



**YOSEIKAN
BUDO
FFK**

SAISON **2022-2023**
**RÈGLEMENTATION
DE LA CSDGE**

PARTIE TECHNIQUE

**COMMISSION SPÉCIALISÉE
DES DANS ET GRADES
ÉQUIVALENTS**

YOSEIKAN BUDO / YOSEIKAN AIKI /
YOSEIKAN IAI KENJUTSU

SOMMAIRE

| | |
|-----------------------------|----|
| YOSEIKAN BUDO..... | 3 |
| YOSEIKAN AIKI..... | 27 |
| YOSEIKAN IAI KENJUTSU | 51 |

YOSEIKAN BUDO

Partie Technique

Article 502.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} DAN

Article 503.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2^{ème} DAN

Article 504.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3^{ème} DAN

Article 505.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4^{ème} DAN

Article 506.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN

Article 507.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6^{ème} DAN

Article 508.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7^{ème} DAN

ANNEXES YOSEIKAN BUDO

ANNEXE I - KIHON

ANNEXE II - IPPON KUMITE

ANNEXE III - KATA

ANNEXE IV - BUNKAI

ANNEXE V - YAKU SOKU GEIKO

ANNEXE VI - JU KUMITE

ANNEXE VII- REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 1^{er} DAN**

| | | | | | |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV 1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : IPPON KUMITE Noté sur 20 | UV 3 : KATA Noté sur 20 | UV 4 : BUNKAĪ Noté sur 20 | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20 | UV 6 : JI YU KUMITE Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

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

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

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

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles :

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

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

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

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

2 - Le candidat (toli) arme son attaque au-dessus de la tête (men), son partenaire riposte en pique au ventre 3 fois (tsuki chudan) :

- Sur la première riposte déplacement vers l'avant puis vers la droite (ilimi ula hilaki)
- Sur la deuxième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis vers la gauche (ilimi hilaki).
- Sur la troisième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis la gauche (ilimih ilaki) et pivote (nagashi)

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

UV 3/ Kata (Annexe III)

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

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

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

UV 5/ Yaku soku geiko (Annexe V)

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

Durée maximum 1minute 30"

UV 6/ Ji Yu Kumite (Annexe VI)

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

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

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

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

| Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 2 ^{ème} DAN | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV 1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO | UV 6 : JI YU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

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

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

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

Il n'y a pas de note éliminatoire.

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

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

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

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

1- Le partenaire dégage le bâton du candidat et tente de l'attaquer verticalement à la tête (men).

Le candidat contre en passant son bâton sous celui du partenaire pour attaquer son poignet droit (otoshi uchi).

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

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

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

UV 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

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

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

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

UV 5/ Yaku soku geiko : (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Cette épreuve est une défense contre 2 attaquants simultanés.

Le premier attaque avec un coup de pied direct (mae geri).

Le second tente de saisir librement le partenaire (tsukami).

Défense par esquives, dégagement, déplacements, clés, projections, percussions contrôlées, immobilisations par clés, étranglements.

(Durée maximum 1minute 30")

UV 6/ Ji Yu Kumite (Annexe VI)

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

1/ Soit un assaut avec bâtons : Ni tambo/Tchobo. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde.

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

Article 504.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 3^{ème} DAN**

| | | | | | |
|----------------------------------------|----------------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO | UV 6 : JI YU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

L'examen du 3^{ème} Dan est composé de 6 épreuves.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

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

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles : Tsuki Uchi Keli Waza, le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés de 2 à 4 techniques de percussions dont au moins 2 enchaînements contenant des frappes doublées du même membre avec les membres supérieurs et/ou inférieurs et/ou de projection et de contrôle au sol.

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Cette épreuve est une application de la 3^{ème} et 8^{ème} série Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat (toli) attaque directement le poignet gauche de son partenaire au moment où celui-ci lève les bras pour exécuter l'attaque verticale descendante (men).

2 - Le candidat se positionne en garde basse, le partenaire arme son bâton au-dessus de la tête pour l'attaquer verticalement (men).

Le candidat contrôle le bras du partenaire avec son bâton puis l'attaque directement avec une frappe descendante sur son poignet gauche (otoshi uchi).

3 - Le candidat se positionne en garde basse. Le partenaire (uke) frappe verticalement en descendant (men). Le candidat dégage l'arme du partenaire par un mouvement circulaire vers la gauche en tirant le bâton vers le haut (Tsuli age men) puis contre avec une frappe verticale descendante (men).

4 - Le partenaire arme son attaque verticale descendante men, le candidat riposte en attaquant en pique au cou (tsuki jodan) pendant la levée des bras.

UV 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription. Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

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

UV 5/ Yakusokugeiko (Annexe V)

Epreuve notée sur 20 :

Cette épreuve est une défense contre 3 attaquants simultanés.

Le premier frappe horizontalement vers l'intérieur avec le bâton moyen tenu à une main (Halai utchi jodan Tambo) ;

Le second frappe en coup de pied direct avec la jambe arrière (Mae geli chudan) ;

Le troisième pique au ventre avec le petit bâton (Tsuki chudan kombo).

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clé, étranglements.
(Durée maximum 1minute 30")

UV 6/ JuKumite (Annexe VI)

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

1/ Soit un assaut avec bâtons : Petit bâton (Kombo) contre mains-nues. Durée maximum 45 secondes dans chaque garde.

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

ARTICLE 505.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN BUDO 4^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|------------------------|-------------------------|-----------------------|-------------------------|
| UV 1 : KIHON | UV 2 : KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen pour l'obtention du 4^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

L'épreuve est notée sur 20.

- Kihon libre : Le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés comprenant des techniques de percussions finalisées par projections, clés, immobilisations, étranglement etc...
- Développement personnalisé de ces enchaînements avec un partenaire. Durée maximale est de 3 minutes.

UV 2/ Kumite

L'épreuve est notée sur 20.

Le test est composé d'une des 4 épreuves tirée au sort:

1/ Soit un assaut avec armes: Tonfa Kumi datchi (tonfa contre boken)

2/ Soit un assaut à mains nues (Kyoëi Landori): projections, percussions (pieds, poings, coudes, doigts, main ouverte etc...), immobilisations, clés ou étranglements debout ou au sol.

3/ Soit un assaut « contre-prises » : Le candidat devra démontrer 8 contres sur des entrées en clés de Uke faisant suite à des poussées, tractions, saisies multiples, atémis, étranglements etc... de Tori

4/ Soit un assaut avec bâtons : (applications de la 4^{ème} et 5^{ème} série du kata Ken Kihon Kumité)

a - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi kesa uchi jodan)

b - Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi gesa uchi jodan), le candidat effectue un blocage puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi kesa uchijodan).

c - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (gyaku otoshi kesauchi)

d - Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (suneoshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (otoshi gesa uchi), le candidat bloque puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)

e - Le candidat attaque en pique au ventre (tsuki chudan) son partenaire en déviant son bâton.

f - Sur attaque en pique au ventre (tsuki) du partenaire, le candidat absorbe et dévie son bâton vers la gauche puis se déplace en avançant vers la droite en frappant horizontalement au niveau du ventre (gyaku soto halai uchi).

La durée maximale est de 5'

UV 3/ Kata

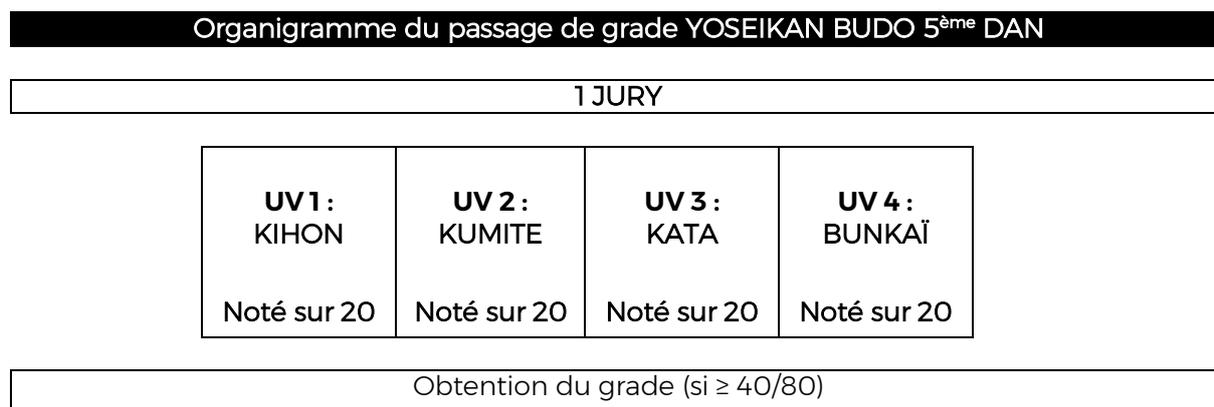
L'épreuve est notée sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription. Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

L'épreuve est notée sur 20.

