



Règlement

Random Attacks





1 Table des matières

1	Table des matières.....	2
2	Introduction.....	4
3	Informations pratiques et règles.....	4
3.1	Déroulement d'un match.....	4
3.2	Postures d'attaque et de défense.....	5
3.3	L'attaque.....	6
3.4	Les Catégories.....	6
3.4.1	Championnats Européens et Mondiaux, et les tournois Internationaux.....	6
3.4.2	Championnats nationaux, régionaux, provinciaux, etc.....	7
3.5	Inscription à la compétition.....	9
3.5.1	Inscriptions au championnat Européen.....	10
3.6	Formats de compétition.....	11
3.6.1	Nationales et Internationales.....	11
3.6.2	Championnats européens et mondiaux.....	11
3.6.3	Autres tournois (compétitions).....	11
3.6.4	Système à 3 concurrents dans les compétitions nationales, européennes ou mondiales.....	12
3.6.5	Déroulement d'une compétition, en pratique.....	12
3.7	Les attaquants.....	12
3.8	Blessures lors d'un combat.....	12
3.8.1	Verdict des juges pendant un match avec blessure.....	13
4	Les attaques.....	13
5	Exigences de la zone de compétition.....	14
5.1	Les officiels.....	14
5.1.1	Arbitres (referees) et les juges.....	14
5.1.2	La table de compétition.....	15
5.1.3	La table d'attaque.....	15
6	Le score.....	15
6.1	Match avec 4 attaques.....	15
6.2	Match avec 3 attaques (JEUNE jusque l'âge de 12 ans).....	16
6.3	Le gagnant.....	16
6.4	Critères d'évaluation des juges.....	16
6.5	Devoirs de l'arbitre de tatami.....	17
7	Zone de compétition et matériel.....	18
7.1	Championnat National.....	18
7.2	Championnat Européen ou Mondial.....	18
7.3	Autres matériels requis sur chaque tatami.....	19
7.4	Vêtements de compétition.....	19



8	Les médailles	20
8.1	Championnat National	20
8.2	Championnat Européen ou Mondiaux	20
9	Contrôle anti-dopage	20
10	Version officielle.....	21
11	Révision du document	21
12	Contact.....	22



2 Introduction

Le Random Attack peut être défini comme « défense contre une attaque inconnue », et est aussi une forme de compétition dans les arts martiaux, et les sports de combat.

Le format de compétition « Random Attack » retourne à l'essence de la self defense, qui est de réagir à une attaque inattendu par une réponse adéquate.

La sensation de panique ou de crainte qui est invoquée dans les compétitions de random attack, demande aux compétiteurs de retomber sur des réflexes naturels, qui seront aiguisés/approfondis par des années de pratique et d'entraînement dans les arts martiaux et les sports de combat.

Les pratiquants d'arts martiaux et de sports de combat apprennent à réagir à des situations stressantes de la vie réelle, à travers les diverses agressions du système de compétition « random attack ».

Cette forme de compétition est accessible pour tous les pratiquants d'arts martiaux et/ou des sports de combat, qui pratiquent la self-defense.

3 Informations pratiques et règles

3.1 Déroulement d'un match

- Il y a 2 paires de compétiteurs qui combattent l'une contre l'autre
- Chaque paire consiste en un compétiteur et un attaquant
- Le compétiteur est la personne qui se défend, et/ou se libère d'une attaque aléatoire
- Le compétiteur est la personne qui est jugée
- Une des paires de compétiteurs portent la ceinture rouge, l'autre la ceinture blanche (ou bleue). La table des officiels associe une couleur de ceinture à chaque paire.
- Sur le signal de l'arbitre central de tatami, les 2 compétiteurs se déplacent vers le lieu désigné pour le combat, se saluent entre eux, et saluent les membres du jury. Ils se mettent ensuite en position pour le combat.
- Les 2 attaquants vont à la table d'attaques.



