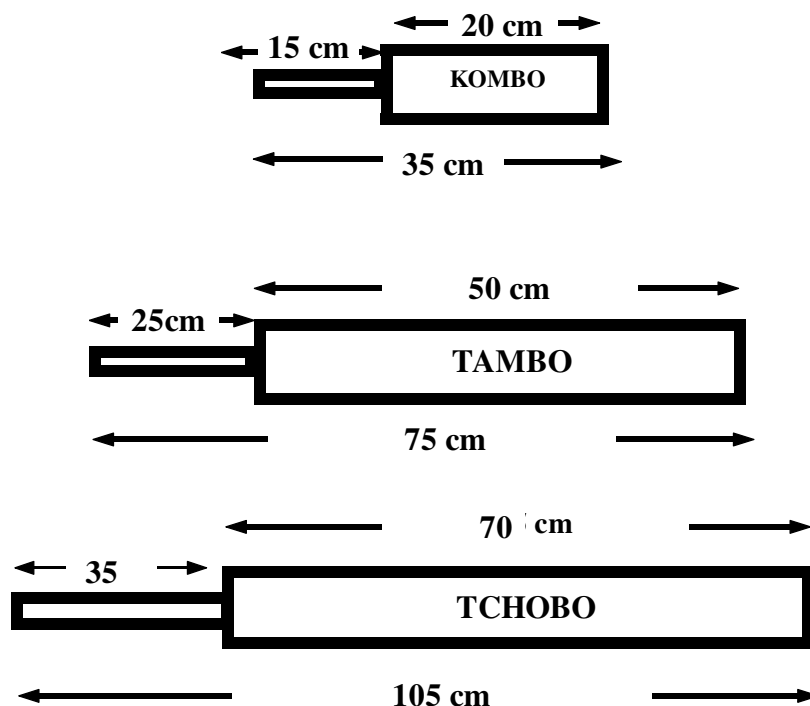
- **TCHOBO** rouge ou bleu de 95 cm avec logo officiel
- **TAMBO** rouge ou bleu de 75 cm avec logo officiel
- **KOMBO** rouge ou bleu de 35 cm avec logo officiel

Dimensions des Bâton mousses protégés par de la mousse :

	MANCHE	MOUSSE	POIDS
TCHOBO	35 cm	70 cm	
TAMBO	25 cm	50 cm	
KOMBO	14 cm	20 cm	



Détails 'bâtons mousse protégé'



9.3 Droits du Compétiteur

En cas de problème (douleurs, protection déplacé, perte de lentille de contact, etc....) le compétiteur doit tendre le bras vers le haut, paume ouverte.

- L'arbitre central annonce alors YAME (ARRÊT) et résout le problème.
- Si le compétiteur ne peut pas reprendre le combat dans les 3 minutes (l'intervention ne doit pas excéder 3 minutes maximum), il est disqualifié.

10 - ORGANISATION des COMPETITIONS YOSEIKAN

10 a) COMPETITION INDIVIDUELLE

10a.1 - Généralités

- Un coach assis sur la ligne d'attente ou sur le banc (entre les épreuves) peut accompagner le combattant. Pendant les épreuves il se placera près d'un co-arbitre du côté de son combattant.
- Les compétiteurs sont placés sur le tableau par tirage au sort, le tableau est conçu de manière à ce que deux athlètes d'un même pays ou région ne se rencontrent pas au premier tour.
- La compétition est effectuée par ELIMINATION DIRECTE à l'aide du système de tableau avec repêchage.
- Les deux finalistes du tableau repêchent les athlètes qu'ils ont éliminés. Ceux-ci se rencontreront pour la place de 3ème et 4ème.

Remarque : la demi-finale se déroule à la suite des éliminatoires. La finale se déroule seule

10a.2 - Les épreuves sont les suivantes à chaque tour :

- **1^{ère} épreuve** : AVEC BATON : TAMBO / TAMBO (emono landoli)
- **2^{ème} épreuve** : SANS BATON (sude landoli)
- **3^{ème} épreuve** : CONTRE BATON (emono sude landoli)

Cette épreuve n'a lieu qu'en cas d'égalité à l'issue des deux premières épreuves. Si à la fin du temps réglementaire il y a égalité, le combat sera prolongé de 1 min (2 x 30s.) et ainsi de suite jusqu'à qu'il y ait un vainqueur.

