



# REGLEMENTS COUPE DE FRANCE

ENFANTS – ADOLESCENTS – ADULTES

KATA  
RANDORI  
TECHNIQUE – SELF  
GOSHIN SHOBU

**2019**





Commission Nationale Nihon Tai Jitsu / Fédération Française de Karaté

# COMMISSION COMPETITION NTJ/FFK

*Comité de rédaction*



## COMITE DE REDACTION

Christophe GAUTHIER  
Thierry BARNABE  
Alain CORLI  
Younès SEKKAL  
Laurent LARIVIERE  
Christelle MARTIN





## SUIVI DES MODIFICATIONS

### ● Octobre 2005 :

- ✚ Création du règlement de la coupe combinée nationale

### ● Janvier 2007 :

- ✚ Edition du règlement national d'arbitrage
- ✚ Modifications de la liste des attaques en Goshin Shobu

### ● Septembre 2007 :

#### ➤ Partie I

- ✚ Le règlement 2007 devient 2008.
- ✚ Ajout article concernant l'obligation de deux licences.
- ✚ Mise à jour de la feuille de match.

#### ➤ Partie II

- ✚ Révision de l'ordre des épreuves : KATA est A, RANDORI est B, GOSHIN SHOBU est C.
- ✚ Modification de la liste des kata pour la catégorie Marron/Noire. Les kata de base en simultanée sont supprimés.
- ✚ Précisions apportées sur le respect du temps dans les Randori.
- ✚ Précisions apportées dans la liste des attaques en Goshin Shobu.
- ✚ Précisions apportées sur la garde de Uke.

#### ➤ Partie III

- ✚ Pas de changement.

### ● Juillet 2011 :

#### ➤ Partie I

- ✚ Le règlement 2008 devient 2012.

#### ➤ Partie II

- ✚ Une catégorie de kata en individuel pour les Marrons/Noires est créée.
- ✚ Les Randori sont modifiés, les attaques se font toujours en alternance, mais les défenses sont complètes.
- ✚ L'arbitrator annonce le temps imparti, les compétiteurs finissent alors leur technique.
- ✚ Précisions apportées sur la liste des attaques en Goshin Sobu.
- ✚ Le système des pénalités est modifié.
- ✚ Précisions apportées sur la garde de Uke.
- ✚ Le combiné est supprimé.

### ● Novembre 2012 :

- ✚ Les règlements adultes, adolescents et enfants sont regroupés.
- ✚ Le règlement 2012 devient 2013.





## ● Novembre 2013 :

- ✚ L'épreuve de TECHNIQUE -SELF DEFENSE pour les catégories Espoirs et Avenirs, est remplacée par une épreuve de GOSHIN SHOBU.
- ✚ La liste des kata de l'épreuve kata équipe catégorie adulte marron noire est modifiée.
- ✚ Le règlement 2013 devient 2014.

## ● Novembre 2014 :

- ✚ Changement de certaines attaques du GOSHIN SHOBU pour toutes les catégories afin d'essayer de se rapprocher un peu plus de la réalité.
- ✚ Le règlement 2014 devient 2015.

## ● Septembre 2015 :

- ✚ Modification des catégories et de la liste kata enfants et adolescents.
- ✚ Modification des catégories et de la liste kata adultes.
- ✚ Le règlement 2015 devient 2016.

## ● Octobre 2016 :

### ➤ Partie II

- ✚ Modifications des temps des randoris en catégorie adulte.
- ✚ Modification de la liste des katas adultes.
- ✚ Le règlement 2016 devient 2017.

## ● Septembre 2017 :

- ✚ Modifications du système de notations
- ✚ Modifications de la liste des katas adultes
- ✚ Le règlement 2017 devient 2018

## ● Octobre 2018 :

- ✚ Modifications des katas OPEN
- ✚ Modification des attaques du GOSHIN
- ✚ Le règlement 2018 devient 2019

## ● Mars 2019 :

- ✚ Modifications Charte Graphique
- ✚ Suppression « hansoku » - Terminologie Annexe IX



