Règles 2v2

Open de Bretagne
Yushinkan Kendo Chantepie
Mis à jour en Novembre 2024

En Préambule :

Le combat en 2v2 est un mode de combat alternatif. Son but est de proposer une approche différente et ludique du kendo, offrant de nouveaux défis d'un point de vue stratégique et tactique.

Il repose sur l'affrontement, sur le même shiaijo, de quatre combattants répartis en deux équipes de deux joueurs. L'affrontement n'oppose qu'un seul membre de chaque équipe à la fois. Tandis que l'un des deux mène le combat, son partenaire se tient à l'écart, et ils peuvent intervertir leurs rôles à volonté. Au moment le plus opportun, les partenaires se relaient : celui qui était en attente passe à l'attaque contre le combattant adverse, tandis que son coéquipier se retire momentanément. Ainsi, bien que le combat n'engage jamais plus de deux adversaires simultanément, les deux membres d'une équipe restent actifs, ce qui ouvre des options stratégiques absentes des formats classiques en individuel ou en équipe.

Ce mode de combat nécessite l'ajustement des règles du jeu par rapport aux modes classiques, ainsi qu'un terrain adapté. Il exige également des pratiquants beaucoup de rigueur et de vigilance pour préserver un kendo de belle qualité. L'arbitrage est assuré de manière conventionnelle par trois arbitres, en tenant compte des adaptations de règles imposées par cette formule de combat.

En dehors des nouvelles règles nécessaires pour rendre ce mode de combat jouable, équitable et sûr, la majorité des règles classiques du kendo restent valables. Il nous tenait à cœur de proposer un mode de combat aussi respectueux que possible de la tradition et de l'esprit de rigueur du kendo.

1. Mise en Place

1.1 Le Shiaijo

Le shiaijo a été adapté de façon à rendre les rôles des combattants plus clairs et leurs déplacements plus sûrs.

L'espace total du shiaijo forme un carré de 8,5x8,5 mètres. À l'intérieur de cet espace se distinguent deux aires :

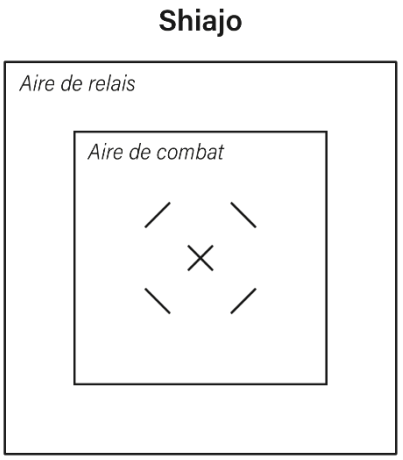

Fig.1

L'Aire de Combat :

Elle forme un carré de dimension 5,5x5,5 mètres au centre de l'espace total du shiaijo.

C'est la partie du shiaijo dans lequel se déroule l'affrontement.

L'Aire de Relais :

Elle forme un espace périphérique autour de l'aire de combat de 1,50 mètres de large, entre la limite de l'aire de combat 5,5x5,5 et la limite totale du shiaijo 8,5x8,5.

C'est la partie du shiaijo dans laquelle évoluent les membres d'une équipe qui ne sont pas engagés en combat.

Le centre du shiaijo est marqué par une croix entourée de 4 repères placés selon les diagonales et à équidistance de la croix centrale. Ils indiquent les placements des combattants au moment du salut.

→ le salut des combattants est détaillé en partie 2.

1.2 Les Combattants

Il existe au sein de chaque équipe deux fonctions claires que les combattants tiennent à tour de rôle :

Attaquant :

C'est la fonction de celui qui se trouve engagé au combat. Il évolue dans l'aire de combat. Il peut mener des assauts contre l'attaquant adverse,

marquer des points ou être marqué. À tout moment, il peut donner le relais à son partenaire.

Relayeur :

C'est la fonction de celui qui n'est pas engagé au combat. Il doit se tenir dans l'aire de relais. Il ne peut pas demander le relais. Il ne peut pas entrer dans l'aire de combat sans appel à relais, ne peut pas mener d'assaut. Il ne peut ni marquer de point, ni être marqué.