- La même attaque est montrée aux 2 attaquants, par le moyen de dessins, photographies.
- Sur le signal de l'arbitre de tatami, les 2 attaquants se déplacent vers leur position d'attaque
- Sur le signal de l'arbitre de tatami, chaque attaquant démarre son attaque, l'un et puis l'autre.
- L'arbitre de tatami décide qui des 2 paires, commencent. Côté rouge ou côté blanc (bleu)
- Après l'exécution de toutes les attaques désignées (jeunes 1 & 2), ou après chaque exécution de technique (pour les autres catégories), l'arbitre de tatami demande le jugement, des 3 ou 5 juges de chaises.
- Quand les 2 attaquants, ont exécuté l'attaque, et/ou que le jugement a été demandé, l'arbitre de tatami renvoie les 2 attaquants à la table d'attaque où ils prendront connaissance de l'attaque suivante.
- Sur le signal de l'arbitre central (HANTEI), les 3 ou 5 juges de chaises, donneront leur jugement, en levant soit un drapeau rouge, soit un blanc (ou bleu).

3.2 Postures d'attaque et de défense

La position de départ de l'attaquant est la suivante :

- Pied gauche en avant
- Main droite derrière le dos
- L'autre main en position de combat en avant du corps
- Les yeux en avant regardant le dos du partenaire

La position de départ du compétiteur est la suivante :

- Un pied en avant ou les 2 pieds écartés à la largeur des épaules
- Regardant vers l'extérieur de la zone de combat

La distance entre l'attaquant et le compétiteur ne doit pas être plus grande d'un seul déplacement, pour assurer que l'attaquant peut avoir un contact physique avec le compétiteur, aussi vite que possible, et/ou peut atteindre le compétiteur avec sa technique d'attaque.

Aussi, il ne peut pas y avoir de contact physique sur la position de départ des pratiquants (attaquants et défenseurs)



3.3 L'attaque

Sur le signal de l'arbitre de tatami (white-blue ou Red), le compétiteur doit se retourner et l'attaque doit démarrer immédiatement.

- Si ce n'est pas une saisie (ou une prise), l'attaque doit démarrer immédiatement.
- Si c'est une saisie (ou une prise), l'attaquant lève les 2 bras en l'air
 - Le compétiteur doit alors attendre la saisie, les 2 pieds écartés à la largeur de ses épaules, et les bras le long du corps (pas de garde).
 - Les mains de l'attaquant restent en l'air, jusqu'à ce qu'il soit en mesure d'exécuter son attaque
 - Il doit y avoir un contact physique avant que le compétiteur commence sa défense. (pas d'anticipation)
- S'il s'agit d'une attaque au sol, l'attaquant lèvera seulement un bras :
 - Le compétiteur doit alors attendre la mise au sol, les 2 pieds écartés à la largeur de ses épaules, et les bras le long du corps (pas de garde)
 - L'attaquant doit mettre le compétiteur au sol avec une projection de son choix
 - Dès que le compétiteur est au sol, l'attaquant doit engager l'attaque
- S'il s'agit d'une attaque au revolver, l'attaquant soulève seulement un bras, celui qui tient l'arme:
 - Le compétiteur doit alors attendre l'attaque, les 2 pieds écartés à la largeur de ses épaules, et les bras le long du corps (pas de garde)
 - La main de l'attaquant qui tient l'arme doit rester en l'air jusqu'à ce que l'attaquant soit en mesure de placer l'attaque.
- L'attaquant ne peut absolument pas communiquer d'une quelconque façon avec le partenaire, le coach, ou encore les spectateurs à propos de l'attaque qui va suivre.

3.4 Les Catégories

3.4.1 Championnats Européens et Mondiaux, et les tournois Internationaux

JEUNES: jusqu'à 15 ans

Quatre attaques, choisies aléatoirement entre les numéros 1 et 20 en section 4

JUNIORS: entre 16 et 21 ans

Quatre attaques, choisies aléatoirement parmi toutes celles de la section 4 (entre 1 et 40)

SENIORS: entre 22 et 39 ans

Quatre attaques, choisies aléatoirement parmi toutes celles de la section 4 (entre 1 et 40)



MASTERS: à partir de 40 ans d'âge

Quatre attaques, choisies aléatoirement parmi les numéros de 1 à 35 (section 4)

3.4.1.1 Détermination de la catégorie selon l'âge

- Si le compétiteur a atteint l'âge minimum d'une catégorie, il est obligatoire de combattre dans cette catégorie.
- Si le compétiteur atteint l'âge minimum d'une catégorie dans le courant de l'année calendrier, il peut choisir de combattre dans son ancienne catégorie à la place de la nouvelle. Il est interdit alors de participer dans les 2 catégories.