## TABLE DES MATIERES

COMITE DE REDACTION .....	1
SUIVI DES MODIFICATIONS .....	3
TABLE DES MATIERES .....	5
PARTIE I - ORGANISATION DES COMPETITIONS .....	9
1 Définition de la coupe de France.....	10
2 Conditions administratives.....	10
2.1 Conditions d'inscription.....	10
2.2 Conditions le jour de la compétition.....	11
3 Les catégories.....	11
3.1 Compétition enfants / adolescents.....	11
3.2 Compétition adultes à partir de 16 ans.....	12
4 Organisation des compétitions.....	13
4.1 Tableaux et Poules.....	13
4.2 Règles. 13	
5 L'Aire de compétition.....	13
5.1 L'aire de compétition.....	14
5.2 La table de marquage.....	14
5.3 Juges et arbitres.....	14
6 Tenues officielles.....	16
6.1 Arbitres et juges.....	16
6.2 Compétiteurs.....	16
7 Le comité d'organisation sportive (C.O.S.) .....	17
8 Comportement et Circulation.....	17
9 Les entraineurs.....	17
10 Le médical.....	17
PARTIE II - REGLEMENT DES COMPETITIONS .....	19
A- Avertissements.....	21
B- Coupe de France enfants et adolescents.....	22
1 Epreuve kata .....	23
1.1 Définition de l'épreuve Kata .....	23
1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata.....	23
1.3 Liste des Kata par catégorie .....	23
1.4 Critères de notation de l'épreuve Kata.....	24

<b>2 Epreuve technique - Self .....</b>	<b>24</b>
2.1 Définition de l'épreuve Technique-Self .....	24
2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Technique-Self .....	25
2.3 Critères de notation de l'épreuve Technique-Self .....	25
<b>3 Epreuve Goshin Shobu .....</b>	<b>25</b>
3.1 Définition de l'épreuve Goshin Shobu .....	25
3.2 Règlement spécifique de l'épreuve Goshin Shobu .....	26
3.3 Liste des attaques de l'épreuve Goshin Shobu .....	26
3.4 Les séries selon les différentes catégories .....	28
3.5 Les critères de notation de l'épreuve Goshin Shobu .....	29
<b>C- Coupe de France adultes .....</b>	<b>31</b>
<b>1 Epreuve Kata .....</b>	<b>32</b>
1.1 Définition de l'épreuve Kata .....	32
1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata .....	32
1.3 Liste des kata par catégorie .....	33
1.4 Les critères de notation de l'épreuve Kata .....	33
<b>2 Epreuve Randori .....</b>	<b>34</b>
2.1 Définition de l'épreuve Randori .....	34
2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori .....	34
2.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori .....	35
<b>3 Epreuve Goshin Shobu .....</b>	<b>35</b>
3.1 Définition de l'épreuve Goshin Shobu .....	35
3.2 Règlement spécifique de l'épreuve Goshin Shobu .....	36
3.3 Les critères de notation de l'épreuve Goshin Shobu .....	37
3.4 Les séries selon les différentes catégories .....	37
3.5 Liste des attaques de l'épreuve Goshin Shobu .....	37
<b>PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE .....</b>	<b>40</b>
<b>1 L'équipe arbitrale .....</b>	<b>41</b>
<b>2 Protocoles .....</b>	<b>42</b>
2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages .....	42
2.2 L'équipe arbitrale lors des finales .....	42
<b>3 Déroulement de la compétition .....</b>	<b>43</b>
3.1 Pendant la compétition .....	43
3.2 En Goshin Shobu .....	44
3.3 En Randori, Techniques Self et Kata .....	45
<b>4 Pouvoirs et Devoirs .....</b>	<b>46</b>
4.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition .....	46
4.2 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la commission arbitrage/compétition .....	46