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

ARTICLE 506.Y - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN

L'examen pour l'obtention du 5^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

L'épreuve est notée sur 20.

- Cette épreuve est un Kihon libre :
- Le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements personnalisés comprenant des techniques de percussions finalisées par projections, clés, immobilisations, étranglement, etc...
- Développement personnalisé de ces enchaînements avec un partenaire. Durée maximale est de 5 minutes.

UV 2/ Kumite

L'épreuve est notée sur 20.

Le test est composé d'une des 4 épreuves tirée au sort :

1/ Soit un assaut avec bâtons : Tanto no kata (couteau contre boken).

2/ Soit un assaut à mains nues (Kyoëi Landori) : projections, percussions (pieds, poings, coudes, doigts, main ouverte, etc...), immobilisations, clés ou étranglements debout ou au sol.

3/ Soit un assaut « techniques supérieures imposées » : développement inspiré de Tai sabaki no kata. Riposte déplacement pivot, ilaki, ula ilaki.

4 / Soit un assaut avec bâtons : (application de la 6^{ème} et 7^{ème} série Ken Kihon Kumité)

Le candidat attaque verticalement en descendant sur la tête du partenaire (men) après avoir dévié le bâton de celui-ci.

Le partenaire attaque verticalement en descendant sur la tête du candidat (men), le candidat riposte en se déplaçant vers la droite par une attaque remontante sous les bras de celui-ci (gyaku age gesa).

Le partenaire exécute une attaque montante sous les bras (gyaku age gesa) du candidat, le candidat contrôle par un blocage vertical descendant puis riposte par une frappe direct verticale descendante (men).

Le partenaire attaque obliquement descendant vers la gauche au niveau du genou (otoshi gesa uchi gedan). Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la gauche puis enchaine sur un pique direct au ventre (tsuki chudan).

Le partenaire attaque obliquement en descendant vers la droite au niveau du genou (gyaku otoshi gesa uchi gedan).

Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la droite puis enchaine sur une attaque verticale descendante à la tête (men).

UV 3/ Kata

L'épreuve est notée sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 5^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

L'épreuve est notée sur 20.

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

Article 507.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6^{ème} DAN**Organigramme du passage de YOSEIKAN BUDO 6^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| UV 1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : KUMITE TRADITIONNEL Noté sur 20 | UV 3 : KATA ET BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 4 : ENTRETIEN AVEC UN JURY Noté sur 20 |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen comporte un entretien avec un jury ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Budo.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points. Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

UV 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.

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 Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

UV 2/ Kumite Traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

UV 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

Remarques : 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.

UV 4/ Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 508.Y – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7^{ème} DAN**Organigramme du passage de YOSEIKAN BUDO 7^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| UV 1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : KUMITE TRADITIONNEL Noté sur 20 | UV 3 : KATA ET BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 4 : ENTRETIEN AVEC UN JURY Noté sur 20 |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen comporte un entretien avec un jury ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Budo.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.

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

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

UV 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.

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 Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

UV 2/ Kumite Traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles se rapportant à la technique du Yoseikan Budo : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

UV 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces kata sont choisis dans la liste officielle des kata fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

Remarques : 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.

UV 4/ Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

ANNEXE I.Y – KIHON (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Percussions sur cibles :

Équipement :

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

Déroulement :

Chacun des enchaînements est démontré au moins une fois au ralenti pour permettre au partenaire de positionner les cibles correctement. Les enchaînements sont ensuite répétés à 2 fois chacun avec vitesse et puissance réelles.

Le candidat sortira de la distance de combat de façon sécurisée.

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

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

Assaut conventionnel au bâton :

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

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

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

Équipement obligatoire: casque, bâtons mousse.

ANNEXE III.Y – KATA

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

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

ANNEXE IV.Y – BUNKAI (1^{er} à 3^{ème} Dan)

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

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

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

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.

Les membres du jury choisiront 2 des séquences présentées.

Pour chaque séquence il démontrera une application atémis, une application contenant au moins une clé, une application contenant au moins une projection ou une application contenant clés et projections.

ANNEXE V.Y – YAKU SOKU GEIKO

(1^{er} à 3^{ème} Dan)

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

Présentation :

Techniques de déplacements, d'esquives, de projections, de clés, de percussion contrôlés et de contrôles au sol (clé ou étranglement en restant debout) contre une attaque prévue (cf. tableau ci-dessous).

Durée maximum de l'épreuve : 1minute 30"

Déroulement :

1^{er} dan

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

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

Après chaque attaque/contre-attaque, les différents UKE reprennent leur place initiale.

2^{ème} dan

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

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

3^{ème} dan

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

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

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

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

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

1) Assaut avec bâtons :

Présentation :

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

Equipement :

Bâton en mousse, casque, gants, protège-tibias

Registre technique :

Techniques de bâtons percussions et projections.

2) Assaut à mains nues :

Présentation :

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

Equipement obligatoire:

Gants (ouvert de préférence), protège-tibias, protège dents, coquille.

Equipement autorisé non obligatoire : Casque et plastron.

Registre technique :

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

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

- A partir du 3^e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections et des techniques de contre-prises.

ANNEXE VII.Y – REPERTOIRE TECHNIQUE

| | |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| TAI SABAKI | Déplacements |
| Ilimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant |
| Ulallimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire |
| O ilimi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant |
| O ilimiNagashi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant |
| Hiki | Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière |
| O hiki | Déplacement de la jambe avant vers l'arrière |
| Hilaki | Déplacement latéral |
| Ulahilaki | Déplacement latéral vers le dos |
| Nagashi | Pivot sur la jambe avant |
| O nagashi | Pivot sur la jambe arrière |
| Sulikomi | Déplacement en croisant les jambes |
| Tsukumi | Baisser le corps |
| Koguli | Mouvement circulaire du buste |
| Tobi | Sauter |
| UKE WAZA | Techniques de blocages |
| Halai uke | mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Halai ukegedan | mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas |
| Soto halai uke | mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Soto halai ukegedan | mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas |
| Age uke | Défense par un mouvement remontant |
| Otoshiuke | Défense par un mouvement descendant |
| Moloteuke | Défense avec les deux bras |
| Suneuke | Défense avec le tibia vers l'intérieur |
| Soto suneuke | Défense avec le tibia vers l'extérieur |
| TSUKI UCHI WAZA | Techniques de percussions avec les membres supérieurs |
| Chokuzuki | Coup de poing direct avec le bras avant |
| Gyakuchokuzuki | Coup de poing direct avec le bras arrière |
| Halai mawashizuki | Coup de poing circulaire horizontal avec le bras avant |
| Gyakuhalai mawashizuki | Coup de poing circulaire horizontal avec le bras arrière |
| Age mawashizuki | Coup de poing circulaire remontant avec le bras avant |
| Gyakuagemawashizuki | Coup de poing circulaire remontant avec le bras arrière |
| Otoshimawashizuki | Coup de poing circulaire descendant avec le bras avant |
| Gyakuotoshimawashizuki | Coup de poing circulaire descendant avec le bras arrière |
| Soto halai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras avant |

| | |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Gyakusotohalai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière |
| Mawalisotohalai uchi | Percussion du bras arrière en pivotant sur la jambe avant |
| HaraiUchi | Percussion horizontale vers l'intérieur avec le bras avant |
| Gyakuhalai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière |
| Age utchi | Percussion ascendante avec le bras avant |
| Gyakuageutchi | Percussion ascendante avec le bras arrière |
| Otoshiutchi | Percussion descendante avec le bras avant |
| Gyakuotoshiutchi | Percussion descendante avec le bras arrière |
| KELI WAZA | Techniques de percussions avec les membres inférieurs |
| Mae geli | Coup de pied direct avec la jambe arrière |
| Mae maegeli | Coup de pied direct avec la jambe avant |
| Mawashigeli | Coup de pied circulaire oblique avec la jambe arrière |
| Mae mawashigeli | Coup de pied circulaire oblique avec la jambe avant |
| Yoko geli | Coup de pied latéral avec la jambe arrière |
| Mae yokogeli | Coup de pied latéral avec la jambe avant |
| Mawaliyokogeri | Coup de pied latéral en pivotant sur la jambe avant |
| Ulamawashigeli | Coup de pied de revers avec la jambe arrière |
| Mae ulamawashigeli | Coup de pied de revers avec la jambe avant |
| Mawaliuramawashigeli | Coup de pied de revers en pivotant sur la jambe arrière |
| Ushilogeli | Coup de pied direct vers l'arrière |
| Hizagelii | Coup de genou direct |
| Mawashihizageli | Coup de genou circulaire |
| EMONO WAZA | Techniques d'armes (bâtons) |
| Tsuki | Pique directe |
| Otoshizuki | Pique descendante |
| Otoshiuchi | Mouvement descendant |
| Otoshigesauchi | Mouvement oblique descendant vers l'intérieur |
| Soto otoshigesauchi | Mouvement oblique descendant vers l'extérieur |
| Soto haraiuchi | Mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Halai uchi | Mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Age gesauchi | Mouvement oblique remontant vers l'intérieur |
| Soto ageuchi | Mouvement oblique remontant vers l'extérieur |
| NAGE WAZA | Techniques de projections |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| Halai ashisutemi | Balayage intérieur de jambe avec chute volontaire |
| Do gaeshisutemi | Projection en cambrant avec chute volontaire |
| Kakaedo gaeshi | Projection en cambrant en ceinturant et soulevant |
| Ashikakesutemi | Fauchage intérieur de jambe avec chute volontaire |
| Ashikakeoshitaoshi | Projection en poussant avec barrage des jambes |

| | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Soto ashikake | Fauchage extérieur vers l'arrière |
| Ashitorishikake | Fauchage de jambe en saisissant l'autre |
| Mae ashikake | Fauchage des deux jambes vers l'avant |
| Udekakekoshinage | Projection de hanche en accrochant le bras |
| Udekakesutemi | Projection par chute volontaire en accrochant le bras |
| Sukuitaoshi | Projection en ramassant les deux jambes |
| Ushiloyagula | Projection avec l'arrière de la cuisse |
| Yoko yagula | Projection avec le côté de la cuisse |
| O koshinage | Projection de hanche en passant le bras dans le dos |
| Ashitorido gaeshi | Projection en cambrant en contrôlant une jambe |
| Ashitorisukuitaoshi | Projection en accrochant et soulevant une jambe |
| Kagihalai ashi | Balayage avec le coup de pied |
| Haraiashi | Balayage du pied à l'intérieur |
| Soto halai ashi | Balayage du pied à l'extérieur |
| Udedomoe | Projection par chute volontaire en poussant le ventre |
| Ushiroguluma | Projection par chute volontaire en accrochant la cuisse |
| Kami basami | Projection par chute volontaire avec ciseau sur les jambes |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Ashikake | Fauchage intérieur |
| Muneguluma | Projection en cambrant en enroulent l'adversaire sur sa poitrine |
| Do gaeshi | Projection en cambrant |
| Kubikoshinage | Projection de hanche avec saisie de la tête |
| Udeoshikoshinage | Projection de hanche en poussant le bras |
| Ashisasaehikitaoshi | Projection en tirant en faisant barrage sur la jambe |
| Kata guluma | Projection en enroulent l'adversaire sur ses épaules |
| Hizaoshitaoshi | Projection en poussant le genou |
| Ushilohikitaoshi | Projection en tirant l'adversaire vers l'arrière |
| O maki sutemi | Projection par chute volontaire en s'enroulant avec contrôle du bras |
| Ashidomoe | Projection par chute volontaire en poussant avec le pied |
| Kubikakesutemi | Chute volontaire en accrochant le bras de l'adversaire avec la tête |
| Ashikakehikitaoshi | Projection en tirant avec barrage des jambes |
| Udehikitaoshi | Projection en tirant le bras |
| Udeguruma | Projection en tirant avec barrage de la jambe adverse avec la main |
| Utchimata gaeshi | Projection en tirant en soulevant la cuisse de l'adversaire |
| Utchimata guruma | Projection en plaçant le bras de l'adversaire sous sa cuisse |
| Udeoshitaoshi | Projection en appuyant sur le bras adverse |
| Udeharaiashi | Balayage du talon avec le bras |
| Mae yagura | Projection en soulevant avec le dessus de la cuisse |

| | |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Koshiguruma | Projection en enroulant l'adversaire autour des hanches |
| Sunedomoe | Projection par chute volontaire en accrochant avec le tibia |
| Tawaranage | Projection par chute volontaire en ceinturant l'adversaire |
| Eritorisutemi | Projection par chute volontaire en saisissant le col |
| Kubidorisutemi | Projection par chute volontaire contrôlant le cou |
| Katahasutemi | Projection par chute volontaire avec torsion de l'épaule |
| Kubioshisutemi | Projection par chute volontaire en poussant le cou |
| Udekami basamisutemi | Chute volontaire avec ciseau et saisie de la jambe |
| Ushiloyagurakaitensutemi | Chute volontaire en accrochant avec l'arrière de la cuisse |
| Kannukiotoshi | Chute volontaire avec extension du bras de l'adversaire |
| KANSETSU WAZA | Techniques de clés |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| Hijikudaki | Extension du coude vers le bas en contrôlant avec l'aisselle |
| Tenbinnage | Extension du coude vers le haut |
| Nejikotegaeshi | Torsion du poignet vers l'extérieur |
| Hijigaeshi | Torsion de l'épaule vers l'extérieur |
| Udegarami | Torsion de l'épaule vers l'extérieur et saisissant son bras |
| Nejilobuse | Torsion de l'épaule vers l'intérieur en appuyant sur le bras |
| Lobuse | Extension du coude vers le bas |
| Koshimukaedaoshi | Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la hanche |
| Koteori | Flexion du poignet |
| Shihonage | Torsion de l'épaule vers l'extérieur en pivotant |
| Ulakataha | Torsion de l'épaule vers l'intérieur |
| Yukichigae | Torsion du poignet vers l'intérieur en maintenant le bras fléchi |
| Ashitorinejitaoshi | Torsion de la hanche en contrôlant la jambe |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Kubimukaedaoshi | Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la nuque |
| Molotetenbinkudaki | Extension des deux coudes en croisant les bras de l'adversaire |
| Hachi mawashi | Torsion de la tête |
| Wakishihonage | Torsion de l'épaule en pinçant le bras avec son aisselle |
| Kotekudaki | Torsion du poignet vers l'intérieur en appuyant vers le bas |
| Katahaotoshi | Torsion de l'épaule vers l'intérieur avec un seul bras |
| Yubikudaki | Extension des doigts |
| Hizakudaki | Extension du genou |
| Katahakudaki | Extension de l'épaule |
| Ryokannuki | Extension des coudes en contrôlant les deux bras |
| Kubioli | Flexion du cou |
| Hijimage hikitate | Flexion du poignet en contrôlant le coude avec son bras |
| Gyakukotegaeshi | Torsion du poignet vers l'extérieur en passant sous le bras adverse |

| | |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Yubinejitaoshi | Torsion du poignet vers l'intérieur |
| Eritorikataha | Torsion de l'épaule en saisissant le revers du kimono |
| KATAME WAZA | Techniques de contrôle avec clé |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| Jujigatame | Contrôle au sol par extension du coude |
| Hijigatame | Contrôle par extension du coude vers le bas avec l'aisselle |
| Lobusegatame | Contrôle par extension du coude avec le genou |
| Koteoligatame | Contrôle par flexion du poignet |
| Katahagatame | Contrôle par torsion de l'épaule |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Matagikoteorigatame | Flexion du poignet en coinçant le bras entre les cuisses |
| Matagiudenejigatame | Torsion du bras en le coinçant entre les cuisses |
| Suwalikatahagatame | Torsion de l'épaule en s'asseyant sur le dos de l'adversaire |
| Hala kudakigatame | Contrôle par extension du coude avec le ventre |
| Koshikudakigatame | Extension de la hanche en saisissant une ou deux jambes |
| Hasamihizagatame | Extension du genou en serrant avec ses jambes |
| Ashinejhasamigatame | Contrôle par torsion du pied en serrant avec ses jambes |
| Kubiorigatame | Contrôle par flexion du cou |
| Kubinejigatame | Contrôle par torsion du cou |
| OSAE WAZA | Techniques d'immobilisation au sol |
| Yoko osae | Immobilisation en étant placé sur le côté |
| Kesaosae | Immobilisation oblique par les épaules |
| Tate osae | Immobilisation en étant placé dessus |
| Kami osae | Immobilisation côté tête |
| Kata osae | Immobilisation en bloquant l'épaule |
| Hizaoliosae | Écrasement musculaire avec le tibia |
| Ashi tori galami osae | Écrasement musculaire en croisant les jambes |
| Sune toli osae | Contrôle d'une jambe avec écrasement musculaire |
| SHIME WAZA | Techniques d'étranglement |
| Hadakajime | Étranglement avec l'avant-bras |
| Eli jime | Étranglement en utilisant le col |
| Sankaku jime | Étranglement avec les jambes |

YOSEIKAN AIKI

PARTIE TECHNIQUE

Article 502.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 1^{er} DAN

Article 503.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 2^{ème} DAN

Article 504.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 3^{ème} DAN

ARTICLE 505.YA - EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 4^{ème} DAN

ARTICLE 506.YA - EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 5^{ème} DAN