10a.3 - Compétition individuelle JUNIORS et SENIORS FEMMES

Catégories de poids

- 54 kg	LEGER
- 62 kg	MOYEN
- 70 kg	LOURD
+ 70 kg	SUPER-LOURD
Catégorie OPEN	

10a.4 - Compétition individuelle JUNIORS et SENIORS HOMMES

Catégories de poids

- 65 kg	LEGER
- 70 kg	MI – MOYEN
- 75 kg	MOYEN
- 80 kg	MI-LOURD
- 85 kg	LOURD
+ 85 kg	SUPER-LOURD

10a.5 - Compétition individuelle MINIMES et CADETS Féminines

Catégories de poids

Minimes	Cadettes
- 42 kg	
- 48 kg	- 48 kg
- 54 kg	- 54 kg
- 62 kg	- 62 kg
+ 62 kg	+ 62 kg

10a.6 - Compétition individuelle MINIMES et CADETS Masculins

Catégories de poids

Minimes	Cadettes
- 50 kg	
- 55 kg	- 60 kg
- 60 kg	- 65 kg
- 65 kg	- 70 kg
- 70 kg	- 75 kg
- 75 kg	- 80 kg
+ 75 kg	+ 80 kg

10 b) COMPETITIONS PAR EQUIPE

La compétition par équipe de Yoseikan permet uniquement l'utilisation des bâtons mousse.

Elle se déroule sous forme de relais où chaque compétiteur qui a été touché et remplacé par le suivant sans temps mort et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaires.

10b.1 - Composition de l'équipe

Une équipe est formée de **trois combattants** et d'un coach.

En cas de difficulté pour former une équipe de 3 l'équipe peut être formée de 2 athlètes.

L'équipe ne pourra être constitué d'un nombre de compétiteurs inférieur à **2**.

Un seul remplaçant par équipe est autorisé pour toute la durée de la compétition. Le combattant remplacé au cours d'une épreuve ne peut plus rentrer dans l'équipe.

En cas de blessure ou abandon d'un ou deux compétiteurs l'équipe est déclarée forfait.

Cette compétition se déroule sans catégories de poids.

Elle est ouverte :

- aux équipes masculines,
- aux équipes féminines,
- aux équipes mixtes.

Ces équipes peuvent faire partis de la même compétition.

Si les équipes féminines le désirent et si leur nombres est suffisant elles pourront également concourir entres-elles.

10b. 2 - Durée

Le combat se déroule sous forme de manches ou 2 équipes se rencontrent.

Selon le nombre d'équipes engagées, le nombre de manches pourra variés de 1 à 3.

Une manche dure 5 minutes. Si une équipe totalise 15 points, avant la fin de temps réglementaire, elle remporte la manche.

Un point d'écart donne la victoire.

10b. 3 - Déroulement

1. Les 2 équipes se présentent dès leur appel pour le salut officiel (sans casque).
2. Après le salut, les équipes se placent dans leur zone d'attente à l'extérieur de l'aire de compétitions.
3. Le 1^{er} compétiteur de chaque équipe se présente sur la ligne de départ, les autres sont en attente prêt à prendre le relais du compétiteurs sortant.
4. L'arbitre central démarre l'assaut selon la procédure habituelle.
5. Les compétiteurs s'affrontent à la touche (les enchaînements aux bâton mousses sont possibles selon règlement en vigueur).
6. Lorsqu'un des compétiteurs est touché, il sort immédiatement de l'aire de combat et cède sa place au compétiteur suivant de son équipe et ainsi de suite.

7. Le compétiteur restant dans l'aire de combat ne doit pas franchir le cercle intérieur de l'aire.
8. Un compétiteur peut rester sur le tapis jusqu'à un total de 5 victoires maximum marqués sans défaite. Ensuite, il laisse sa place au compétiteur suivant de son équipe.
9. A l'issue du temps réglementaire ou des 15 points marqués, l'arbitre central arrête le combat. Les équipes se placent sur la ligne de départ et l'arbitre donne sa décision.