4.3	Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition (Chef de Tatami).....	47
4.4	Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Randori, Technique Self et Kata.....	47
4.5	Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Goshin Shobu.....	47
4.6	Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN).....	48
4.7	Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator .....	48
4.8	Les pouvoirs et devoirs des marqueurs .....	48
4.9	Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur.....	48
<b>5</b>	<b>Comportements interdits.....</b>	<b>49</b>
5.1	Catégorie 1.....	49
5.2	Catégorie 2.....	49
5.3	Sanctions .....	49
<b>6</b>	<b>Blessures et accidents en compétition .....</b>	<b>50</b>
<b>7</b>	<b>Protestation officielle .....</b>	<b>50</b>
<b>PARTIE IV - ANNEXES .....</b>		<b>51</b>
<b>Annexe I - Utilisation des tableaux.....</b>		<b>53</b>
<b>Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule .....</b>		<b>57</b>
<b>Annexe III - Utilisation des feuilles de match en Goshin Shobu .....</b>		<b>59</b>
<b>Annexe IV - Tableau des éliminatoires.....</b>		<b>63</b>
<b>Annexe V - Tableau des repêchages .....</b>		<b>67</b>
<b>Annexe VI - Feuille de poule .....</b>		<b>71</b>
<b>Annexe VII - Tableau résultats finaux.....</b>		<b>75</b>
<b>Annexe VIII - Autorisation parentale.....</b>		<b>79</b>
<b>Annexe IX - Terminologie.....</b>		<b>83</b>
<b>Annexe X - Principaux gestes et signaux avec les drapeaux.....</b>		<b>85</b>





## PARTIE I - ORGANISATION DES COMPETITIONS





## 1 Définition de la coupe de France.

La Coupe de France de Nihon Tai-Jitsu est composée de 4 épreuves indépendantes en fonction de la catégorie.

- L'épreuve Kata.
- L'épreuve Randori.
- L'épreuve Technique – Self
- L'épreuve Goshin Shobu.

Les compétiteurs peuvent se présenter à une ou plusieurs épreuves.

Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.

Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition se déroulera sur deux jours consécutifs comme suit :

Le 1<sup>er</sup> jour :

- Coupe de France Enfants et Adolescents :
  - Epreuve Kata
  - Epreuves Technique – Self et Goshin shobu
- Coupe de France Adultes :
  - Epreuve Kata
  - Epreuve Randori

Le 2<sup>ème</sup> jour :

- Coupe de France Adultes :
  - Epreuve Goshin Shobu

## 2 Conditions administratives.

### 2.1 Conditions d'inscription.

Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier de plus d'un an de pratique par la possession d'au moins 2 années de licences FFKDA dont celle de l'année en cours.

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
- L'attestation FFKDA historique individuelle du compétiteur.
- Un certificat médical de non-contre-indication à la pratique en compétition.
- Une autorisation parentale pour les mineurs.

Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur club.

Tous les clubs peuvent présenter des compétiteurs en Coupe de France sans avoir participé à une Coupe Régionale. Les Coupes Régionales, quand elles existent, ne sont pas un passage obligé pour aller en Coupe de France.

Afin d'éviter la constitution d'équipe "gagnante" entre clubs, qui laisserait peu de chances aux autres clubs, et de favoriser l'engagement de tous les clubs, sauf cas exceptionnel, les compétiteurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club.

Si un club n'a aucun compétiteur dans une catégorie, il ne peut pas présenter des compétiteurs qui seraient licenciés dans un autre club.

Si un club ne peut pas présenter d'équipes dans une catégorie parce qu'il n'y a qu'un compétiteur pouvant faire la compétition, il pourra exceptionnellement compléter cette équipe avec un licencié d'un autre club. Cela n'est valable que pour une équipe par catégorie.



Un club pouvant présenter au moins une équipe, ne pourra pas compléter une autre équipe avec un licencié d'un autre club.

Dans les épreuves par équipe, un compétiteur ne pourra s'inscrire dans la compétition que dans une seule équipe par épreuve. Il pourra avoir des partenaires différents suivant les épreuves (Kata, Randori ou Technique – Self).

## 2.2 Conditions le jour de la compétition.

Chaque compétiteur présente personnellement son passeport.

Tous les compétiteurs doivent avoir 16 ans le jour de la compétition pour pouvoir participer en adulte. Les mineurs devront être en mesure de présenter avec le passeport, une autorisation parentale, la compétition est ouverte de 8 à 17 ans dans les catégories enfants et adolescents.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel ou par équipe.

Les compétiteurs individuels ou les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition avant que le tournoi soit déclaré ouvert, seront disqualifiés de ce tournoi.

## 3 Les catégories.

Les catégories sont définies de la façon suivante :

### 3.1 Compétition enfants / adolescents.

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants, la compétition enfants / adolescents est divisée en trois catégories d'âge : pupilles, avenir et espoirs. Chaque catégorie comporte des groupes de niveau.

