

## ANNEXE II – 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, pointe des pieds écartés
REINOJI DACHI	Debout un pied devant l'autre formant un L
TEĪJI 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 DACHI	Position du sablier élargie
TSURU ASHI DACHI ou SAGI ASHI DACHI	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 MAWARI ASHI	Déplacement tournant autour du pied arrière

<b>TECHNIQUES DE DEFENSE : UKE WAZA</b>	
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

<b>ATTAQUES DIRECTES DE POING : TSUKI WAZA</b>	
CHOKU ZUKI	Coup de poing fondamental
GYAKU ZUKI	Coup de poing avec le bras inverse à la jambe avant
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

<b>TECHNIQUES DE PERCUSSION : UCHI WAZA</b>	
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

<b>ATTAQUES DE PIEDS : KERI WAZA</b>	
MAE GERI	Coup de pied de face
MAWASHI GERI	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 III - 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 des 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 (Epreuve pour le candidat au 1<sup>er</sup> Dan)**

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 (Epreuve pour le candidat au 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> Dan)**

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.

A chaque fois, les attaques et les contre attaques devront être différentes. Le test sera composé de 6 attaques, exécutées d'abord à droite puis à gauche

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 jutsu 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 Karaté-Do où l'attaquant et le défenseur ne sont pas désignés.

Pour les examens de 1<sup>er</sup> Dan, la technique et son niveau sont annoncés par Tori.

Pour le 2<sup>ème</sup> Dan, Tori annonce uniquement le niveau de l'attaque.

Au-delà du 2<sup>ème</sup> 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 Dachì. 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 1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup> Dan, Tori et Uke reviennent en position hachi ji dachì après chaque échange. A partir du 5<sup>ème</sup> Dan, Tori et Uke restent en garde après chaque échange et reprennent leur Maai. L'exercice terminé, ils se saluent et inversent les rôles.

MAAI : distance (MA) qui nous unit (AI) à notre adversaire et qui régent 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 notamment 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 MAAI 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
- Kimé (esprit de décision, précision et efficacité extrême)
- 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 (RANDORI OU MIDARE)**

Le Ju Kunité 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 1<sup>er</sup> Dan.

Pour les examens de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Dan, la durée de l'assaut 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.

Le MIDARE (mouvement continu) est un exercice spécifique conventionnel du style SHOTOKAÏ.

La durée de ce Kunité est de 1 minute pour chaque rôle (TORI et UKE). S'il est le seul candidat du style le jour de l'examen, le candidat pourra amener un partenaire.

## ANNEXE IV - 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 irréprochable.

#### - 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 doit être sanctionnée.

#### - Le rythme et le tempo

Les techniques enchaînées, les mouvements lents (s'ils existent dans le Kata présenté), les temps morts doivent 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 empreint 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 Kata 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.

✓ CRITERES DE NOTATION DES BUNKAI (Application des techniques ou séquences du Kata).

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

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



## ANNEXE V - PROGRAMME KATA PAR DAN ET PAR STYLE

	SHOTOKAN RYU	SHOTO KAÏ	WADO RYU
<b>1<sup>er</sup> Dan</b>	- HEIAN 1-2-3-4-5 - TEKKI SHODAN	- HEIAN 1-2-3-4-5 - TEKKI 1	- PINAN 1-2-3-4-5 - NAÏFANCHI SHODAN - KATA KIHON KUMITE
<b>2<sup>ème</sup> Dan</b>	- BASSAÏ DAÏ - EN-PI - JION - HANGETSU - KANKU DAÏ	- BASSAÏ - EN-PI - JION - TEKKI 2 - KANKU	- BASSAÏ - KUSHANKU - SEISHAN - JION - WANSHU - KATA KIHON KUMITE
<b>3<sup>ème</sup> Dan</b>	- GANKAKU - JITTE - KANKU SHO - BASSAÏ SHO - TEKKI NIDAN	- BASSAÏ - ENPI - HANGETSU - JITTE - TEKKI 2	- KUSHANKU - JITTE - CHINTO - NEISEISHI - ROHAÏ - KATA KIHON KUMITE
<b>4<sup>ème</sup> Dan</b>	- NIJUSHI HO - SOCHIN - JIIN - UNSU - TEKKI SANDAN	- KANKU - GANKAKU - HANGETSU - JION - TEKKI 3	- KUSHANKU - SEISHAN - CHINTO - NISEÏSHI - JITTE - KATA KIHON KUMITE
<b>5<sup>ème</sup> Dan</b>	- GOJUSHI HO SHO - CHINTÉ - GOJUSHI HO DAÏ - WANKAN - MEIKYO	- GANKAKU - JITTE - ENPI - JION - TEKKI 3	- JION - ROHAÏ - BASSAÏ - SEISHAN - NAÏHANCHI - KATA KIHON KUMITE