Article 507.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 6^{ème} DAN

Article 508.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 7^{ème} DAN

ANNEXES YOSEIKAN AIKI

ANNEXE I – KIHON

ANNEXE II – JI YU IPPON KUMITE

ANNEXE III – KUMITE

ANNEXE IV – KATA

ANNEXE V – BUNKAI

ANNEXE VI – YAKU SOKU GEIKO

ANNEXE VII- JU KUMITE

ANNEXE VIII- REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} DAN

| Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 1 ^{er} DAN | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO | UV 6 : JI YU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

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

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

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

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Le test est composé de 2 épreuves, chacune notée sur 10:

Chutes, roulades (UKEMI) et déplacements (TAI SABAKI): Le candidat doit présenter les chutes, roulades avant, arrière et les déplacements debout en pivot, de côtés, avant et arrière

Percussions sur cible TSUKI UCHI KELI (percussions poings et jambes) : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 1 à 2 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs également avec coups de coudes, coups de genou et/ou frappe sur le tibia

UV 2/Ji Yu Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20

Cette épreuve est un assaut conventionnel de face. 5 attaques déterminées :

Saisie poignet croisée (dosuku), saisie du poignet non croisée (junté), poussée de la poitrine à une main (mune oshi), coup de poing circulaire avec le bras arrière (gyaku mawashi zuki), coup de pied de face (mae geli)

UV 3/ Kata (Annexe III)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata, chacun notés sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1^{er} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 1^{er} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste (Happoken shodan ou Ju no Kata). Le candidat présentera 2 à 3 séquences.

UV 5/ Yaku soku geiko (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat esquive (tai sabaki) pendant les 20 premières secondes puis se défend en clés, projections et contrôles au sol sur 2 adversaires attaquant alternativement avec pique au petit bâton (kombo). (Durée maximum 1 minute 30")

UV 6/ Ji Yu Kumite

Epreuve notée sur 20.

Yaku soku Landoli : L'attaquant (UKE) saisie, percute ou pousse à une main (mune oshi) librement, à vitesse adaptée à celle du partenaire.

Le défenseur peut riposter en percussion, clé, projection et/ou immobilisation.

Article 503.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 2^{ème} DAN**

| | | | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : IPPON KUMITE Noté sur 20 | UV 3 : KATA Noté sur 20 | UV 4 : BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20 | UV 6 : JI YU KUMITE Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

L'examen du 2^{ème} Dan est composé de 6 épreuves

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (60/120).

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

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Le test est composé de 2 épreuves chacune notée sur 10 :

Chutes, roulades (UKEMI) et déplacements (TAI SABAKI) : Le candidat doit présenter les chutes, roulades avant, arrières, latérales et les déplacements debout (pivots, latéraux, avant et arrière).

Percussions sur cibles TSUKI UCHI KELI : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 2 à 4 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs.

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Cette épreuve est un assaut conventionnel exécuté de face. 5 attaques déterminées :

Saisie du corps de dos par-dessus les bras (ushilo uwate), saisie d'un bras à deux mains (lyoté ippo), coup de pied circulaire (mawashi geli), pique au petit bâton (tsuki kombo) frappe horizontale vers l'intérieur au petit bâton (soto halai uchi kombo)

UV 3/ Kata (annexe III)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata, chacun notés sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Kata de 2^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 2^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur 2 à 3 séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste : Développement de Hyoli no Kata 1^{ère} partie ou de Ju no Kata.

UV 5/ Yakusokugeiko : Défenses contre 2 attaquants simultanés (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le premier pique au ventre avec le petit bâton (tsukichudankombo)

Le second frappe horizontalement vers l'intérieur et l'extérieur niveau tête avec un bâton moyen saisi à une main (halai/soto halai utchijodantambo)

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clés, étranglements (Durée maximum 1minute 30")

UV 6/ Ji Yu Kumite

Epreuve notée sur 20.

YakusokuLandoli : L'attaquant (UKE) saisie, percute ou pousse à une main (muneoshi) librement, à vitesse adaptée à celle du partenaire.

Le défenseur peut riposter en percussion, clé, projection et/ou immobilisation.

Article 504.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 3^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 3^{ème} DAN**

| | | | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : IPPON KUMITE Noté sur 20 | UV 3 : KATA Noté sur 20 | UV 4 : BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 5 : YAKU SOKU GEIKO Noté sur 20 | UV 6 : JI YU KUMITE Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

L'examen du 3^{ème} Dan est composé de 6 épreuves

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

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Epreuve notée sur 20.

Percussions sur cibles (TSUKI UCHI KELI) : le candidat doit présenter au maximum 5 enchaînements de 2 à 4 techniques de percussions avec les membres supérieurs et/ou inférieurs.

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

(Assaut conventionnel avec saisies) 5 attaques déterminées:
Saisie du poignet pouce vers la main (gyaku te), saisie des 2 poignets de face (lyote), saisie des épaules avec les deux mains de face (Iyo kata), coup de poing direct (chokuzuki), attaque circulaire en revers de jambe ou de bras (ula mawashi geli/ulaken)

UV 3/ Kata (annexe III)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription. Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur 2 à 3 séquences issues d'un kata de son choix et de sa liste :

Développement de Hyoli no Kata 2^{ème} partie ou application de Hashakuken Godan 1^{ère} partie.

UV 5/ Yakusokugeiko : Défenses contre 3 attaquants simultanés (Annexe V)

Epreuve notée sur 20.

Le premier frappe horizontalement vers l'intérieur avec le bâton moyen tenu à une main (Halai utchi jodan Tambo)

Le second frappe en coup de pied direct avec la jambe arrière (Mae geli chudan)

Le troisième pique au ventre avec le petit bâton (Tsuki chudan kombo)

Défense par esquives, déplacements, clés, projections, immobilisations par clé, étranglements

(Durée maximum 1minute 30")

UV 6/Ji Yu kumite

Epreuve notée sur 20.

Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli) avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuelle.

ARTICLE 505.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4^{ème} DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 4^{ème} DAN

1 JURY

| | | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|
| UV 1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : KUMITE Noté sur 20 | UV 3 : KATA Noté sur 20 | UV 4 : BUNKAÏ Noté sur 20 |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen pour l'obtention du 4^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.
Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

Epreuve notée sur 20.

Démonstration d'enchaînements technique contre au moins 2 adversaires contenant 10 techniques debout dont 3 Clés et 3 projections minimum et au moins 4 contrôles au sol. (Liste des technique annexe VII)

Au moins 3 enchaînements seront effectués suite à un déséquilibre vers l'intérieur et 3 suite à un déséquilibre vers l'extérieur.

UV 2/ Kumite

Epreuve notée sur 20

. Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli) avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuel.

UV 3/ Kata

Epreuve notée sur 20.

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20 :
Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.
Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20.

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

ARTICLE 506.YA - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 5^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|-------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------|
| UV 1 : KIHON | UV 2 : KUMITE TRADITIONNEL | UV 3 : KATA ET BUNKAÏ | UV 4 : BUNKAÏ |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen pour l'obtention du 5^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80). Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

Epreuve notée sur 20.

Démonstration d'enchaînements technique contre au moins 2 adversaires contenant 10 techniques debout dont 3 Clés et 3 projections minimum et au moins 4 contrôles au sol. (Liste des technique annexe VII)

Au moins 3 enchaînements seront effectués suite à un déséquilibre vers l'intérieur et 3 suite à un déséquilibre vers l'extérieur.

UV 2/ Kumite

Epreuve notée sur 20.

Combat souple à vitesse adaptée à celle du partenaire (Kyoelandoli) avec percussions, clés, projections, immobilisations dans un esprit d'entraide mutuel.

UV 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20 :

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat réalise ensuite deux Kata libres. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 5^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

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

Article 507.YA – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 6^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 6ème DAN**

1 JURY

| | | | |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| UV 1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : KUMITE TRADITIONNEL Noté sur 20 | UV 3 : KATA ET BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 4 : ENTRETIEN AVEC UN JURY Noté sur 20 |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen comporte un entretien avec un jury ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Aiki.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit, 40 sur 80 points.

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

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

UV 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.

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 Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements.

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

UV 2/ Kumite traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnels se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

UV 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces katas sont choisis dans la liste officielle des katas 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 1^{er} Dan minimum.

Remarques : 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.

UV 4/ Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

Article 508.YA – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 7^{ème} DAN

Organigramme du passage de grade YOSEIKAN AIKI 7^{ème} DAN

1 JURY

| | | | |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| UV1 : KIHON Noté sur 20 | UV 2 : KUMITE TRADITIONNEL Noté sur 20 | UV 3 : KATA ET BUNKAÏ Noté sur 20 | UV 4 : ENTRETIEN AVEC UN JURY Noté sur 20 |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen comporte un entretien avec un jury ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Yoseikan Aiki.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale, soit 40 sur 80 points.

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

Le candidat ne pourra se présenter plus d'une fois par saison sportive à cet examen.

UV 1/ Kihon

Ce test est noté sur 20 points.

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 Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements.

