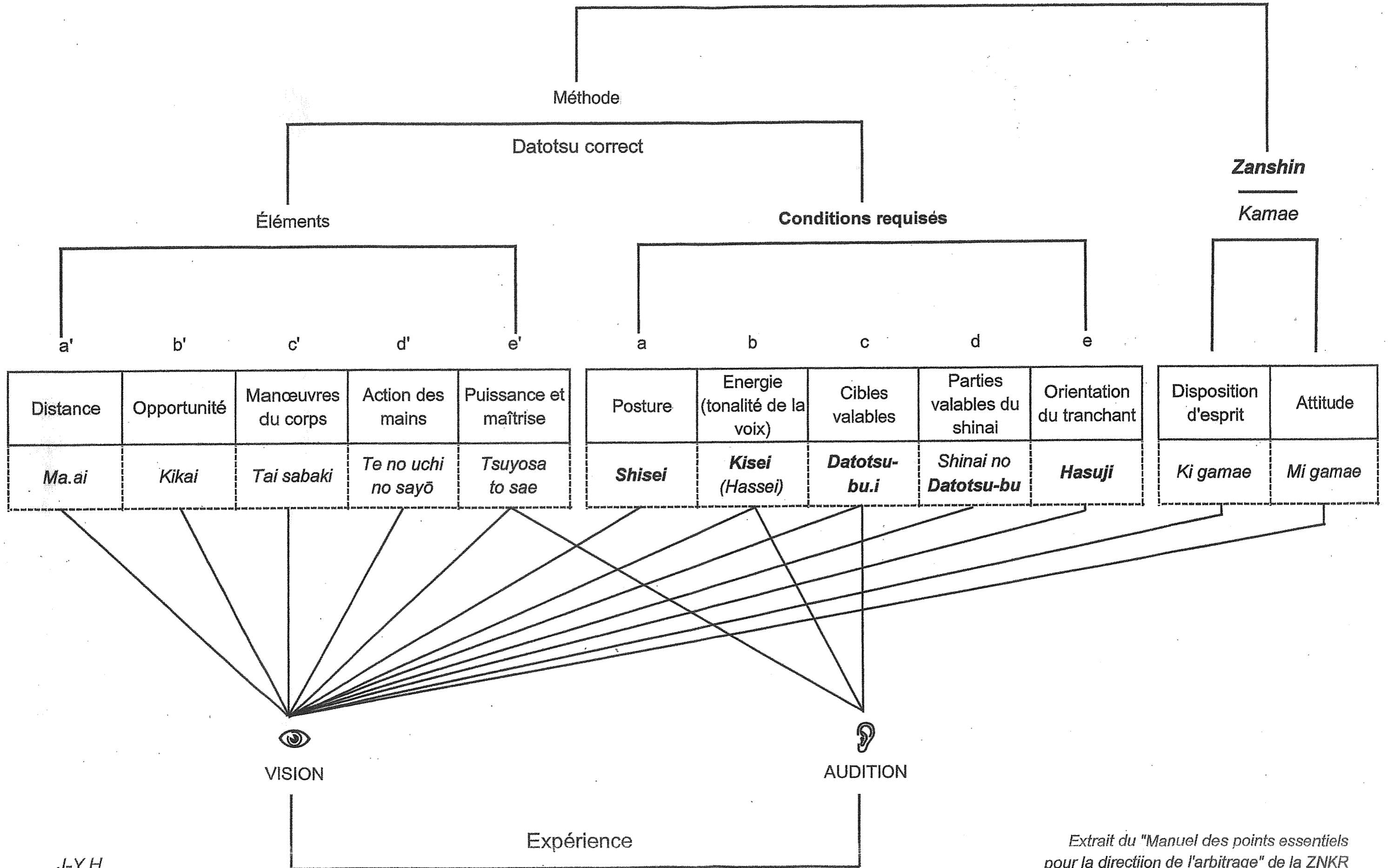


# YŪKŌ DATOTSU (KI KEN TAI NO ICHI)



# Comportements interdits

## **DOPAGE**

**Art 15** Les dopants sont interdits.

## **CONDUITE IMPOLIE**

**Art 16** Conduite impolie vis à vis des arbitres ou de l'adversaire.

## **COMPORTEMENTS INTERDITS**

### **Art 17** Sont interdits :

1. L'utilisation de matériels autres que ceux prescrits.
2. Les croche-pieds ou les balayages.
3. La poussée déraisonnable de l'adversaire hors du Shiaijo.
4. La sortie hors du Shiaijo pendant le combat.
5. La chute de son Shinaï.
6. Une demande d'interruption de combat injustifiée.
7. Tout autre comportement contraire aux règles.

Les comportements interdits visés dans l'article 17.7 des règles sont les suivants :

1. Porter les mains sur l'adversaire ou le ceinturer.
2. Saisir le Shinaï de son adversaire ou saisir la partie de son propre Shinaï située au-dessus de la garde.
3. Maintenir le Shinaï de son adversaire sous son bras.
4. Appuyer volontairement son Shinaï sur l'épaule de son adversaire.
5. Après une chute ne pas faire face à l'assaut de l'adversaire mais se coucher sur le sol, etc.
6. Essayer délibérément de gagner du temps.
7. Tsuba zeriai ou frappes irrégulières.

# FRAPPE VALABLE = *YŪKŌ DATOTSU*

## Art 12 Une frappe valable est caractérisée par

- une ardeur forte,
  - une posture correcte,
  - la frappe du Shinai correctement orientée avec la partie valable
  - sur une zone de frappe valable,
  - et la manifestation de la vigilance après la frappe (Zanshin).
- Les frappes suivantes sont non valables :
1. Frappes valables portés simultanément par les 2 combattants (Ai.uchi).
  2. Lorsque la pointe du Shinai du combattant qui reçoit la frappe contrôle la partie supérieure du corps du combattant qui frappe, avec une ardeur et une posture forte.