3.4.1.2 Classification en catégories

- Les catégories sont encore subdivisées en HOMME et FEMME
- Lors d'un championnat, les catégories telles que décrites ci dessus doivent être respectées.
- Les candidats enregistrés devront toujours combattre
- S'il n'y a qu'un seul combattant dans une certaine catégorie, cet athlète recevra le titre de champion
- S'il n'y a pas assez de combattant dans une catégorie (moins de 3 concurrents par catégorie), certaines catégories peuvent être regroupées.
 - En cas de regroupement lors d'un championnat, aucun titre de champion ne sera donné
- Le regroupement de catégories est déterminé par l'organisateur local, en concertation avec la personne responsable du random attack.

3.4.2 Championnats nationaux, régionaux, provinciaux, etc...

JEUNES : entre 6 et 15 ans

Jeune 1 : entre 6 et 9 ans , tous les grades

3 attaques choisies aléatoirement, entre les attaques 1 et 5 dans la section 4

Jeune 2 : entre 10 et 12 ans, tous les grades

3 attaques choisies aléatoirement, entre les attaques 1 et 10 dans la section 4

Jeune 3 : entre 12 et 15 ans, tous les grades

4 attaques choisies aléatoirement, entre les attaques 1 et 20 dans la section 4



JUNIORS : de 16 à 21 ans

Juniors 1 : de ceinture blanche à verte

4 attaques choisies aléatoirement entre les attaques 1 et 20 dans la section 4

Juniors 2 : de ceinture bleue à noire

4 attaques choisies aléatoirement parmi toutes les attaques de la section 4

SENIORS : de 22 à 39 ans

Seniors 1 : de ceinture blanche à verte

4 attaques choisies aléatoirement entre les attaques 1 et 20 dans la section 4

Seniors 2 : de ceinture bleue à noire

4 attaques choisies aléatoirement parmi toutes les attaques de la section 4

MASTER : à partir de 40 ans

Masters 1 : de ceinture blanche à verte

4 attaques choisies aléatoirement entre les attaques 1 et 20 dans la section 4

Masters 2 : de ceinture bleue à noire

4 attaques choisies aléatoirement entre les attaques 1 et 35 dans la section 4

3.4.2.1 Restrictions d'âge

- Si le compétiteur a atteint l'âge minimum d'une catégorie, il est obligatoire de combattre dans cette catégorie.
- Si le compétiteur atteint l'âge minimum d'une catégorie dans le courant de l'année calendrier, il peut choisir de combattre dans son ancienne catégorie à la place de la nouvelle. Il est interdit alors de participer dans les 2 catégories.



3.4.2.2 Classification en catégories

- Les catégories sont encore subdivisées en HOMME et FEMME
- Lors d'un championnat, les catégories telles que décrites ci dessus doivent être respectées.
- S'il n'y a pas assez de combattant dans une catégorie (moins de 3 concurrents par catégorie), certaines catégories peuvent être groupées .
 - Ceci est décidé par l'organisateur local, et le responsable du Random Attack
- En dehors des championnats, les catégories peuvent être regroupées librement. Ceci est laissé à la discrétion des organisateurs.
- Lors d'un tournoi ou d'un championnat national, les catégories sont subdivisées, en pratiquants débutant (de ceintures blanche à verte) et pratiquants avancés (de ceintures bleue à noire) (voir point 3.4.2).
 - Comme les grades ne sont plus portés (point 7.4), le candidat débutant peut combattre dans la catégorie 'avancée' mais :
 - Il ne peut choisir qu'une seule catégorie
 - l'inverse est interdit : un pratiquant de la catégorie 'avancée' (ceintures bleue à noire , ou grade similaire) ne peut combattre dans la catégorie 'débutant' (ceintures blanche à verte)

3.5 Inscription à la compétition

En général, les inscriptions doivent être communiquées aux organisateurs, 3 jours avant le début d'une compétition, au plus tard.