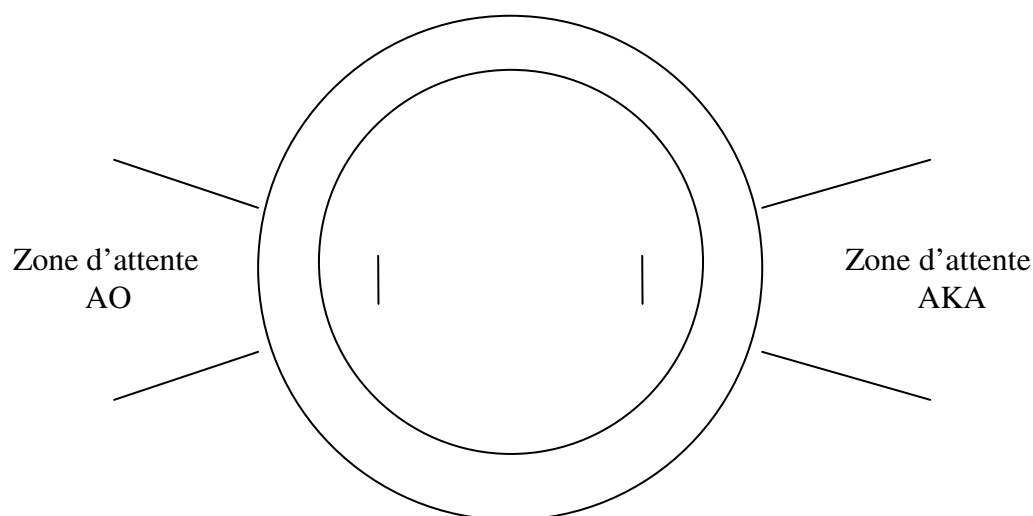
10b. 4 - Arbitrage

Chaque compétiteur doit attendre que son partenaire quitte la surface de combat pour rentrer à son tour, il doit attendre la rentrée complète de son partenaire dans sa zone d'attente.

Il dispose alors de 5 secondes pour rentrer dans la surface de combat. Après ce délai il prendra un avertissement (tchui) et donnera un point à l'équipe adverse.

Tous les compétiteurs rentrent et sortent de la surface combat par le même endroit c'est-à-dire la ligne d'attente de leur équipe. En cas de sortie pendant l'assaut le combattant perdant doit obligatoirement revenir dans la surface et sortir correctement pour permettre la rentrée de son coéquipier. La sortie doit se faire immédiatement après la décision des juges. Le compétiteur qui traîne volontairement et ralentit sa sortie expose son équipe aux sanctions.

Les principes d'arbitrages sont les mêmes que pour la compétition individuelle (se référer au chapitre correspondant).



11 - GENERALITES CONCERNANT LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

11 a - Attribution de la couleur

La couleur AKA (rouge) et AO (bleu) est déterminée par l'ordre d'inscription du tableau. Le premier nommé est toujours AKA (rouge) il se place à droite, vu de la table d'arbitrage.

11 b – Principes d'arbitrage

L'équipe ou le compétiteur qui ne se présente pas dans les soixante secondes après l'appel officiel (appel annoncé par la table centrale), est disqualifié pour le tour ou le combat en cours.

L'arbitrage se fait à l'aide de 4 responsables de tapis, **3 juges arbitres et un arbitre.**

Le comptage des points est réalisé **individuellement** par les juges arbitres à l'aide de compteurs à mains.

Ils sont disposés selon un schéma précisé dans ce règlement.

Les juges arbitres doivent signaler à l'aide de leur sifflet tout problème ou action interdite non désigné par l'arbitre.

L'arbitre central veille au bon déroulement du combat et à la sécurité des compétiteurs, il dirige le combat : « commencer » (HADJIME) et « arrêt » (YAME) et signale les pénalités et les sanctions. Il interviendra également pour signaler toute action irrégulière et annoncera la sanction qui devra être validé par au moins 2 des 3 juges arbitres.

Pour les phases « d'immobilisation » l'arbitre prononce (OSAE) « immobilisation » et la table déclenchera alors le chronomètre pour une durée de 9 secondes.

Le déroulement des compétitions Yoseikan se fait sous forme de « combat continu » c'est à dire sans interruption constante de l'arbitre. Néanmoins et pour valoriser notre discipline, l'arbitre stoppera le combat dès que celui-ci deviendra « brouillon » et sans recherche technique et tactique évidente.