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

UV 2/ Kumite traditionnel

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnels se rapportant à la technique du Yoseikan Aiki : Percussions / clés / projections / soumissions / étranglements (durée maximum 10mn)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

UV 3/ Kata

Ce test est noté sur 20 points.

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

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Kata (Bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

Remarques : 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.

UV 4/ Entretien avec un Jury

L'entretien est noté sur 20.

La conduite de l'entretien se déclinera d'après son parcours, son expérience, sa motivation et ses compétences ainsi que ses perspectives d'évolution.

ANNEXE I. YA – KIHON (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Percussions sur cibles :

Équipement :

- le candidat : Gants ouverts ou fermés (protège tibias)
- le partenaire : sac/ grand pao/boucliers mousse + protège-tibias

Déroulement :

Le candidat positionne la cible puis présente une ou deux techniques de percussions à pleine puissance avec la distance appropriée.

Le candidat sortira de la distance de combat de façon sécurisée.

ANNEXE II. YA – JI YU IPPON KUMITE (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Assaut conventionnel :

| Grades | Nombres d'attaques | Techniques d'attaques imposées | équipement |
|----------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 ^{er} Dan | 5 attaques | Dosuku, junté, muneoshi, gyakumawashizuki, maegeli. | Mains nue |
| 2 ^{ème} Dan | 5 attaques | UshiloUwate, Lioteippo, mawashigeli, tsukikomposoto halai uchikompo | Mains nues Petit bâton (Kombo) |
| 3 ^{ème} Dan | 5 attaques | Gyakute, lyote, lyo kata, chokusuki, ulamawashigeli ou ulaken. | Main nues |

ANNEXE III. YA – KUMITE (4^{ème} et 5^{ème} Dan)

Équipement : Gants ouverts, protège tibias, protège dents.

Temps : Environ 1 minute

ANNEXE IV. YA – KATA

| YOSEIKAN | | |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------|------------|
| 1 ^{er} Dan | Happokenshodan | Sans arme |
| | Happokennidan | |
| | Ju no kata (Kombo) | Avec arme |
| 2 ^{ème} Dan | Hyoli no kata (1ère partie) | Sans arme |
| | Ju no kata jyoouboken | Avec arme |
| 3 ^{ème} Dan | Hyoli no kata (entier) Hashakukengodan (1ère partie) | Sans arme |
| 4 ^{ème} Dan | Tai sabaki (1ère partie) Hashakukengodan (1ère et 2ème partie) | Sans arme |
| 5 ^{ème} Dan | Tai sabaki no kata (entier) Hashakukengodan (entier) | Sans armes |
| | Gen Iyu | Avec arme |

NB : Les Katas suivants s'effectuent obligatoirement des 2 côtés :
HAPPOKEN SHODAN, JU NO KATA Kombo et JU NO KATA jyo/boken

Tai Sabaki no Kata 1ère partie: Le candidat doit présenter les 3 premières séries
2 pivots (nagashi, o nagashi)
2 déplacements latéraux (hilaki, ulahilaki)
2 déplacements vers l'avant (ilimi, o ilimi)

Hashakukengodan 1ère partie: les 8 premiers mouvements (jusqu'à ulakataha)
2ème partie: les 12 mouvements suivants (jusqu'à kôken)

Gen Iyu doit être présenté au sabre ou au boken.
Certains kata s'effectuent avec ou sans armes, avec ou sans partenaire.

ANNEXE V. YA – BUNKAI

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

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.
Les membres du jury choisiront 2 à 3 des séquences présentées.
Pour chaque séquence il démontrera une application contenant au moins une clé puis une application contenant au moins une projection ou une seule application contenant les deux.
Hyoli no Kata, pour chaque séquence il démontrera en contre des techniques du kata un développement contenant au moins une clé et/ou une application contenant une projection.

ANNEXE VI.YA – YAKU SOKU GEIKO

(1^{er} à 3^{ème} Dan)

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

Présentation :

Techniques de déplacements, d'esquives, de projections, de clés et contrôles au sol (clé ou étranglement en restant debout) contre une attaque prévue (cf. tableau ci-dessous).

Durée maximum de l'épreuve : 1 minute 30"

Déroulement :

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

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

Après chaque attaque/contre-attaque, les différents UKE reprennent leur place initiale.

- 2 ou 3 attaquants simultanés : les attaquants (UKE) se placent à au moins 3 mètres autour du candidat (TOLI)

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

NB : les différentes attaques s'effectuent alternativement dans chaque garde.

Si le nombre des partenaires disponibles est insuffisant lors d'un examen, le jury pourra adapter l'épreuve en réduisant le nombre d'attaquants. Le nombre d'attaques ainsi que leurs modalités restent néanmoins inchangés.

| | 1er Dan | 2e Dan | 3e Dan |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Nombre d'attaquant | 2 attaquants | 2 attaquants | 3 attaquants |
| Type d'attaques | 2 attaquent en pique au petit bâton | 1 attaque en pique au petit bâton | 1 attaque en pique au petit bâton niveau ventre |
| | | 1 attaque en frappe horizontalement vers l'intérieur ou l'extérieur niveau tête avec le bâton moyen | 1 attaque en frappe à une main au bâton moyen |
| | | | 1 attaque en coup de pied de face (maegeri) |
| Nombre minimal de techniques à présenter | 3 projections 3 clés 1 contrôle par clé 1 étranglement | 4 projections 4 clés 2 contrôles par clé 2 étranglements | 5 projections 5 clés 3 contrôles par clé 3 étranglements |

ANNEXE VII.YA – JU KUMITE (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Assaut à mains nues :

Présentation :

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

Equipement :

Equipement facultatif: gants et protège-tibias

Registre technique:

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

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

- A partir du 3e dan, le candidat doit impérativement démontrer des enchaînements de clés ou clés / projections et des techniques de contre-prises.

ANNEXE VIII.YA – REPERTOIRE TECHNIQUE

| | |
|----------------|-------------------------------------------------------------------|
| TAI SABAKI | Déplacements |
| Ilimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant |
| Ulallimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire |
| O ilimi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant |
| O ilimiNagashi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant |
| Hiki | Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière |
| O hiki | Déplacement de la jambe avant vers l'arrière |
| Hilaki | Déplacement latéral |
| Ulahilaki | Déplacement latéral vers le dos |
| Nagashi | Pivot sur la jambe avant |
| O nagashi | Pivot sur la jambe arrière |
| Sulikomi | Déplacement en croisant les jambes |
| Tsukumi | Baisser le corps |
| Koguli | Mouvement circulaire du buste |
| Tobi | Sauter |
| UKE WAZA | Techniques de blocages |
| Halai uke | mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Halai ukegedan | mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas |

| | |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Soto halai uke | mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Soto halai ukegedan | mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas |
| Age uke | Défense par un mouvement remontant |
| Otoshi uke | Défense par un mouvement descendant |
| Molote uke | Défense avec les deux bras |
| Sune uke | Défense avec le tibia vers l'intérieur |
| Soto suneuke | Défense avec le tibia vers l'extérieur |
| TE-HODOKI | Saisies |
| MuneOshi | Poussée main à plat de la poitrine |
| Junte | Saisie directe du poignet |
| Dosoku | Saisie croisée du poignet |
| Gyakute | Saisie directe du poignet en pronation(pouce vers le bas) Lyote |
| Lyoteippo | Double saisie du même poignet |
| Ushilolyote | Saisie arrière des 2 poignets |
| Hiji | Saisie du coude |
| Muneoshi | Poussée main à plat de la poitrine |
| Kata | Saisie de l'épaule |
| Lyokata | Saisie des 2 épaules |
| Ushilolyokata | Saisie arrière des 2 épaules |
| Maeeli | Saisie avant du col |
| Ushiloeli | Saisie arrière du col |
| Ushilokubijime | Saisie arrière d'une main avec étranglement au niveau du cou |
| Uwate | Saisie à bras-le-corps par-dessus les bras |
| Lyokata | Saisie des 2 épaules |
| Ushilolyokata | Saisie arrière des 2 épaules |
| Ushilouwate | Encerclement arrière à bras-le-corps par-dessus les bras |
| Shitate | Saisie à bras-le-corps par-dessous les bras |
| Ushiloshitate | Encerclement arrière à bras-le-corps par-dessous les bras |
| TSUKI UTCHI WAZA | Techniques de percussions avec les membres supérieurs |
| Chokuzuki | Coup de poing direct avec le bras avant |
| Gyakuchokuzuki | Coup de poing direct avec le bras arrière |
| Halai mawashizuki | Coup de poing circulaire horizontal avec le bras avant |
| Gyakuhalai mawashizuki | Coup de poing circulaire horizontal avec le bras arrière |
| Age mawashizuki | Coup de poing circulaire remontant avec le bras avant |
| Gyakuagemawashizuki | Coup de poing circulaire remontant avec le bras arrière |
| Otoshimawashizuki | Coup de poing circulaire descendant avec le bras avant |
| Gyakuotoshimawashizuki | Coup de poing circulaire descendant avec le bras arrière |