Les inscriptions à des championnats internationaux ont besoin d'être connues au plus tard une semaine à l'avance, pour les organisateurs.

Les inscriptions aux championnats européens ou mondiaux, doivent être envoyées à l'organisateur et à l'EURO BUDO INTERNATIONAL (contact.eurobudo-int.com). C'est Euro Budo International qui finalise les catégories en collaboration à le ou les organisateurs.

Pour un championnat, les inscriptions doivent aussi être envoyées à la personne responsable de la fédération nationale, qui les coordonne.



3.5.1 Inscriptions au championnat Européen

- Chaque pays compétiteur peut sélectionner et introduire un maximum de 4 compétiteurs dans chaque catégorie
- Le pays organisateur peut sélectionner et introduire un maximum de 6 compétiteurs dans chaque catégorie.

3.5.1.1 Sélection des compétiteurs par pays

Les compétiteurs doivent respecter les critères suivant afin d'être capable d'être sélectionné pour un pays compétiteur :

- Le compétiteur devrait avoir la nationalité du pays compétiteur OU le compétiteur devrait avoir rejoint un club dont le quartier général (dojo) est situé dans le pays compétiteur.
- Le compétiteur ne peut être sélectionné dans différent pays
- Le pays « organisateur » peut sélectionner jusqu'à 6 candidats maximum par catégorie, les autres pays ne peuvent en sélectionner qu'au maximum 4 par catégorie.



3.6 Formats de compétition

3.6.1 Nationales et Internationales

Il existe 2 choix de format dans les compétitions nationales et internationales.

3.6.1.1 *Le système du simple repêchage*

Dans ce système, il existe une possibilité de repêchage pour le compétiteur qui a perdu un match contre les éventuels finalistes. Dès que les finalistes sont connus, tous les compétiteurs qui ont perdus un match contre un des finalistes, ont le droit de concourir dans une autre compétition éliminatoire pour gagner la troisième place.

3.6.1.2 *Le système du double repêchage*

Déroulement de la compétition dans lequel il y a un double repêchage possible : chaque compétiteur aura à concourir 2 fois, indépendamment du fait qu'ils gagnent ou perdent le premier combat.

Après chaque série de matchs, les compétiteurs sont divisés en 2 groupes.

Le groupe des gagnants :

- Ils se combattent jusqu' à la finale pour la première place

Le groupe des perdants :

- Ils se combattent jusqu' à la finale pour la troisième place

Tout compétiteur qui perd 2 fois est éliminé de la compétition.

3.6.2 Championnats européens et mondiaux

Aux championnats européens et mondiaux, le système du double repêchage est utilisé.

3.6.3 Autres tournois (compétitions)

Les compétitions amicales, ou les tournois locaux, le format des compétitions peut être,

- Ou bien les formats décrits au point 3.6.1 (simple et double repêchage)
- Un tournoi à élimination simple où il n'y a aucun repêchage
- Un système de pool, dans lequel chaque concurrent est en concurrence avec tout le monde dans le même groupe (ou entre trois et cinq).



3.6.4 Système à 3 concurrents dans les compétitions nationales, européennes ou mondiales

S'il y a seulement 3 inscriptions dans une certaine catégorie, chaque concurrent se battra contre les 2 autres.

Le gagnant est le compétiteur, qui gagne le plus de matches.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récolté le plus de drapeaux au cours de ses matches.

3.6.5 Déroulement d'une compétition, en pratique

Si lors d'un championnat mondial, européen, national, ou régional, plus de 16 compétiteurs sont inscrits dans une catégorie simple, il est proposé de :

- d'appliquer le système du double repêchage, s'il y en a 16
- d'appliquer le système de simple repêchage, s'il y en a 17, ou plus : Les coaches, candidats, et membres du jury sont avertis de la décision avant les combats

3.7 Les attaquants

Chaque compétiteur peut choisir librement son attaquant.

Au cours d'un match (de 3 ou de 4 attaques), le compétiteur ne peut pas changer d'attaquant.

Cependant, le jour d'une compétition, un compétiteur peut avoir plus d'un attaquant.

Dans la catégorie JEUNE, l'attaquant ne peut pas dépasser l'âge de 18 ans.