Après l'arrêt de l'arbitre, les juges arbitres comptabilisent les points correspondants aux temps d'immobilisation, conformément au tableau de comptage de points.

Le résultat s'obtient par le total des points à la fin de la reprise des 2 minutes. Le compétiteurs totalisant le plus de points (au moins 1 point de plus) est déclaré « vainqueur ».

Le résultat final est donné une fois que l'arbitre central est annoncé **décision «HANTEÏ ».**

Les juges arbitres désignent le vainqueur à l'aide de fanion **rouge « AKA » bleu « AO »**, l'arbitre central finalise la décision en disant : « **rouge vainqueur (AKA KATCHI) » ou bleu vainqueur (AO KATCHI)**

11c – Comptage des points

1) Minimes, Cadets

Le comptage des points est réalisé uniquement par les juges arbitres en toute neutralité.

- Les touches avec les bâton mousses doivent être frappées, nettes et contrôlées (touches réalisées avec la partie en mousse seulement).

- Les techniques de poings et de pieds sont **comptabilisées uniquement sur le plastron.**

- Les touches au visage sont interdites.

- Les coups de pieds dans les membres inférieurs sont interdits.

- **Les coups simultanés s'annulent.** Toute action réussie mais contrée dans l'instant ne sera pas comptabilisée.

- Toute action engagée avant le gong final et menée à terme juste après est validée.
- Chaque sortie de zone de l'aire (les 2 pieds) attribue un point à son opposant.
- Chaque sanction reçue par un compétiteur attribue automatiquement 1 ou 2 points à son opposant.

2) Juniors, Seniors

Le comptage des points est réalisé uniquement par les juges arbitres en toute neutralité.

- Les touches avec les bâton mousse doivent être frappées, nettes et contrôlées (touches réalisées avec la partie en mousse seulement).
- Les techniques de poings et de pieds **sont autorisés et comptabilisés** au plastron (sauf au dos), au visage (avec contrôle).
- Les coups de pieds dans les membres inférieurs (mi-cuisse vers le haut et mi-tibia vers le bas) **sont autorisés mais non comptabilisés.**

- **Les coups simultanés s'annulent.** Toute action réussie mais contrée dans l'instant ne sera pas comptabilisée.

- Toute action engagée avant le gong final et menée à terme juste après est validée.
- Chaque sortie de zone de l'aire (les 2 pieds) attribue un point à son opposant.
- Chaque sanction reçue par un compétiteur attribue automatiquement 1 ou 2 points à son opposant.

11.4 - **Egalité**

Si à l'issue des deux épreuves obligatoires il y a égalité, les compétiteurs feront l'épreuve supplémentaire : EMONO SUDE LANDOLI (Poing-pieds-projection-immobilisations avec 'protections' homologuées contre bâton mousse kombo de 35 cm garde libre)

Si à la fin du temps réglementaire il y a égalité, le combat sera prolongé de 1 min (2 x 30s.) et ainsi de suite jusqu'à qu'il y ait un vainqueur.

12 - LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

12A) EPREUVE « BÂTON MOUSSE » EMONO LANDOLI

Le combat de bâton mousse se fait avec les protections **YOSEIKAN** officielles.

Cette épreuve est effectuée avec un bâton mousse moyen (TAMBO) de 75 cm.

12a.1 – Définition

L'épreuve « bâton mousse » permet l'utilisation de bâton mousses, des pieds, des poings, des projections et des immobilisations pour toucher son opposant.

Ces touches doivent être conformes selon les critères de notation en vigueur et dans la mesure du respect des règles fixées dans ce règlement ;

12a.2- But

- Touches conformes.
- Recherche de netteté, distance, vitesse, tactique.
- Appréhender les distances, le timing.
- Adaptation.

12a.3 – Durée et Déroulement

Durée

Minimes, Cadets : 2 x 30 secondes.

Juniors, Seniors : 2 x 45 secondes.

Déroulement

Le décompte de temps d'un combat commence lorsque l'arbitre central donne le signal de début « commencer » (HAJIME) et s'arrête lorsque qu'il dit «arrêt (YAME) La 1^{ère} manche se déroule en garde droite, à la fin d'une minute signifiée par un coup de gong, l'arbitre central annonce « **arrêt** » (YAME), (**position**) MOTOE et pour le passage en garde gauche, (**changement**) KOOTAI avec la gestuelle correspondante.