	SHITO RYU	GOJU RYU	KYOKUSHINKAÏ
<b>1<sup>er</sup> Dan</b>	- PINAN 1-2-3-4-5 - NAÏFANCHI SHODAN	- SANCHIN - GEKI SAÏ DAÏ ICHI - GEKI SAÏ DAÏ NI - SAÏFA - SEYUNCHIN	- PINAN 1-2-3-4-5 - TSUKI NO KATA
<b>2<sup>ème</sup> Dan</b>	- BASSAÏ DAÏ - WANSHU - JION - SEÏENCHIN - KOSOKUN DAÏ	- SANCHIN - SAÏFA - SEYUNCHIN - SHISOCHIN - SANSERU	- TSUKI NO KATA - GEKISAÏ DAÏ - TENSHO - YANTSU - SAÏHA
<b>3<sup>ème</sup> Dan</b>	- NAÏFANCHI NIDAN - CHINTO - JITTE - KOSOKUN SHO - BASSAÏ SHO	- SHISOCHIN - SEIPAÏ - SEYUNCHIN - TENSHO - SANSERU	- GEKISAÏ SHO - SAÏHA - YANTSU - KANKU - SANCHIN
<b>4<sup>ème</sup> Dan</b>	- NAÏFANCHI SANDAN - NISEÏ SHI - SOCHIN - UNSU - NIPAÏPO	- SEIPAÏ - SEYUNCHIN - KURURUNFA - TENSHO - SEÏSAN	- SEIPAÏ - KANKU - SEÏENCHIN - SAÏHA - GARYU
<b>5<sup>ème</sup> Dan</b>	- GOJUSHI-HO - SUPARIMPAÏ - SEIPAÏ - MATSUMURA PASSAÏ - ROHAÏ (MEIKYO)	- SUPARINPAÏ - SHISOCHIN - SEIPAÏ - SEYUNCHIN - TENSHO	- KANKU - SEÏENCHIN - SEIPAÏ - GARYU - SUSHI HO

	UECHI RYU	SHORIN JI	SHUKOKAI	SHOTOKAN OHSHIMA
<b>1er Dan</b>	- SANCHIN - KANSHIWA - KANSHU - SEICHIN - SEISAN	- PINAN 1-2-3-4-5 - NAIHANCHI	- PINAN 1-2-3-4-5 - BASSAI DAÏ	- HEIAN 1-2-3-4-5 - BASSAI
<b>2ème Dan</b>	- SANCHIN - KANSHU - SEICHIN - SEISAN - SEIRYU	- SESAN - JION - EN PI - GEKI SAÏ - BASSAI DAÏ	- ANANKO - KOSUKUN DAÏ - HEIKU - NAIFANCHIN SHODAN - SEISAN	- BASSAI - KWANKU - TEKKI SHODAN - EMPI - JION
<b>3ème Dan</b>	- SANCHIN - SEICHIN - SEISAN - SEIRYU - KANCHIN	- SAÏFA - ROHAÏ - SEÏENCHIN - BASSAI SHO - KUSHANKU DAÏ	- NISEISHI - KOSUKUN SHO - SEÏENCHIN - ROHAÏ (MATSUMORA) - PACHU	- KWANKU - JION - TEKKI SHODAN - TEKKI NIDAN - JUTTE
<b>4ème Dan</b>	- SANCHIN - SEISAN - SEIRYU - KANCHIN - SANSEIRYU	- WANDO - ROHAÏ - SEPAÏ - NISEISHÏ - KUSHANKU SHO	- TOMARI NO BASSAI - KURURUNFA - UNSHU - PAÏKU - CHINTO	- JUTTE - TEKKI NIDAN - TEKKI SANDAN - GANKAKU - EMPI
<b>5ème Dan</b>	- SANCHIN - SEISAN - SEIRYU - KANCHIN - SANSEIRYU	- MATSUMURA - PATSAÏ - KURURUNFA - ANANKU - ITOSU ROHAÏ	- ANAN - GOJUSHIHO - SUPARIMPEÏ - NIPAIPO - SEIPAÏ	- JION - TEKKI NIDAN - TEKKI SANDAN - HANGETSU - GANKAKU