NB : si l'attaquant est aussi un compétiteur, lui et son partenaire, devront prévoir chacun un autre attaquant, au cas où ils viennent à combattre l'un contre l'autre dans la même catégorie, ou s'ils doivent combattre en même temps sur des tatamis différents.

3.8 Blessures lors d'un combat

- Si le compétiteur est blessé lors de son combat, une aide médicale peut être donnée.
- Le combat peut être arrêté pendant maximum 1 minute, à partir du moment où l'aide médicale est apportée sur les tatamis.
- Si l'attaquant est blessé pendant le combat, une aide médicale peut être apportée.
- Le compétiteur ne peut pas travailler avec un autre attaquant, en aucune circonstance au cours de son match.



3.8.1 Verdict des juges pendant un match avec blessure

Le jury prendra en considération les progrès du match au moment où cela se produit.

- Le jury peut rendre un verdict **si plus de la moitié des attaques ont été exécutées**.
 - En cas d'égalité, la paire compétiteur/attaquant non blessée est le gagnant,
 - Si moins de la moitié des attaques ont été exécutées, la paire compétiteur/attaquant non blessée est le gagnant.

4 Les attaques

1. Etranglement à 2 mains latéral	21. Coup de pied de côté
2. Saisie de poignet du même côté	22. Saisie dessous les bras de face
3. Coup de poing direct au visage	23. Uppercut au menton
4. Saisie arrière dessus les bras	24. Coup de couteau piqué au ventre
5. Saisie de poignet croisée	25. Saisie arrière des 2 poignets
6. Coup de pied de face	26. Coup de couteau de l'extérieur vers l'intérieur
7. Crochet	27. Etranglement au sol à 2 main, sur le partenaire
8. Saisie des 2 poignets de face	28. Saisie des 2 revers et coup de tête
9. Etranglement arrière à 2 mains	29. Au sol, partenaire sur le corps et crochet
10. Etranglement de face à 2 mains	30. Revolver de face
11. Saisie de cheveux de face à 1 main	31. Saisie de tête de face
12. Coup de matraque de l'extérieur vers l'intérieur	32. Coup de couteau de l'intérieur vers l'extérieur
13. Saisie du col arrière à 1 main	33. Coup de couteau du haut vers le bas
14. Saisie de tête de côté	34. Partenaire entre les jambes et étranglement à 2 mains
15. Saisie de face dessus les bras	35. Revolver par arrière
16. Coup de matraque de l'intérieur vers l'extérieur	36. Etranglement arrière à l'aide du bras
17. Etranglement au sol à 2 mains de côté	37. Saisie d'arrestation
18. Coup de pied fouetté	38. Saisie double Nelson
19. Saisie du revers et crochet	39. Coup de pied de face et coup de poing au visage
20. Saisie arrière dessous les bras	40. Double crochet.

- Les attaquants doivent choisir d'exécuter les attaques du côté gauche ou du côté droit.
- La position exacte de l'attaquant pendant une attaque spécifique, peut dévier de la position exacte montrée sur la photographie, ou le dessin, pour autant que l'essence de l'attaque exécutée, représente bien l'intention de l'attaque montrée. Par exemple, pendant une attaque au sol, l'attaquant choisi de s'agenouiller sur les 2 genoux, alors que la photographie n'en montre qu'un seul.



5 Exigences de la zone de compétition

5.1 Les officiels

Dans le but d'organiser une compétition, les officiels suivant sont requis :