| | |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Soto halai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras avant |
| Gyokusotohalai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière |
| Mawalisotohalai uchi | Percussion du bras arrière en pivotant sur la jambe avant |
| HaraiUchi | Percussion horizontale vers l'intérieur avec le bras avant |
| Gyakuhalai uchi | Percussion horizontale vers l'extérieur avec le bras arrière |
| Age utchi | Percussion ascendante avec le bras avant |
| Gyakuageutchi | Percussion ascendante avec le bras arrière |
| Otoshiutchi | Percussion descendante avec le bras avant |
| Gyakuotoshiutchi | Percussion descendante avec le bras arrière |
| KERI WAZA | Techniques de percussions avec les membres inférieurs |
| Mae geli | Coup de pied direct avec la jambe arrière |
| Mae maegeli | Coup de pied direct avec la jambe avant |
| Mawashigeli | Coup de pied circulaire oblique avec la jambe arrière |
| Mae mawashigeli | Coup de pied circulaire oblique avec la jambe avant |
| Yoko geli | Coup de pied latéral avec la jambe arrière |
| Mae yokogeli | Coup de pied latéral avec la jambe avant |
| Mawaliyokogeri | Coup de pied latéral en pivotant sur la jambe avant |
| Ulamawashigeli | Coup de pied de revers avec la jambe arrière |
| Mae ulamawashigeli | Coup de pied de revers avec la jambe avant |
| Mawaliuramawashigeli | Coup de pied de revers en pivotant sur la jambe arrière |
| Ushilogeli | Coup de pied direct vers l'arrière |
| Hizageli | Coup de genou direct |
| Mawashihizageli | Coup de genou circulaire |
| EMONO WAZA | Techniques d'armes (bâtons) |
| Tsuki | Pique directe |
| Otoshizuki | Pique descendante |
| Otoshiuchi | Mouvement descendant |
| Otoshigesauchi | Mouvement oblique descendant vers l'intérieur |
| Soto otoshigesauchi | Mouvement oblique descendant vers l'extérieur |
| Soto haraiuchi | Mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Haraiuchi | Mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Age gesauchi | Mouvement oblique remontant vers l'intérieur |
| Soto ageuchi | Mouvement oblique remontant vers l'extérieur |
| NAGE WAZA | Techniques de projections |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| Haraiashisutemi | Balayage intérieur de jambe avec chute volontaire |
| Do gaeshisutemi | Projection en cambrant avec chute volontaire |
| Kakaedo gaeshi | Projection en cambrant en ceinturant et soulevant |

| | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Ashikakesutemi | Fauchage intérieur de jambe avec chute volontaire |
| Ashikakeoshitaoshi | Projection en poussant avec barrage des jambes |
| Soto ashikake | Fauchage extérieur vers l'arrière |
| Ashitorishikake | Fauchage de jambe en saisissant l'autre |
| Mae ashikake | Fauchage des deux jambes vers l'avant |
| Udekakekoshinage | Projection de hanche en accrochant le bras |
| Udekakesutemi | Projection par chute volontaire en accrochant le bras |
| Sukuitaoshi | Projection en ramassant les deux jambes |
| Ushiroyagula | Projection avec l'arrière de la cuisse |
| Yoko yagula | Projection avec le côté de la cuisse |
| O koshinage | Projection de hanche en passant le bras dans le dos |
| Ashitorido gaeshi | Projection en cambrant en contrôlant une jambe |
| Ashitorisukuitaoshi | Projection en accrochant et soulevant une jambe |
| Kagiharaishi | Balayage avec le coup de pied |
| Haraiashi | Balayage du pied à l'intérieur |
| Soto haraiashi | Balayage du pied à l'extérieur |
| Udedomoe | Projection par chute volontaire en poussant le ventre |
| Ushiroguluma | Projection par chute volontaire en accrochant la cuisse |
| Kami basami | Projection par chute volontaire avec ciseau sur les jambes |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Ashikake | Fauchage intérieur |
| Muneguruma | Projection en cambrant en enroulant l'adversaire sur sa poitrine |
| Do gaeshi | Projection en cambrant |
| Kubikoshinage | Projection de hanche avec saisie de la tête |
| Udeoshikoshinage | Projection de hanche en poussant le bras |
| Ashisasaehikitaoshi | Projection en tirant en faisant barrage sur la jambe |
| Kata guluma | Projection en enroulant l'adversaire sur ses épaules |
| Hizaoshitaoshi | Projection en poussant le genou |
| Ushilohikitaoshi | Projection en tirant l'adversaire vers l'arrière |
| O maki sutemi | Projection par chute volontaire en s'enroulant avec contrôle du bras |
| Ashidomoe | Projection par chute volontaire en poussant avec le pied |
| Kubikakesutemi | Chute volontaire en accrochant le bras de l'adversaire avec la tête |
| Ashikakehikitaoshi | Projection en tirant avec barrage des jambes |
| Udehikitaoshi | Projection en tirant le bras |
| Udeguruma | Projection en tirant avec barrage de la jambe adverse avec la main |
| Utchimata gaeshi | Projection en tirant en soulevant la cuisse de l'adversaire |
| Utchimata guluma | Projection en plaçant le bras de l'adversaire sous sa cuisse |
| Udeoshitaoshi | Projection en appuyant sur le bras adverse |
| Udehalai ashi | Balayage du talon avec le bras |

| | |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Mae yagula | Projection en soulevant avec le dessus de la cuisse |
| Koshiguluma | Projection en enroulant l'adversaire autour des hanches |
| Sunedomoe | Projection par chute volontaire en accrochant avec le tibia |
| Tawalanage | Projection par chute volontaire en ceinturant l'adversaire |
| Eitorisutemi | Projection par chute volontaire en saisissant le col |
| Kubidorisutemi | Projection par chute volontaire contrôlant le cou |
| Katahasutemi | Projection par chute volontaire avec torsion de l'épaule |
| Kubioshisutemi | Projection par chute volontaire en poussant le cou |
| Udekami basamisutemi | Chute volontaire avec ciseau et saisie de la jambe |
| Ushiloyagulakaitensutemi | Chute volontaire en accrochant avec l'arrière de la cuisse |
| Kannukiotoshi | Chute volontaire avec extension du bras de l'adversaire |
| KANSETSU WAZA | Techniques de clés |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| HijiKudaki | Extension du coude vers le bas en contrôlant avec l'aisselle |
| Tenbinnage | Extension du coude vers le haut |
| Nejikotegaeshi | Torsion du poignet vers l'extérieur |
| Hijigaeshi | Torsion de l'épaule vers l'extérieur |
| Udegarami | Torsion de l'épaule vers l'extérieur et saisissant son bras |
| Nejilobuse | Torsion de l'épaule vers l'intérieur en appuyant sur le bras |
| Lobuse | Extension du coude vers le bas |
| Koshimukaedaoshi | Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la hanche |
| Koteoli | Flexion du poignet |
| Shihonage | Torsion de l'épaule vers l'extérieur en pivotant |
| Urakataha | Torsion de l'épaule vers l'intérieur |
| Yukitchigae | Torsion du poignet vers l'intérieur en maintenant le bras fléchi |
| Ashitorinejitaoshi | Torsion de la hanche en contrôlant la jambe |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Kubimukaedaoshi | Renversement en soulevant le menton et appuyant sur la nuque |
| Molotetenbinkudaki | Extension des deux coudes en croisant les bras de l'adversaire |
| Hatchimawashi | Torsion de la tête |
| Wakishihonage | Torsion de l'épaule en pinçant le bras avec son aisselle |
| Kotekudaki | Torsion du poignet vers l'intérieur en appuyant vers le bas |
| Katahaotoshi | Torsion de l'épaule vers l'intérieur avec un seul bras |
| Yubikudaki | Extension des doigts |
| Hizakudaki | Extension du genou |
| Katahakudaki | Extension de l'épaule |
| Ryokannuki | Extension des coudes en contrôlant les deux bras |
| Kubioli | Flexion du cou |