	SHORIN JI (SHURITE)	SHORIN RYU OKINAWA	KEMPO
<b>1er Dan</b>	- PINAN 1-2-3-4-5 - PATSAÏ DAÏ	- PINAN 1-2-3-4-5 - NAIHANSHI SHODAN	Seiken Shodan Suwari waza Hewadai 1 Hewadai 2 Pinan nidan Pinan shodan
<b>2ème Dan</b>	- SEISAN - JITTE - EMPI - WANSHU - ROHAÏ	- TOMARI PASSAI - ITOSU PASSAI - JION - KUSHANKU DAÏ	Tsukameno kata Ura no kata Hewadai 3 Hewadai 4 Pinan 3 Pinan 4
<b>3ème Dan</b>	- CHINTO - CHINTE - KUSHANKU SHO - PATSAÏ SHO - JIIN	- NAIHANCHI NIDAN - JITTE - KUSHANKU SHO - MATSUMURA PASSAI - CHINTO	Nage no kata Seiken nidan Hewadai 5 Heijoshin Pinan 5 Yansu kata
<b>4ème Dan</b>	- USEISHI SHO (GOJUSHIHO) - UNSU - NISEISHI - SOCHIN - MATSUKAZE (WANKAN)	- TOMARI PASSAI - KUSHANKU DAI - KUSHANKU SHO - CHINTO - NAIHANCHI SANDAN	Wazu gatame Ura no kata Zanshin Heijoshin Ananku Kemposhin kata
<b>5ème Dan</b>	- USEISHI DAÏ (GOJUSHIHO) - CHATAN YARA CHINTO - CHATAN YARA KUSHANKU - MATSUMURA PATSAÏ - SHIMPA	- KUSHANKU DAÏ - CHINTO - GOJUSHIHO - JITTE - TOMARI PASSAI	Goshin jitsu Kime no kata Chikai-ma Seiryu-zenyo Kemposhin kata Ananku

## ANNEXE VI - DECOUPAGE TERRITORIAL DES 2 ZONES

ZONES	LIGUES
<i>Zone nord</i>	75 Paris
	77 Seine et Marne
	78 Yvelines
	91 Essonne
	92 Hauts de Seine
	93 Seine Saint Denis
	94 Val de Marne
	95 Val d'Oise
	01 Flandres Artois
	24 Picardie
	02 Normandie
	04 Champagne Ardennes
	25 Lorraine
	05 Alsace
	09 Franche Comté
	06 Bretagne
18 Pays de la Loire	
07 Touraine Berry Orléanais	
<i>Zone sud</i>	16 Languedoc Roussillon
	17 Provence
	29 Côte d'azur
	30 Corse
	11 Auvergne
	33 Rhône-Alpes
	19 Limousin
	14 Aquitaine
	15 Midi Pyrénées
<i>au choix du candidat en zone nord ou sud</i>	08 Bourgogne
	10 Poitou Charente



## ANNEXE VIII - TEMPS DE PRATIQUE ENTRE CHAQUE PASSAGE DE DAN ET GRADES EQUIVALENTS

### GRADES HORS CLASSE ATTRIBUES EN FONCTION DES TITRES SPORTIFS SENIORS

	GRADES	1 <sup>er</sup> Dan	2 <sup>ème</sup> Dan	3 <sup>ème</sup> Dan	4 <sup>ème</sup> Dan	5 <sup>ème</sup> Dan	6 <sup>ème</sup> Dan
<b>(Règlement CSDGE)</b>	<b>Age plancher</b>	14 ans	17 ans	21 ans	25 ans	30 ans	40 ans
<b>INDIVIDUEL</b>	<b>TITRES SPORTIFS SENIORS (Technique ou combat)</b>				Les médaillés aux championnats d'Europe  Les vainqueurs des jeux européens  Les vainqueurs des jeux mondiaux	Les champions d'Europe	Les champions du monde  Les médaillés aux championnats du Monde
<b>EQUIPE</b>	<b>TITRES SPORTIFS SENIORS (Technique ou combat)</b>		Les médaillés aux championnats d'Europe	Les médaillés des championnats du Monde  Les champions d'Europe	Les champions du monde		