5.1.1 Arbitres (referees) et les juges

- Un arbitre de tatami qui doit tenir compte, et prendre soin :
 - Du bon déroulement de chaque match
 - Les participants doivent se saluer entre eux, et prendre leur position au début du match
 - Décider quel est le côté qui attaque d'abord : rouge ou blanc (bleu)
 - Demander le verdict des juges, et signaler le gagnant
 - Vérifier l'attaque demandée à la table d'attaques, quand une attaque erronée est signalée/exécutée
 - Donner un avertissement quand les règles ne sont pas respectées
 - Prendre une décision si une nouvelle attaque doit être exécutée, suite à un avertissement.
Attribuer un point à l'opposant, si un second avertissement, doit être donné pour la même raison.
- 3 ou 5 juges de chaises qui donnent le verdict de qui a gagné ou perdu le combat
 - le juge signale son jugement pas le biais des drapeaux rouge ou blanc (bleu)
 - Les juges sont situés :
 - sur le seul ligne en bordure de tatami
 - OU
 - un juge à chaque coin de la zone de compétition et un en face de la table d'attaques
- Un arbitre de l'événement. Il est responsable de l'événement pendant toute la journée de la compétition :
 - Il est responsable du bon déroulement
 - Cet arbitre peut prendre des décisions en dehors du règlement si nécessaire
- Les arbitres et juges ne peuvent pas participer à une compétition en temps que compétiteur et/ou attaquant pendant les compétitions nationales, européennes et/ou mondiales, alors qu'ils sont déjà arbitres ou juges pour la même compétition.



- Les arbitres et juges ne peuvent pas être remplacés une fois que les combats d'une catégorie ont commencés.
 - Si pour une raison ou une autre, un arbitre ou juge ne peut plus exécuter sa tâche, il ne pourra être remplacé que si l'arbitre « référant » de l'évènement en a pris la décision.

5.1.2 La table de compétition

2 personnes sont nécessaires à la table de compétition pour :

- Appeler les compétiteurs
- Appointer les ceintures : blanche (bleue) et rouge
- Enregistrer le score final

5.1.3 La table d'attaque

2 personnes sont nécessaires à la table d'attaque. Ils sont responsables de :

- Montrer l'attaque demandée à l'attaquant
- Indiquer le score sur le tableau 'marquoir'
- Vérifier que l'attaque demandée est bien celle qui est mise en œuvre
- Informer l'arbitre de tatami que le candidat, ou attaquant ne porte pas la tenue prévue dans le règlement (voir 7.2)
- Attirer l'attention de l'arbitre de tatami si l'attaque demandée n'a pas été l'attaque exécutée, par le moyen du drapeau jaune.

6 Le score

6.1 Match avec 4 attaques

- L'arbitre de tatami, demandera le jugement de chaque compétiteur après chaque attaque.
- Le jugement est fait à l'aide des drapeaux rouge et blanc (bleu)
- Le résultat du jugement après une attaque peut être le suivant :
 - Il y a plus de drapeaux rouges
 - Il y a plus de drapeaux blancs
- L'arbitre central, donnera un point après chaque combat, au compétiteur qui a remporté le plus de drapeaux
- Le point reçu sera ajouté au tableau des scores.
- Si une erreur a été commise par les 2 attaquants, un point est attribué aux 2 compétiteurs.



6.2 Match avec 3 attaques (JEUNE jusqu'à l'âge de 12 ans)

- L'arbitre de tatami, demandera le jugement après que chaque compétiteur se soit défendu sur les 3 attaques
- Le jugement est fait à l'aide des drapeaux rouge et blanc (bleu)
- Le résultat du jugement après les 3 défenses sera soit:
 - Il y a plus de drapeaux rouges
 - Il y a plus de drapeaux blancs (bleu)

6.3 Le gagnant

Le gagnant est indiqué par l'arbitre de tatami.

- Un compétiteur qui mène déjà 3 à 0, après 3 attaques, gagne d'office son match
- Un compétiteur qui mène au score après 4 mouvements gagne le match
- Dans la catégorie « JEUNE jusqu'à 12 ans », le compétiteur qui reçoit le plus de drapeau lors du jugement gagne son match
- S'il y a une égalité après toutes les attaques,
 - Une attaque supplémentaire est demandée
- Un compétiteur gagne aussi quand :
 - Son opposant déclare forfait
 - Si l'opposant, ou l'attaquant de l'opposant, est blessé, selon la règle exposée à la section 3.8
 - Si l'opposant et/ou l'attaquant de l'opposant ne se présente pas au match :
 - Les compétiteurs et leurs attaquants doivent être prêts à la table de compétition au plus tard après le deuxième appel.
 - Cette décision est prise par l'arbitre central, en concertation avec les 3 ou 5 juges.