1.3 Les Arbitres

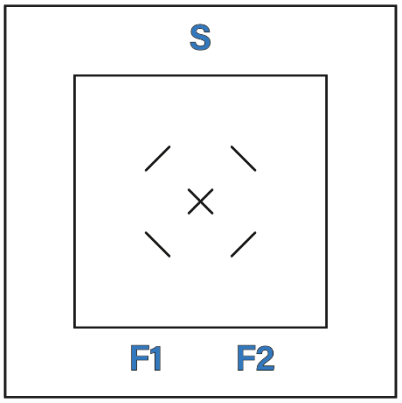

Fig.2

L'arbitrage est assuré de manière conventionnelle par trois arbitres : le shushin et les deux fukushin, dont les fonctions et les placements restent traditionnels

→ *les règles d'arbitrage sont détaillées en partie 3.*

1.4 La Table

Ce format nécessite deux teneurs de table. Le premier surveille le chronomètre, annonce la fin du temps imparti et note le résultat final dans la fiche de poule ou de tableau. Le second gère le tableau. Il y indique le nom des équipes engagées, note les pénalités et les éventuels points compensatoires à mesure de leur attribution.

2. Déroulement du combat

2.1 Préparation

Avant le début du combat, chaque équipe doit désigner lequel d'entre eux sera le premier attaquant et lequel sera le premier relayeur. Il n'est pas nécessaire qu'elles renseignent la table, les arbitres ou l'équipe adverse de leur choix. Lorsque la table et les arbitres sont prêts, les 4 combattants se saluent.

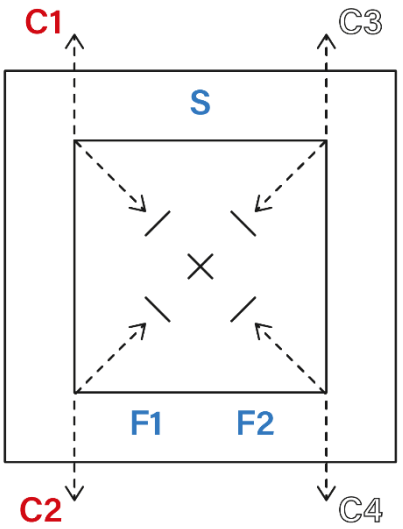

Fig.3

Le Salut :

Les 4 combattants se placent face à leurs adversaires à l'extérieur du shiaijo. Ils avancent ensemble jusqu'à l'angle extérieur de l'aire de combat et pivotent de façon à se placer dans l'alignement de la diagonale.

Dans cette configuration, les 4 combattants se trouvent à l'extérieur de l'aire de combat (5,5x5,5), chacun à son angle (voir Fig.3).

Les combattants se saluent ensemble puis avancent le long des diagonales jusqu'aux repères centraux, dégainent en se plaçant en sonkyo. Ils forment alors une croix au centre du shiaijo.

2.2 Combat

Au signal du Shushin le combat commence. Les attaquants de chaque équipe engagent le combat l'un contre l'autre tandis que les relayeurs de chaque équipe quittent l'aire de combat (5,5x5,5) pour gagner l'aire de relais.

Le premier attaquant découvre son adversaire au commencement du combat, puisqu'il ignore qui de l'équipe adverse a été désigné dans ce rôle. Le départ précipité d'un de ses opposants (le relayeur) et l'attitude offensive du second (l'attaquant) lui indiquent les rôles de chacun.

Dans la configuration du salut, le premier attaquant doit également être prêt à attaquer aussi bien la personne lui faisant face, que l'adversaire placé à côté de lui. En effet, le schéma (Fig.3) montre bien cette configuration. Prenons l'exemple du combattant C1 comme premier attaquant : suivant les rôles donnés dans l'équipe adversaire il peut se trouver confronté à C4 (en face de lui) ou C3 (à côté de lui).

Ce format sollicite donc particulièrement la vigilance et les capacités d'adaptation des combattants, et ceci dès le début du combat.

Les relayeurs ne rengainent pas et doivent se tenir prêts à tout instant à relayer l'attaquant.

Une fois le combat engagé, il se poursuit jusqu'à la fin du temps imparti (3 minutes).

Le combat doit se dérouler de préférence à l'intérieur de l'aire de combat. Le passage d'un combattant dans l'aire de relais n'est considéré comme une sortie s'il dure, au plus, 3 secondes. L'aire de relais permet aux relayeurs de se déplacer tout autour de l'aire de combat sans gêner les attaquants. Elle leur permet également de chercher la disposition la plus favorable à leur équipe.

2.3 Ippon

Les ippons sont évalués par les arbitres selon les mêmes critères que dans les formats classiques.