La fin de la reprise est signifiée par 2 coups de gong. L'arbitre annonce « **arrêt** » (yamé) « en **position** » MOTOE, les compétiteurs se placent sur leur ligne respectives, le casque sous le bras gauche en position debout, l'arbitre central annonce « **décision** » (HANTEI) précédé par 2 coups de sifflet, le 1^{er} bref, le second prolongé.

12a.4 – Spécificité de l'épreuve bâton mousse

La tenue du TAMBO se fait à une main, garde droite puis garde gauche.

Le changement de garde est possible le temps d'une action, mais le compétiteur doit reprendre immédiatement son bâton mousse dans la bonne garde.

12a.5 – Points

1) Minimes, Cadets

C'est le **CUMUL des points** qui détermine le vainqueur

- Une touche conforme avec bâton mousse moyen (Tambo)	1 Point
- Une sortie de l'aire de compétition	1 point
- Une sanction 1 ^{er} degré (tchui)	1 point
- Une touche conforme (pieds/poing) au plastron	1 Point
- Un enchaînement avec bâton mousse moyen (tambo)	2 Points
- Une projection non plaquée, roulée, glissée ou sur le flanc	2 Points
- Un écrasement musculaire	2 Points
- Une sanction 2 ^{ème} degré (hansoku)	2 Points
- Une projection franche	4 points
- Une immobilisation maintenue 10 secondes	4 points

2) Juniors, Seniors

C'est le **CUMUL des points** qui détermine le vainqueur

- Une touche conforme avec bâton mousse moyen (Tambo)	1 Point
- Une touche conforme (pieds/poing) contrôlé au visage	1 point
- Une sortie de l'aire de compétition	1 point
- Une sanction 1 ^{er} degré (tchui)	1 point
- Une touche conforme (pieds/poing) au plastron	1 Point
- Un enchaînement avec bâton mousse moyen (tambo)	2 Points
- Une projection non plaquée, roulée, glissée ou sur le flanc	2 Points
- Un écrasement musculaire	2 Points
- Une sanction 2 ^{ème} degré (hansoku)	2 Points
- Une projection franche	4 points
- Une immobilisation maintenue 10secondes	4 points

12B) EPREUVE POINGS-PIEDS-PROJECTIONS-IMMOBILISATIONS (SUDE LANDOLI)

12b.1 - **But**

- Recherche technique et tactique
- Résistance physique et renforcement mental
- Equilibre entre puissance et vitesse
- Contrôle des émotions

12b.2 - **Equipement obligatoire**

- Le port des gants ouverts avec bouts de doigts protégés. Pour la taille : voir tableau des correspondances nombre d'onces / catégorie de poids.
- Protège-tibias, protège-pieds avec « couvre talon »
- Coquille pour les hommes
- Cagoule obligatoire et casque avec grille.
- Plastrons officiels YOSEIKAN avec mentonnière bleue ou rouge.

Remarque : Equipement indiqué au 9.2

12b.3 – Durée et déroulement

Durée

Minimes, Cadets : 1 minute 30 secondes

Juniors, Seniors : 2 minutes

Déroulement

L'épreuve se déroule sous forme de combat continu.

Le décompte du temps commence lorsque l'arbitre central annonce le début de la reprise en disant : « commencer » (HADJIME) et s'arrête lorsqu'il annonce « arrêt » (YAME). La fin de la reprise est signifiée par deux coups de gong. L'arbitre annonce « **arrêt** » (yamé) « en **position** » MOTOE, les compétiteurs se placent sur leur ligne respectives, le casque sous le bras gauche en position debout, l'arbitre central annonce « **décision** » (HANTEÏ) précédé par 2 coups de sifflet, le 1^{er} bref, le second prolongé.

12b.4 – Arbitrage

1) Minimes, cadets

Le juge arbitre doit immédiatement signaler à l'arbitre central par un coup de sifflet toute intervention du coach situé près de lui. durant le combat, les juges arbitres s'efforcent de compter les points marqués, à l'aide de compteurs à mains, par chaque combattant, selon les techniques effectuées.

Les techniques de poings et de pieds comptabilisés **sont ceux portés sur toute la superficie du plastron** (sauf dans le dos).