## ANNEXE IX - REGLEMENTS SPECIFIQUES

Les disciplines et styles suivantes font l'objet de règlements techniques spécifiques, validés par la CSDGE :

Disciplines :

- karaté
- karaté-jitsu
- Arts martiaux vietnamiens traditionnels
- Vo Vinam Viet Vo Dao
- Wushu
- Krav Maga
- Pencak Silat
- Kali Escrima
- Yoseikan budo

Styles:

- karaté contact et karaté full contact
- Tai jitsu
- Nihon tai jitsu
- Kyokushinkai
- Shorinji kempo
- Nanbudo
- Aïto Bâton Self Défense
- Kobudo
- Shindokai
- Tai-do
- Karaté défense training
- Karaté full contact
- Nunchaku de combat

Lors de chaque Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents, de nouveaux règlements techniques spécifiques pourront être validés.

## ANNEXE X - TEXTES OFFICIELS

### I. La Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents

#### ✓ Article L.212-5 du code du sport

« Dans les disciplines relevant des arts martiaux, nul ne peut se prévaloir d'un Dan ou d'un grade équivalent sanctionnant les qualités sportives et les connaissances techniques, et, le cas échéant, les performances en compétition s'il n'a pas été délivré par la commission spécialisée des Dans et grades équivalents de la fédération délégataire ou, à défaut, de la fédération agréée consacrée exclusivement aux arts martiaux.

Un arrêté du ministre chargé des sports fixe la liste des fédérations mentionnées au premier alinéa. »

#### ✓ Article L.212-6 du code du sport

« Les commissions spécialisées des dans et grades équivalents, dont la composition est fixée par arrêté du ministre chargé des sports après consultation des fédérations concernées, soumettent les conditions de délivrance de ces dans et grades au ministre chargé des sports qui les approuve par arrêté ».

#### ✓ Arrêté du 10 août 1999 relatif à la délivrance des dans ou des grades équivalents

« La liste des fédérations dont les commissions spécialisées des dans et grades équivalents délivrent des dans ou grades équivalents est la suivante :

- Union des Fédérations d'Aïkido,
- Fédération Française de judo, jujitsu, kendo et disciplines associées (FFJDA),
- Fédération française de taekwondo et disciplines associées (FFTDA),
- Fédération française de Karaté et Arts Martiaux Affinitaires (FFKAMA) (arrêté du 28 mars 2000) ».

#### ✓ Arrêté du 19 janvier 2001 fixant la composition de la commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires

« Article 1er

La commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires est composée :

- 1) D'un président désigné, après consultation de la fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires, par le ministre chargé des sports ;
- 2) Du Directeur Technique National ;
- 3) De Huit membres proposés par l'instance dirigeante compétente 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 ;
- 4) De six membres désignés par les Fédérations multisports, affinitaires et scolaires et universitaires concernées ;
- 5) De quatre 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. L'instance dirigeante compétente de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires désigne alors un membres ayant voix consultative.

#### Article 2

Les membres de la commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires sont nommés par arrêté du ministre chargé des sports ».

✓ **Arrêté du 6 octobre 2009 portant nomination à la Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.**

## **II. La protection des Dans et grades équivalents**

### ✓ **Article 433-17 du code pénal**

« L'usage, sans droit, d'un titre attaché à une profession réglementée par l'autorité publique ou d'un diplôme officiel ou d'une qualité dont les conditions d'attribution sont fixées par l'autorité publique est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende ».

### ✓ **Article L 121-1 du code de la consommation**

« est interdite toute publicité comportant, sous quelque forme que ce soit, des allégations, indications ou présentations fausses ou de nature à induire en erreur, lorsque celles-ci portent sur un ou plusieurs des éléments ci-après ; existence, nature, composition, qualités substantielles, teneur en principes utiles, espèce, origine, quantité, mode et date de fabrication, propriétés, prix et conditions de vente de biens ou services qui font l'objet de la publicité, conditions de leur utilisation, résultats qui peuvent être attendus de leur utilisation, motifs ou procédés de la vente ou de la prestation de services, portée des engagements pris par l'annonceur, identité, qualités ou aptitudes du fabricant, des revendeurs, des promoteurs ou des prestataires ».

Les peines prévues pour ces délits sont identiques à celles prévues pour le délit de tromperie : emprisonnement de deux ans et amende de 50 000 euros, ou l'une de ces deux peines seulement.