2.4 Relais

À n'importe quel moment au cours du combat, l'attaquant peut décider de passer la main à son partenaire relayeur.

Pour indiquer qu'il passe le relais, l'attaquant doit lever la main et sortir de l'aire de combat. À ce signal, son partenaire, qui attendait dans l'aire de relais, entre dans l'aire de combat et engage l'affrontement avec l'attaquant adverse.

Le passage de relais ne vaut pas une interruption du combat. Au contraire, l'action se poursuit, le chronomètre n'est pas arrêté, le relayeur devient attaquant et son partenaire sortant prend le rôle de relayeur.

Le relayeur ne peut pas solliciter le relais ni en avoir l'initiative. Comme dans un combat classique, il est interdit de se parler sur le shiaijo.

Le combattant entrant peut marquer ou être marqué dès le signe de relais, même s'il se trouve encore dans l'aire des relayeurs et même s'il n'a pas vu le signe de relais de la part de son partenaire. Le relayeur doit donc être attentif et toujours prêt à engager le combat.

Le passage de relais possède de nombreux avantages stratégiques. Il peut permettre de déstabiliser l'adversaire afin de se créer une opportunité de marquer, de désamorcer une situation sans issue ou d'échapper à une situation désavantageuse. De plus, le relais apporte en général du dynamisme au combat.

2.5 Ippon relais

Afin d'encourager les participants à utiliser le relais, nous avons décidé d'instaurer un point spécial : le ippon relais.

Lorsqu'un attaquant donne le relais à son partenaire, si le premier assaut du combattant entrant aboutit à un ippon, celui-ci lui rapporte 2 points.

Il n'est pas nécessaire que ce premier assaut se fasse immédiatement dans le temps du relais. Le relais peut tout à fait être suivi par une reprise de garde et un temps de construction avant le premier assaut du combattant entrant.

En dehors de ce premier assaut sur un relais, les autres ippons marqués valent 1 point.

Les arbitres signalent ce ippon à 2 points en positionnant le deuxième drapeau devant leur poitrine à l'horizontale.

→ Nous donnons plus de précisions sur l'attribution du ippon relais dans la partie 3.

2.6 Interrompre le combat

À tout moment, les arbitres peuvent demander l'interruption momentanée du combat, comme dans les formats classiques.

Lorsque le Shushin prononce l'arrêt momentané du combat, les attaquants de chaque équipe stoppent leurs assauts et se replacent au centre du Shiaijo, à la place qui était la leur lors du salut (le combattant qui était placé en C1 reprend cette place, C2 également, etc.). Ils peuvent alors se trouver soit face à leur adversaire, soit côte à côte avec lui, suivant la place de chacun au début du combat. Au moment de l'arrêt du combat, les deux relayeurs, quant à eux, s'immobilisent là où ils se trouvent et restent à cette place jusqu'à la reprise du combat.

Si les arbitres le demandent, les attaquants rengainent debout et reculent dans leur angle respectif, en restant à l'intérieur de l'aire de combat.

Si l'arrêt a été prononcé pour permettre à un combattant de se rééquiper, celui-ci se rééquipe dans la zone correspondant à son rôle. Un attaquant s'équipe en restant dans l'aire de combat, un relayeur dans l'aire de relais.

Si un attaquant souhaite interrompre momentanément le combat, il lève la main de façon à passer le relais à son partenaire, puis s'adresse au Shushin. Il lui explique les raisons pour lesquelles il sollicite l'arrêt du combat (problème avec le shinai, rééquipement, blessure, …).

2.7 Fin du Combat

À l'annonce de la fin du combat par le Shushin, les quatre combattants prennent place en garde au centre, selon leur position initiale.

Une fois le résultat annoncé, les combattants se replacent en garde, prennent la posture sonkyo, rengainent et reculent dans leur angle respectif. Ils se saluent ensemble puis pivotent légèrement et quittent le shiaijo, en suivant, mais de manière inversée, le même chemin qu'à leur entrée.

En cas d'égalité, les équipes seront départagées par un combat supplémentaire classique en ippon shobu.

→ voir partie 3 pour davantage de détails.

3. Arbitrage et règles avancées

Les règles en vigueur dans une compétition classique de kendo restent valables pour ce format. Nous précisons ici essentiellement les règles d'arbitrage complémentaires que nous avons dû établir pour ce mode particulier.

3.1 Attribution des ippons

Validité du ippon :

Les composantes d'un ippon sont les mêmes que dans un combat classique. La configuration du format ne doit pas changer la manière dont les arbitres évaluent la validité d'un ippon.