Les techniques de poings et de pieds portées **au visage sont interdites.**

Les coups de pieds dans les membres inférieurs **sont interdits.**

Les coups bloqués, les attaques déviées ainsi que les attaques simultanées ne comptent pas. Tout combattant ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans recherche délibérée sera déclaré vainqueur si le combattant n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti.

Un compétiteur, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le Médecin officiel de la compétition, ne peut plus combattre dans cette compétition.

2) Junior, Seniors

Le juge arbitre doit immédiatement signaler à l'arbitre central par un coup de sifflet toute intervention du coach situé près de lui. durant le combat, les juges arbitres comptent les points marqués, à l'aide de compteurs à mains, par chaque combattant, selon les techniques effectuées.

Les atémis comptabilisés sont ceux portés sur toute la superficie du plastron (sauf dans le dos) et au visage (face du visage, côté du visage).

Les coups de pieds dans les membres inférieurs (mi-cuisse vers le haut et mi-tibia vers le bas) **sont autorisés mais non comptabilisés.**

Les coups bloqués, les attaques déviées ainsi que les attaques simultanées ne comptent pas. Tout combattant ayant provoqué une action entraînant une « mise hors combat » sans recherche délibérée sera déclaré vainqueur si le combattant n'est pas apte à reprendre le combat dans le temps imparti.

Un compétiteur, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le Médecin officiel de la compétition, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Remarque

Lorsque le Médecin déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être clairement mentionné.

12b.6 – points

1) Minimes, Cadets

TECHNIQUE	POINTS
TECHNIQUES DE POINGS OU DE PIEDS au plastron	1
PROJECTIONS non plaquées, roulées, glissées	2
PROJECTIONS FRANCHES	4
IMMOBILISATION arrivée au terme des 10 secondes	4
IMMOBILISATION par écrasement musculaire	2

2) Juniors, Seniors

TECHNIQUE	POINTS
TECHNIQUES DE POINGS OU DE PIEDS	1
PROJECTIONS non plaquées, roulées, glissées	2
PROJECTIONS FRANCHES	4
IMMOBILISATION arrivée au terme des 10 secondes	4
IMMOBILISATION par écrasement musculaire	2

12C) EPREUVE PIEDS-POINGS-PROJECTIONS-IMMOBILISATIONS CONTRE BÂTON MOUSSE (EMONO SUDE LANDOLI)

Cette épreuve permet l'utilisation :

- coté sans bâton mousse : des techniques de poings, de pieds, de projections et d'immobilisations
- côté bâton mousse (kombo) : des techniques de bâtons, de projections et d'immobilisations

12c.1 - **But**

- Développer l'esprit de vaincre malgré un handicap
- Valoriser la créativité et la volonté d'initiative
- Augmenter sa distance de travail

12c.2 - **Durée et déroulement**

Durée :

Minimes, Cadets : 2 x 45 secondes

Juniors, Seniors : 2 x 1 minute

Déroulement :

- La tenue du bâton mousse se fait à une main. La garde est libre
- Le décompte de temps de l'épreuve commence lorsque l'arbitre central annonce « commencer » (HAJIME) et s'arrête lorsque qu'il dit « arrêt » (YAME)
- c'est le côté « rouge » (AKA) qui commence avec le « **bâton mousse** » (kombo).
- A la fin du de la 1^{ère} manche annoncée par un coup de gong l'arbitre annonce « changement » (KOOTAI) c'est le coté « bleu » (AO) qui prend le bâton mousse.

12c.3 - **Actions interdites :**

Côté Kombo :

- Piques à la tête même involontaire.
- Saisie du cou ou de la tête avec torsion.
- Techniques de poings et de pieds.

12c.4 – **Points**

1) Minimes, Cadets

- Une touche conforme avec bâton mousse (kombo) 1 point
- Techniques de poings et de pieds (coté sans bâton mousse) **au plastron** 1 point
- Un enchaînement de deux ou plusieurs touches conformes avec bâton mousse , sans temps mort, à des niveaux différents, ou des côtés différents, avant que le partenaire ne contre 2 points
- Projections 2 ou 4 points
- Immobilisation 4 points.

Un enchaînement entraîne **l'addition des points** de chaque attaque.