| | |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Hijimage hikitate | Flexion du poignet en contrôlant le coude avec son bras |
| Gyakukotegaeshi | Torsion du poignet vers l'extérieur en passant sous le bras adverse |
| Yubinejitaoshi | Torsion du poignet vers l'intérieur |
| Eritorikataha | Torsion de l'épaule en saisissant le revers du kimono |
| KATAME WAZA | Techniques de contrôle avec clé |
| Programme indicatif pour le 1er et 2e Dan | |
| Jujigatame | Contrôle au sol par extension du coude |
| Hijigatame | Contrôle par extension du coude vers le bas avec l'aisselle |
| Lobusegatame | Contrôle par extension du coude avec le genou |
| Koteoligatame | Contrôle par flexion du poignet |
| Katahagatame | Contrôle par torsion de l'épaule |
| Programme indicatif à partir de 3e Dan | |
| Matagikoteorigatame | Flexion du poignet en coinçant le bras entre les cuisses |
| Matagiudenejigatame | Torsion du bras en le coinçant entre les cuisses |
| Suwalikatahagatame | Torsion de l'épaule en s'asseyant sur le dos de l'adversaire |
| Hala kudakigatame | Contrôle par extension du coude avec le ventre |
| Koshikudakigatame | Extension de la hanche en saisissant une ou deux jambes |
| Hasamihizagatame | Extension du genou en serrant avec ses jambes |
| Ashinejhasamigatame | Contrôle par torsion du pied en serrant avec ses jambes |
| Kubiorigatame | Contrôle par flexion du cou |
| Kubinejigatame | Contrôle par torsion du cou |
| OSAE WAZA | Techniques d'immobilisation au sol |
| Yoko osae | Immobilisation en étant placé sur le côté |
| Kesaosae | Immobilisation oblique par les épaules |
| Tate osae | Immobilisation en étant placé dessus |
| Kami osae | Immobilisation côté tête |
| Kata osae | Immobilisation en bloquant l'épaule |
| Hizaoliosae | Écrasement musculaire avec le tibia |
| Ashitorigalamiosae | Écrasement musculaire en croisant les jambes |
| Sunetoliosae | Contrôle d'une jambe avec écrasement musculaire |
| SHIME WAZA | Techniques d'étranglement |
| Hadakajime | Étranglement avec l'avant-bras |
| Eli jime | Étranglement en utilisant le col |
| Sankakujime | Étranglement avec les jambes |

YOSEIKAN IAI KENJUTSU PARTIE TECHNIQUE

Article 502.YIK – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 1^{er} DAN

Article 503.YIB – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 2^{ème} DAN

Article 504.YIK – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 3^{ème} DAN

ARTICLE 505.YIK - EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 4^{ème} DAN

ARTICLE 506.YIK - EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 5^{ème} DAN

ANNEXES YOSEIKAN IAI KENJUTSU

ANNEXE I – KIHON

ANNEXE II – IPPON KUMITE

ANNEXE III – KATA

ANNEXE IV – BUNKAI

ANNEXE V – JI YU IPPON KUMITE

ANNEXE VI – JU KUMITE

ANNEXE VII – REPERTOIRE TECHNIQUE

Article 502.YIK – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 1^{er} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 1^{er} DAN**

| | | | | | |
|----------------------------------------|------------------------------------|------------------------|--------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV 1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ | UV 5 : JIYU IPPON KUMITE | UV 6 : JU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

L'examen du 1^{er} Dan est composé de 6 épreuves

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

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au sabre en bois à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 6 techniques issus de Ken Loppo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque en pique (tsuki) en déplacement avant
Une attaque verticale descendante (men)
Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque côté en déplacement
Une attaque oblique remontante (age gesa uchi) de chaque côté en déplacement

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Assaut conventionnel avec le grand bâton tenu à deux mains sur la base des applications de la 1^{ère} et 2^{ème} série de Ken Kihon Kumité :

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

2 - Le candidat (toli) arme une attaque au-dessus de la tête (men), son partenaire riposte en pique au ventre 3 fois (tsuki chudan) :

- Sur la première riposte déplacement vers l'avant puis vers la droite (ilimiulahilaki)
- Sur la deuxième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis vers la gauche (ilimihilaki).
- Sur la troisième riposte le candidat se déplace vers l'avant puis la gauche (ilimihilaki) et pivote (nagashi)

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

UV 3/ Kata (Annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 1^{er} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 1^{er} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontre trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

UV 5/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Riposte contre les attaques libres du partenaire (uke) au bâton moyen (tambo).

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche. La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

UV 6/ Ju Kumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)

Soit assaut avec grand bâton (chobo)

(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)

(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche. La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

Article 503.YIB – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 2^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 2^{ème} DAN**

| | | | | | |
|----------------------------------------|------------------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------------------------|-----------------------------|
| 1 JURY | | | | | |
| UV 1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAĪ | UV 5 : JI YU IPPON KUMITE | UV 6 : JU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |
| Obtention du grade (si $\geq 60/120$) | | | | | |

L'examen du 2^{ème} Dan est composé de 6 épreuves

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

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au sabre en bois à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Tanto Happo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche.

Pour les techniques issues de Tanto Happo :

- Une attaque verticale descendante (otoshi uchi)
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque côté en déplacement
- Une attaque en pique (tsuki) en reculant la jambe avant
- Une attaque verticale descendante en saisie du couteau inversé
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque côté avec la saisie du couteau inversée
- Une attaque en pique en saisie inversée

Pour les techniques issues de Ju no Kata :

- Une attaque en pique (tsuki) en déplacement vers l'avant
- Une attaque verticale descendante (men) en avançant
- Une attaque verticale descendante (men) en reculant
- Une attaque horizontale (halai uchi, soto halai uchi) de chaque côté en déplacements latéraux
- Une attaque oblique montante vers la droite en pivotant en arrière (age gesa uchi nagashi)
- Une attaque oblique descendante vers la gauche en pivotant en arrière (otoshi gesa uchi nagashi)

- Une attaque oblique descendante vers la droite en avançant puis en pivotant (otoshi gesa uchi o ilimi nagashi)
- Une attaque oblique montante vers la gauche en avançant puis en pivotant (age gesa uchi o ilimi nagashi)
- Une attaque en pique descendante au ventre en reculant (tsuki chudan iki)

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Assaut conventionnel au bâton sur la base de Ken KihonKumité2^{ème} série:

1- Le partenaire dégage le bâton du candidat et tente de l'attaquer verticalement à la tête (men).

Le candidat contre en passant son bâton sous celui du partenaire pour attaquer son poignet droit (otoshiuchi).

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

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

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

UV 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 2^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 2^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

UV 5/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat et son partenaire utilisent le grand bâton (chobo).

Le candidat riposte contre les attaques libres du partenaire (uke).

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.

La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

UV 6/Ju Kumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)

Soit assaut avec grand bâton (chobo)

(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)

(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche.
La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

Article 504.YIK – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 3^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 3^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | | | |
|----------------------|---------------------------------|----------------------|------------------------|---------------------------------------|---------------------------|
| UV1: KIHON | UV 2: IPPON KUMITE | UV 3: KATA | UV 4: BUNKAĪ | UV 5: JI YU IPPON KUMITE | UV 6: JU KUMITE |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |

Obtention du grade (si $\geq 60/120$)

L'examen du 3^{ème} Dan est composé de 6 épreuves

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

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon (Annexe I)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au bâton long en bois (Bo) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Bo Happo ou Ju no Kata.

Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:

Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)

Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque côté

Une attaque horizontale (alai uchi, soto alai uchi) de chaque côté en déplacement latéraux (ula ilaki, ilaki)

Une attaque oblique montante (gyaku age gesa uchi, age gesa uchi) de chaque côté

Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Application de la 3^{ème} et 8^{ème} série Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat (toli) attaque directement le poignet gauche de son partenaire au moment où celui-ci lève les bras pour exécuter l'attaque verticale descendante (men).

2 - Le candidat se positionne en garde basse, le partenaire arme son bâton au-dessus de la tête pour l'attaquer verticalement (men).

Le candidat contrôle le bras du partenaire avec son bâton puis l'attaque directement avec une frappe descendante sur son poignet gauche (otoshi uchi).

3 - Le candidat se positionne en garde basse. Le partenaire (uke) frappe verticalement en descendant (men).

Le candidat dégage l'arme du partenaire par un mouvement circulaire vers la gauche en tirant le bâton vers le haut (Tsuli age men) puis contre avec une frappe verticale descendante (men).

4 - Le partenaire arme une attaque verticale descendante men, le candidat riposte en attaquant en pique au cou (stuki jodan) pendant la levée des bras.

UV 3/ Kata (annexe III)

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 10.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 3^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 3^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai (Annexe IV)

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

UV 5/ Ji Yu Ippon Kumite (Annexe V)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Le candidat utilise les deux bâtons moyens (ni tambo) et son partenaire utilise le grand bâton (chobo).

Le candidat riposte et contre les attaques libres du partenaire (uke).

Au bout de 45 secondes le candidat échange les armes avec son partenaire (kotaï), riposte et contre les attaques libres de celui-ci.

La durée maximum avec chaque arme est de 45 secondes.

UV 6/ Ju Kumite (Annexe VI)

Le test noté sur 20 est composé d'une des 3 épreuves, tirée au sort :

Soit assaut avec le bâton moyen (Tambo)

Soit assaut avec grand bâton (chobo)

(Avec changement de garde pour chaque arme : Kotaï)

Soit assaut avec 2 bâtons moyens contre un grand bâton (ni tambo/chobo)

(Avec changement d'arme : Kotaï)

Le candidat et son partenaire exécutent cette épreuve en garde droite puis en garde gauche. La durée maximum dans chaque garde est d'une minute.