Un ippon validé par les arbitres rapporte au combattant 1 ou 2 points suivant s'il s'agit d'un ippon classique ou d'un ippon relais.

Ippon relais :

Lors du premier assaut mené à la suite d'un relais, si le combattant entrant conclut son action par un ippon, celle-ci lui rapporte 2 points.

En dehors de ce cas, tous les ippons doivent être considérés comme des ippons classiques à 1 point. Passé le premier assaut, les frappes de l'attaquant entrant valent 1 point en cas d'ippon.

Lorsqu'un combattant entre au combat sur un relais, son premier assaut est susceptible de lui rapporter 2 points. En revanche, pour son adversaire, étant déjà en combat, ses assauts lui rapporteront 1 point en cas d'ippon.

Cas atypiques :

Si l'adversaire du combattant entrant prend l'initiative du premier assaut et que le combattant entrant ne parvient pas à marquer d'ippon au cours de cet assaut, il perd l'opportunité de marquer un ippon relais.

Si les deux attaquants donnent le relais en même temps, les relayeurs de chaque équipe entrent dans l'aire de combat et engagent le combat l'un contre l'autre. Leur premier assaut est susceptible de rapporter 2 points à celui des deux qui parviendrait à marquer un ippon. Une fois ce premier assaut passé, toutes les autres actions seront comptées comme des ippons classiques.

Si le relayeur d'une équipe n'a pas vu que son partenaire lui donnait le relais, l'attaquant adverse est autorisé à engager le combat contre ce relayeur, même s'il se trouve encore dans l'aire de relais.

Dans le cas où la situation deviendrait trop confuse, le Shushin peut décider d'interrompre le combat.

3.2 Validité du relais

Le relais est donné à l'initiative de l'attaquant, en levant la main et en sortant de l'aire de combat. Le geste doit être clair, sans équivoque et manifester le zanshin du combattant sortant. Il doit également s'accompagner d'une rupture nette de distance avec son adversaire.

Tout relais ne correspondant pas à cette définition pourra être considéré comme invalide et sanctionné par les arbitres (en particulier, une demande de relais ne doit pas être un geste de protection face à une action de son adversaire).

Lorsque le signal de relais est donné par l'attaquant, l'échange des rôles devient immédiatement effectif. Cela signifie que l'attaquant devient relayeur dès l'instant où il effectue le relais et qu'en tant que tel, il ne peut plus ni marquer ni être marqué. Ceci a été établi afin de faciliter l'évaluation des ippons par les arbitres.

3.3 Attribution des pénalités

Le système d'attribution des pénalités est le même que dans les formats classiques.

Les comportements interdits dans les formats classiques restent interdits dans ce format.

→ Se référer aux règles d'arbitrage du kendo pour obtenir la liste des comportements interdits.

Certains comportements interdits par les règles classiques prennent une autre forme, tandis que d'autres comportements s'ajoutent à ceux déjà existants.

Pénalité de sortie :

La sortie de la surface totale du shiaijo (8,5x8,5) est interdite. Elle doit être pénalisée, quel que soit le rôle du fautif, attaquant ou relayeur.

Il est fortement recommandé aux attaquants de rester dans l'aire de combat (5,5x5,5), mais il n'est pas interdit aux attaquants de sortir de l'aire de combat tant qu'ils restent à l'intérieur du shiaijo (8,5x8,5). Dans le cas où le combat se déroulerait momentanément dans l'aire des relayeurs, une tolérance de 3 secondes est admise, à l'issue de quoi, si le combat ne s'est pas recentré dans l'aire de combat, le Shushin pourra interrompre l'affrontement (« yamé ») pour replacer les attaquants, sans attribuer de pénalité.

Pénalité de relais :

Il est interdit aux deux membres d'une même équipe de se trouver en même temps sur l'aire de combat.

Il est interdit au relayeur d'entrer sur l'aire de combat ou d'engager l'affrontement si son partenaire ne lui a pas donné de signe de relais. Tout relais non valide est interdit.

Forme possible de relais non-valide :

- Le combattant sortant n'est pas zanshin pendant ou après le signe de relais : il reste face à l'adversaire sans bouger après avoir donné le relais, ne casse pas la distance, quitte l'aire de combat avec lenteur, tourne le dos à l'adversaire, …
- Le combattant sortant n'emploie pas le geste de lever la main : il ne fait aucun geste, ou un autre que celui voulu, ou d'une manière peu claire, trop rapide ou indécise.
- Le relayeur sollicite le relais par la voix ou par des gestes depuis l'aire de relais.