2) Juniors, Seniors

- Une touche conforme avec bâton mousse (kombo) 1 point
- Techniques de poings et de pieds (coté sans bâton mousse) 1 point
- Un enchaînement de deux ou plusieurs touches conformes avec bâton mousse, sans temps mort, à des niveaux différents, ou des côtés différents, avant que le partenaire ne contre 2 points
- Projections 2 ou 4 points
- Immobilisation 4 points.

Un enchaînement entraîne l'**addition des points** de chaque attaque.

13 - LES PENALITES et SANCTIONS

13.1 - Jyogai (Sortie)

- La sortie de l'aire de compétition avec le corps entier donne un point à l'adversaire.
- L'arbitre central annonce « **JYOGAI (SORTIE)** » et donne un point au compétiteur restant dans l'aire de compétition en annonçant AKA (rouge) ou AO (bleu)
- Au sol celui qui sort entièrement de l'aire de combat annule l'action.
- Toute sortie volontaire en dehors du fait de l'adversaire sera considérée comme « TCHUI »

13.2 – « Sanction 1^{er} degré » (TCHUI)

La sanction 1^{er} degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 1^{ère} catégorie.

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Commencer avant l'ordre de départ
 - Continuer volontairement une action malgré l'arrêt de l'arbitre
 - Tenir son bâton mousse en garde opposée (ex : main gauche lors de la 1^{ère} manche)
- « Attention le changement de garde est autorisé le temps d'une action, le compétiteur doit reprendre la garde initiale juste après »**
- Tous les coups portés en phase d'immobilisation
 - Action mettant en danger sa sécurité (tête haute, menton relevé, tourner le dos à son opposant, se jeter dans les jambes sans action préalable esquive, feinte, etc.)
 - Toutes les coups de pieds portés aux membres inférieurs , *pour les Minimes, Cadets.*

Pour la compétition par équipe : l'arbitre signale la sanction

- Si le compétiteur n'attend pas la sortie de son coéquipier avant d'entrer,
- Si le compétiteur dépasse le temps imparti pour rentrer sur le tapis (5 secondes)
- Si le compétiteur « traîne » et ralentit sa sortie
- Le compétiteur gagnant doit respecter une distance minimum entre lui et le zone d'attente adverse permettant ainsi l'entrée de son adversaire ; l'arbitre peut à tous moments intervenir pour replacer celui-ci, en cas d'insistance de la part du compétiteur l'arbitre signale la sanction

13.3 – « Sanction 2^{ème} degré » (HANSOKU)

La sanction 2^{ème} degré est signalée par l'arbitre central ou un des juges arbitres lorsque l'un des compétiteurs commet un acte interdit de 2^{ème} catégorie.

Les cas où cette sanction est prononcée sont les suivants :

- Tous les coups portés dans le dos et derrière la tête (sauf avec les bâton mousses)
 - Tous les coups portés aux genoux sont interdits
 - Tous les coups portés dans les parties génitales.
 - Tous les coups portés sans contrôle et recherche technique.
 - L'utilisation des clefs, luxations, flexions et torsions des membres et articulations.
 - Tous les coups portés sur son opposant quand il est au sol (sauf avec les bâton mousses)
- « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol »**
- la saisie du cou avec les deux bras
 - la saisie du cou avec un bras qui entraîne une torsion de la tête.
 - Toute parole prononcée par le coach lors des phases de combat.

- Toutes les techniques de poings et de pieds portées au visage, *pour les Minimes, Cadets.*

13.4 -« **Sanction 3^{ème} degré** » **Expulsion (SHIKAKU)**

L'expulsion (SHIKAKU) entraîne la disqualification du compétiteur ou du coach pour le combat en cours,

L'expulsion (SHIKAKU) est prononcée dans les cas suivants :

Indirect : c'est le cumul des sanctions inférieures

(ex : 4 sanctions 1^{er} degré (tchui), 2 sanctions 2^{ème} degré (hansoku) etc.)

En cas d'une 2^{ème} expulsion cela entraîne la disqualification automatique du coach ou du compétiteur concerné ;

Direct : dans le cas suivants

- Comportement agressif envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coachs, public, etc.)
- Insultes envers toutes personnes
- Tenue vestimentaire et équipement non conforme.
- Tricherie

Toute expulsion survenue de cette manière entraîne la disqualification automatique du coach ou du compétiteur concerné.