ARTICLE 505.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 4^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|-------------------------|------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| UV 1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen pour l'obtention du 4^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80).

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale.

Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base au bâton moyen en bois (Jo) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issus de Jo Happo ou Ju no Kata.

Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:

Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)

Une attaque oblique descendante (otoshi gesa uchi) de chaque côté

Une attaque horizontale (alaiuchi, sotoalaiuchi) de chaque côté en déplacement latéraux (ulailaki, ilaki)

Une attaque oblique montante (gyaku age gesa uchi, age gesa uchi) de chaque côté

Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20 :

Application de la 4^{ème} et 5^{ème} série du kata Ken Kihon Kumité :

1 - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi kesa uchi jodan)

2 - Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la droite et frappe obliquement au cou en descendant vers la droite (otoshi gesa uchi jodan), le candidat effectue un blocage puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi kesa uchi jodan).

3 - Le candidat attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (gyaku otoshi kesa uchi)

4 - Le partenaire attaque en poussant de la pointe l'arme du partenaire (sune oshi) vers la gauche et frappe obliquement au cou en descendant (otoshi gesa uchi), le candidat bloque puis riposte en frappe oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)

5 - Le candidat attaque en pique au ventre (stuki chudan) son partenaire en déviant son bâton.

6 - Sur attaque en pique au ventre (tsuki) du partenaire, le candidat absorbe et dévie son bâton vers la gauche puis se déplace en avançant vers la droite en frappant horizontalement au niveau du ventre (gyakusoto halai uchi).

UV 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 4^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 4^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

ARTICLE 506.YIK - EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN**Organigramme du passage de grade YOSEIKAN IAI KENJUTSU 5^{ème} DAN**

1 JURY

| | | | |
|-------------------------|------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| UV 1 : KIHON | UV 2 : IPPON KUMITE | UV 3 : KATA | UV 4 : BUNKAÏ |
| Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 | Noté sur 20 |

Obtention du grade (si $\geq 40/80$)

L'examen pour l'obtention du 5^{ème} Dan est constitué de 4 épreuves : le kihon, le kumité, le kata et le bunkaï.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale (40/80).
Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu'à obtention de la moyenne générale. Il n'y a pas de note éliminatoire.

Le candidat peut se présenter avec un partenaire de son choix (1er dan minimum).

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

UV 1/ Kihon

Le test est composé d'une épreuve notée sur 20.

Techniques de base avec la hallebarde en bois (Naginata) à effectuer seul.

Le candidat effectue au minimum 8 techniques issues de Nagina ta Hoppo ou Ju no Kata.
Le candidat effectue ces mouvements en garde droite, puis en garde gauche:
Une attaque horizontale (alai uchi, soto alai uchi) de chaque côté en déplacement latéraux (ulai laki, ilaki)
Une attaque oblique descendante (gyaku otoshi gesa uchi)
Une attaque oblique montante (age gesa uchi) de chaque côté
Une attaque verticale descendante (men)
Une attaque en pique en avançant (ilimi stuki)
Une attaque pique descendante (otoshi stuki)

UV 2/ Ippon Kumite (Annexe II)

Epreuve notée sur 20.

Application de la 6^{ème} et 7^{ème} série Ken Kihon Kumité

1- Le candidat attaque verticalement en descendant sur la tête du partenaire (men) après avoir dévié le bâton de celui-ci.

2 - Le partenaire attaque verticalement en descendant sur la tête du candidat (men), le candidat riposte en se déplaçant vers la droite par une attaque remontante sous les bras de celui-ci (gyaku age gesa).

3 - Le partenaire exécute une attaque montante sous les bras (gyaku age gesa) du candidat, le candidat contrôle par un blocage vertical descendant puis riposte par une frappe directe verticale descendante (men).

4 - Le partenaire attaque obliquement descendant vers la gauche au niveau du genou (otoshi gesa uchi gedan).
Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la gauche puis enchaîne sur un pique direct au ventre (tsuki chudan).

5 - Le partenaire attaque obliquement en descendant vers la droite au niveau du genou (gyaku otoshi gesa uchi gedan).
Le candidat bloque par une frappe oblique descendante vers la droite puis enchaîne sur une attaque verticale descendante à la tête (men).

UV 3/ Kata

Le candidat doit présenter 2 kata notés chacun sur 20.

Pour l'épreuve Kata, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser deux Kata dont 1 avec le sabre. Il peut les choisir dans la liste des Katas de 5^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Kata de 5^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

UV 4/ Bunkai

Epreuve notée sur 20.

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues d'un kata de son choix de sa liste. Le candidat démontrera trois séquences d'applications avec l'arme correspondant au kata choisi.

Genlyu sera présenté avec un sabre en bois ou un bâton mousse (boken / tchobo) ou main nue.

ANNEXE I.YIK – KIHON (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Techniques de base à effectuer dans le vide avec l'arme correspondant au grade présenté

ANNEXE II.YIK – IPPON KUMITE (1^{er} à 5^{ème} Dan)

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

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

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

Equipement obligatoire: casque, bâtons mousse.

ANNEXE III.YIK – KATA

| YOSEIKAN KENJUTSU | | |
|----------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| | Kata avec sabre | Autres kata d'arme |
| 1 ^{er} Dan | Iai 1-5 | SENPU (nunchaku) |
| 2 ^{ème} Dan | Iai 6-10 | SAI NO KATA (saï) KAMA NO KATA (kama) |
| 3 ^{ème} Dan | Iai 11-15 | TONFA NO KATA (tonfa) TANTO NO KATA (couteau) GYAKUTE NO KATA (nunchaku) |
| 4 ^{ème} Dan | Iai (16-20) | Bo no kata(baton long) Jo no kata(baton moyen) |
| 5 ^{ème} Dan | Gen Lyu (partie sabre seul) | NAGINATA NO KATA (hallebarde) |

ANNEXE IV.YIK – BUNKAI (1^{er} à 5^{ème} Dan)

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

Déroulement : Le Kata choisis par le candidat est présenté en séquences par celui-ci.
Les membres du jury choisiront trois de ces séquences que le candidat démontrera en situation avec son partenaire.

ANNEXE V.YIK – JI YU IPPON KUMITE (1^{er} à 3^{ème} Dan)

Présentation:

Assaut contrôlé avec bâtons : tambo, chobo ou ni tambo

Equipement obligatoire:

Casque et bâton en mousse.

La durée maximum dans chaque garde est de 45 secondes.

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

Le test est composé d'1 des 3 épreuves tiré au sort:

Présentation :

Assaut contrôlé avec bâtons : TAMBO/TAMBO, TCHOBO/TCHOBO, NI TAMBO/TCHOBO.

Equipement : Bâton en mousse, casque

Durée maximum : 1 minute dans chaque garde

ANNEXE VII.YIK – REPERTOIRE TECHNIQUE

Phonétique : Ch = tch ; Ge = gue ; U = ou

| | |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|
| TAI SABAKI | Déplacements |
| Ilimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant |
| Ulallimi | Déplacement de la jambe avant vers l'avant, dos vers l'adversaire |
| O Ilimi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant |
| O Iliminagashi | Déplacement de la jambe arrière vers l'avant en pivotant |
| Hiki | Déplacement de la jambe arrière vers l'arrière |
| O hiki | Déplacement de la jambe avant vers l'arrière |
| Hilaki | Déplacement latéral |
| Ulahilaki | Déplacement latéral vers le dos |
| Nagashi | Pivot sur la jambe avant |
| O nagashi | Pivot sur la jambe arrière |
| Sulikomi | Déplacement en croisant les jambes |
| Tsukumi | Baisser le corps |
| Koguli | Mouvement circulaire du buste |
| Tobi | Sauter |
| UKE WAZA | Techniques de blocages |
| Halai uke | Mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Halai uke gedan | Mouvement horizontal vers l'intérieur niveau bas |
| Soto halai uke | Mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Soto halai uke gedan | Mouvement horizontal vers l'extérieur niveau bas |
| Age uke | Défense par un mouvement remontant |
| EMONO WAZA | Techniques d'armes (bâtons) |
| Tsuki | Pique directe |
| Otoshi zuki | Pique descendante |
| Otoshi uchi | Mouvement descendant |
| Otoshi gesa uchi | Mouvement oblique descendant vers l'intérieur |
| Soto otoshi gesa uchi | Mouvement oblique descendant vers l'extérieur |
| Soto halai uchi | Mouvement horizontal vers l'extérieur |
| Halai uchi | Mouvement horizontal vers l'intérieur |
| Age gesa uchi | Mouvement oblique remontant vers l'intérieur |
| Soto Age uchi | Mouvement oblique remontant vers l'extérieur |



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON **2022-2023**