6.4 Critères d'évaluation des juges

- Avoir une action ou une réaction rapide avec
 - une défense réaliste sur une frappe, ou
 - une esquivé réaliste sur une saisie ou une clé.
- Tous les mouvements doivent être une suite **logique** sur une action ou réaction initiale
- Tout mouvement subséquent à une action ou réaction initiale, doit être exécutée d'une manière **contrôlée** et cela jusqu'à la fin du mouvement
- les juges peuvent s'appuyer sur un document séparé avec la mention extensive des critères, ce qui peut aider à décider



6.5 Devoirs de l'arbitre de tatami.

1/ Mise en position des compétiteurs

- L'arbitre indique mains ouvertes, aux 2 compétiteurs, de prendre place aux positions de départ

2/ Le salut des compétiteurs

- L'arbitre de tatami dirige le salut entre les 2 compétiteurs, en inclinant ses 2 mains l'une vers l'autre et en disant « REI »

3/ Salut envers les juges

- l'arbitre dirige le salut envers les juges, de la part des compétiteurs, de la même façon

4/ Mise en position de départ des compétiteurs

- L'arbitre signale aux compétiteurs de prendre place, à leur position initiale de combat, en disant (« Prenez position », « take position »)

5/ Annonce de l'attaque

- Première attaque (« first attack »)
- Deuxième attaque (« second attack »)
- Troisième attaque (« third attack »)
- Dernière attaque (« last attack »)

6/ Démarrer l'attaque

- l'arbitre central se déplace calmement, un peu en avance, et à une distance suffisante de l'attaquant qui va exécuter l'attaque
 - son besoin est d'être positionné un peu en avance, et faisant face au centre du tatamis
- l'arbitre est libre de choisir l'attaquant qui commence
- Le signal de départ pour le couple qui porte la ceinture rouge est « RED », et pour la ceinture blanche, c'est « WHITE ». (Bleu c'est BLUE).

7/ Préparer les compétiteurs aux verdicts des juges

- L'arbitre demandera aux attaquants de quitter le tatami, et le signale les mains ouvertes
- L'arbitre demande aux compétiteurs de faire face au jury

8/ Demander le verdict des juges

- L'arbitre demande le verdict des juges par le mot : « HANTEI »
- L'arbitre établit le score
- L'arbitre signale le gagnant, à la fin du match



7 Zone de compétition et matériel

7.1 Championnat National

- Il y a 2 options :
 - Les paires sont positionnées sur une ligne droite l'une après l'autre : elles sont sur un rectangle de dimension minimale de 12 mètres sur 8, constitué de plaques de tatamis qui sont sûrs pour les chutes. Il doit y avoir une distance entre 3 et 5 mètres entre les paires ;
 - Les paires ne sont pas en ligne l'une avec l'autre : elles sont sur un carré de dimension minimale de 8 mètres sur 8, constitué de plaques de tatamis qui sont sûrs pour les chutes
- Il devrait y avoir des marques sur le tatami où les compétiteurs et les attaquants doivent prendre leur position (de départ) ;
- Il devrait y avoir des marques sur le tatami où les compétiteurs et les attaquants doivent attendre pour entrer sur le tatami (zone de compétition) ;

7.2 Championnat Européen ou Mondial

- Rectangle d'une dimension minimum de 16 mètres sur 10, constitué de plaques de tatami qui sont sûrs pour les chutes.
 - Il devrait y avoir des marques sur le tatami où les compétiteurs et les attaquants doivent prendre leur position (de départ)
 - Il devrait y avoir une distance minimum de 4 à 6 mètres entre les paires
- Il devrait y avoir des marques sur le tatami où les compétiteurs et les attaquants doivent attendre pour entrer sur le tatami (zone de compétition)



7.3 Autres matériels requis sur chaque tatami

- Un drapeau rouge et un drapeau blanc (bleu) pour chaque juge
- Un drapeau jaune à la table d'attaque
- Des ceintures rouges et blanches (bleues)
- Un écran digital, ou dessins ou photographies, montrant la technique d'attaque
- Pour les championnats Européens ou Mondiaux, une version digitale pour montrer les techniques d'attaques, doit être utilisée.
Les dessins et photographies ne peuvent être utilisés qu'en cas de panne
- Un tableau d'affichage des scores
- Des documents sur lesquels les résultats des participants peuvent être enregistrés
- Des armes : 2 couteaux, 2 révolvers, 2 matraques courtes
- Les couteaux sont en bois en en caoutchouc
- Les bâtons (moins 45 à 50 cm pour les jeunes & 50 à 55 cm pour les plus de 16 ans)
- Les révolvers sont en bois ou en caoutchouc
- Avoir des révolvers, couteaux, ou matraques de réserve est conseillé