***Remarques** : Les teneurs de table signalent le Shikaku (expulsion) indirect, si l'arbitre central ne réagit pas.*

14 - PROTESTATION OFFICIELLE

14.1- Droits du coach

- Le coach ne peut pas parler à son compétiteurs pendant le combat.
- Il peut être pénalisé à sa première intervention par un 'HANSOKU'
- A sa deuxième intervention il est exclu de l'aire pour le combat en cours.
- Si son attitude se répète il est exclu pour la suite de la compétition.

Il se manifeste auprès de l'arbitre central ou du juge-arbitre le plus proche (bras levé verticalement, main ouvert) que pour signaler :

- une éventuelle erreur de marquage
- une fausse entrée sur le tatami
- un problème d'équipement
- problème physique

L'arbitre central donne YAME (ARRÊT) et résout le problème, si besoin, à l'aide du Directeur des arbitres.

Le coach peut déposer une réclamation auprès de Responsable de la Compétition après le combat sauf cas nécessitant une réclamation immédiate.

14.2 - Rôle du coach : Service au compétiteur

- veiller au respect de ses droits
- le conseiller
- soutenir son moral et veiller à son intégrité physique

Remarque : un coach ne peut en aucun cas contester un jugement prononcé à la majorité des voix et des arbitres.

14.3 - Place du coach :

- pendant les épreuves : près du juge arbitre, du côté de son combattant
- entre les épreuves : à côté de son compétiteur.

14.4 - Tenue du coach :

- les coachs doivent être vêtus d'un tee-shirt ou d'un sweat-shirt de couleur rouge avec l'inscription « COACH » floquée sur la poitrine et dans le dos. Les coachs qui se seront pas vêtus comme précité ne seront pas admis sur l'aire de compétition.

15 - BLESSURE et ACCIDENT

15.1 - Mise hors combat

- En cas de « mise hors combat » survenue accidentellement (évanouissement, mauvaise chute, blessure), le combat est arrêté. Après consultation du médecin les arbitres donnent leur décision.
- Toute « mise hors combat » survenue au cours d'une compétition entraîne le retrait immédiat du compétiteur concerné de la compétition pour toute la durée de celle-ci.
- L'interdiction de participer à toute compétition pendant une durée déterminée par le médecin à compter du jour de l'incident.
- Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire ne peut plus combattre dans cette compétition sans l'autorisation du médecin et de l'arbitre.

15.2 - Abandon

- Si un compétiteur ne présente pas à l'appel de son nom .
- En cas d'infériorité technique flagrante et/ ou si le compétiteur est fortement éprouvé, le combat est arrêté. Les arbitres donnent leur décision.
- Lorsqu'un compétiteur abandonne son combat, que ce soit en tant qu'individuel ou en tant que membre d'une équipe, il est définitivement éliminé de l'ensemble de la compétition en cours.

15.3 - Droits du Médecin officiel de compétition

- Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment , et sont déclarés incapables de continuer, par le médecin officiel, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment du combat. En cas d'égalité, un vote HANTEÏ décide quelle issue donner au combat.
- A l'issue d'une blessure seul le médecin officiel de compétition, appelé par l'arbitre central, est habilité à prendre la décision de continuer ou d'arrêter le combat. Les arbitres donnent alors leur décision.
- Le médecin se réserve le droit de suspendre la compétition en fonction des impératifs liés à la manifestation (salle inadéquate, conditions climatiques,...).
- Quand un compétiteur est blessé pendant un combat, 3mn lui sont accordées pour être soigné. Si le traitement n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre sur avis conforme du médecin, décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
- A l'inverse, si les juges arbitres et l'arbitre estiment à la majorité qu'un compétiteur n'est pas en état de combattre (*fatigue importante, manque de lucidité dans le combat*) ce compétiteur peut être déclaré inapte à combattre.

Remarque

Lorsque le Médecin déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être clairement mentionné.

15.4 - Organes de la vue

- Le port des lunettes est interdit
- L'acuité visuelle à distance inférieure à 5/9^{ème} doit être appareillée par des lentilles souples parfaitement tolérées de façon prolongée Le port de lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur..

Remarque

Ceci sera mentionné sur le certificat médical. Le compétiteur devra le signaler à la table.