Toutes ces attitudes pourront être sanctionnées, selon l'appréciation des arbitres. À noter que d'autres formes de relais non valides sont susceptibles d'apparaître au fil des combats. L'appréciation des arbitres quant à la validité du relais doit être guidée par la définition du relais valide (donnée ci-dessus).

Frappes interdites :

- Les attaquants doivent frapper dans le champ de vision de leur adversaire.
- Les frappes dans le dos sont interdites.
- Les frappes de côté sont interdites hors du champ de vision de l'adversaire.

Bien que ce point ne diffère pas des règles des formats classiques, arbitres et combattants doivent se montrer d'une vigilance particulière sur cet aspect. La configuration du 2v2 conduit à des situations inhabituelles par rapport aux formats classiques qui peuvent devenir dangereuses si les pratiquants agissent sans discernement.

3.4 Fin de rencontre

Salut des arbitres (fin) :

- Le teneur de table responsable du chronomètre annonce la fin du temps imparti et le Shushin prononce la fin du combat.
- Les combattants se replacent au centre, en garde, selon leurs positions initiales.
- Les arbitres reprennent leurs places initiales.
- Les combattants se saluent et quittent le shiaijo, même si le combat se clôture par une égalité.
- Les arbitres saluent alors ensemble le shiaijo, puis quittent le shiaijo à leur tour. Enfin, ils se saluent mutuellement.

3.5 Ippon Shobu

En cas d'égalité, les équipes sont départagées par un combat en un contre un, en Ippon Shobu régis par les règles classiques du kendo.

Lorsqu'une rencontre en 2v2 se clôture par une égalité, le salut de fin reste inchangé. Arbitres et combattants effectuent leur salut et quittent le shiaijo, selon le schéma du 2v2.

Une fois retirés du shiaijo, les combattants d'une même équipe se concertent pour choisir lequel d'entre eux mènera l'affrontement en Ippon Shobu. L'autre combattant peut dé-casquer.

Lors du salut des combattants, ceux-ci ne disposent pas de marquage au sol face à la croix (voir schémas, les marques se trouvent selon les diagonales). Les combattants doivent faire au mieux pour se placer à équidistance de la croix en s'appuyant sur les repères placés selon les diagonales.

3.6 Usage du tableau

L'usage du tableau en 2v2 est similaire à son usage dans les formats classiques.

Pour finir :

Quoique pouvant sembler déstabilisant au premier abord, ce mode de combat présente de nombreuses qualités.

Le format étant surprenant, il offre un nouveau défi aux combattants et met à l'épreuve leurs compétences. Les combats dans ce format sont en général dynamiques et déstabilisants pour l'attaquant, notamment au moment des relais. Ce format offre globalement un bon travail du zanshin.

Il favorise nettement la coopération entre les pratiquants. En effet, ce format ouvre des possibilités stratégiques et tactiques très riches, l'approche du combat pouvant être très différente autant en fonction du partenaire que des adversaires.

Enfin, pour obtenir un travail d'équipe efficace, l'idéal est qu'un binôme s'exerce dans ce format, afin d'en tester les possibilités et de construire une harmonie au sein de l'équipe.

Table des matières

En Préambule : 2

1. Mise en Place 3

1.1 Le Shiaijo 3

1.2 Les Combattants 3

Attaquant : 3

Relayeur : 4

1.3 Les Arbitres 4

1.4 La Table 4

2. Déroulement du combat 5

2.1 Préparation 5

Le Salut : 5

2.2 Combat 5

2.3 Ippon 6

2.4 Relais 6

2.5 Ippon relais 7

2.6 Interrompre le combat 7

2.7 Fin du Combat 8

3. Arbitrage et règles avancées 9

3.1 Attribution des ippons 9

Validité du ippon : 9

Ippon relais : 9

Cas atypiques : 10

3.2 Validité du relais 10

10

3.3 Attribution des pénalités 11

Pénalité de sortie :.....11

Pénalité de relais :..... 11

Forme possible de relais non-valide :..... 12

Frappes interdites :.....12

.....12

3.4 Fin de rencontre..... 13

Salut des arbitres (fin) :..... 13

.....13

3.5 Ippon Shobu..... 13

3.6 Usage du tableau..... 13

Pour finir :..... 14

Table des matières..... 15