7.4 Vêtements de compétition

- Les participants portent un Budo-gi, ou un habit de Wushu, taekwondo, Hapkido, pencak silat, selon leur discipline. Le T-shirt n'est pas permis.
- Les participants ne portent pas leur propre ceinture de couleur. Seulement, les ceintures blanche (ou bleue), et rouge seront portées lors des combats.
- Les manches des bras et les jambes des pantalons, ne peuvent pas être enroulés.
- Les pratiquants de sexe féminin doivent porter un T-shirt en dessous de leur veste, ceci n'est pas requis pour le sexe masculin.
- Les manches doivent arrivés au minimum à la moitié de l'avant bras
- Les jambes des pantalons doivent arrivés au minimum à la moitié du mollet.
- Casques, gants, ou autres équipements de protection portés au dessus de la tenue, ne sont pas permis.
- Des équipements additionnels de protection en cas de blessures, sont acceptés, et laissé à la discrétion de l'arbitre de tatami
- Les règles générales en regard avec l'hygiène, doivent être respectées.
- Les participants ne peuvent rien portés qui pourraient blessés leur attaquant
- Les bijoux ne doivent pas être portés, à moins qu'ils ne soient protégés de manière adéquate.



8 Les médailles

8.1 Championnat National

- Les gagnants des 3 premières places recevront une médaille ou un trophée. L'organisateur de l'événement est responsable de les fournir.
- Les autres compétiteurs peuvent recevoir un jeton (petite médaille), mais c'est optionnel.
- Les attaquants peuvent aussi en recevoir une mais, c'est optionnel.

8.2 Championnat Européen ou Mondiaux

- Les gagnants des 3 premières places recevront une médaille ou un trophée. L'organisateur de l'événement est responsable de les fournir.
- Les attaquants des 3 gagnants sur le podium, reçoivent aussi un jeton (petite médaille). Cette médaille ou trophée ne doit pas être plus grande que celle du gagnant ;
- L'attaquant peut recevoir sa médaille, et prendre place sur le podium à côté du compétiteur gagnant ;
- Le nom de l'attaquant ne sera pas enregistré dans les résultats officiels.

9 Contrôle anti-dopage

Chaque compétition, tournoi, ou championnat peut être sujet à un contrôle anti-drogue (anti-dopage).

Toute personne prise en flagrant délit d'utilisation des drogues ou produits dopant :

- perdra tous ses scores, points, points de sélection, résultats et titres de gagnant, à ce tournoi ou compétition ;
- devra rendre de toutes médailles ou prix obtenus ;
- sera sujet à une suspension par la fédération ou l'autorité compétente.



10 Version officielle

La version anglaise est la version officielle du document « Règlement de Random Attack »
Chaque pays peut traduire le document, dans sa propre langue.

11 Révision du document

Version	date	Auteur	Description
001.01	15/02/2015	Bart Van Hoef	Première version nouvelle règle random attack 2015
001.02	02/01/2017	Bart Van Hoef	- Modification point 3.1 - ajout point 3.5.1 - ajout point 3.5.1.1 - modification point 5.1
001.03	02/01/2019	Bart Van Hoef	Modifications pour les points : 3.4.1.2, 3.4.2.2, 3.5.1.1, 5.1.1, 5.1.3, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 7.4 Ajout de point : 3.6.5



12 Contact

Coordinateur, Euro-Budo International :

Bart Van Hoef

Adresse : Vroenenbosstraat, 106, 1653 Dworp – Belgique

E-mail : bart@eurobudo.be

Mobile : +32 476 98 20 52

Responsable du Random Attack :

Bart Van Hoef

Adresse : Vroenenbosstraat, 106, 1653 Dworp – Belgique

E-mail : bart@eurobudo.be

Mobile : +32 476 98 20 52