**Aucun sur classement d'âge ne sera admis.**

**Chaque club ne pourra présenter à la coupe de France plus de 10 compétiteurs enfants toutes catégories et toutes épreuves comprises.**

#### ● Catégorie Pupilles 8/9 ans

La catégorie pupilles se divise en deux groupes de ceintures :

- Blanche/jaune – Jaune
- Jaune/Orange – Orange

#### ● Catégorie Avenir 10/13 ans

La catégorie avenir se divise en trois groupes de ceintures :

- Jaune – jaune/orange
- Orange – Orange/Verte
- Verte – Verte/Bleue

#### ● Catégorie Espoirs 14/17 ans

La catégorie espoir se divise en trois groupes de ceintures :

- Jaune – Orange
- Verte – Bleue
- Violette – Marron (La ceinture violette-marron est la ceinture intermédiaire avant la ceinture marron, le compétiteur a aux environs de 16 ans.)

à partir de l'âge de 16 ans, le compétiteur pourra choisir soit de concourir dans la compétition enfants/adolescents, soit dans la compétition adultes. Il ne pourra pas concourir dans les deux compétitions.

Si un compétiteur âgé de 16 ans et titulaire du grade de ceinture violette choisit la compétition adultes, il devra concourir dans la catégorie verte / bleue.



Le tableau ci-dessous décrit les épreuves auxquelles peut participer chaque catégorie.

		PARTICIPATIONS				
		KATA	RANDORI	TECHNIQUE SELF	GOSHIN SHOBU	
CATEGORIES		Hommes et Femmes	Hommes et Femmes	Hommes et Femmes	Hommes	Femmes
PUPILLE	Blanche/Jaune et Jaune	Individuel		Equipe		
	Jaune/Orange et Orange	Individuel		Equipe		
AVENIR	Jaune et jaune/orange	Individuel			Individuel	Individuelle
	Orange et Orange/Verte	Individuel			Individuel	Individuelle
	Verte et Verte/bleue	Individuel			Individuel	Individuelle
ESPOIR	Jaune et Orange	Individuel			Individuel	Individuelle
	Verte Et Bleue	Individuel			Individuel	Individuelle
	Violette Et Marron	Equipe			Individuel	Individuelle

### 3.2 Compétition adultes à partir de 16 ans.

La compétition adulte se divise en trois catégories de grades :

- Blanche - Jaune - Orange
- Verte - Bleue
- Marron - Noire

Le tableau ci-dessous décrit les épreuves auxquelles peut participer chaque catégorie.

		PARTICIPATIONS			
		KATA	RANDORI	GOSHIN SHOBU	
CATEGORIES		Hommes et Femmes	Hommes et Femmes	Hommes	Femmes
Blanche / Jaune / Orange		Individuel	En couple	Individuel	Individuelle
Verte / Bleue		Individuel	En couple	Individuel	Individuelle
Marron / Noire		Individuel ou en couple	En couple	Individuel	Individuelle

## 4 Organisation des compétitions.

### 4.1 Tableaux et Poules.

Pour chaque catégorie, la compétition peut être organisée en tableau ou en poule suivant le nombre de compétiteurs inscrits dans la catégorie. Si le nombre de compétiteurs est important, la formule en tableau sera choisie. Le choix entre tableau ou poule sera à l'appréciation des organisateurs.

Un tableau est organisé en tours éliminatoires, jusqu'à la finale. Un tour est une étape distincte de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. Dans les éliminatoires d'une compétition, un tour élimine 50 % des concurrents y participant, tout en comptant les concurrents sans adversaire (si nombre impair de compétiteurs). Dans ce contexte, le tour peut s'appliquer de façon équivalente à une étape, soit des éliminatoires, soit des repêchages.

Dans une compétition en poule, tous les compétiteurs de la poule se rencontrent une fois.

Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau et que des compétiteurs non concernés prennent part à un combat, alors, quelle que soit l'issue du match ou tour, ce dernier sera déclaré nul et non avenu. Afin d'éviter ce type d'erreur, le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

### 4.2 Règles.

Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.

En épreuve kata « individuel », les compétiteurs se rencontrent, en exécutant le même kata chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par l'équipe arbitrale. Idem pour les épreuves kata « équipe » (Catégories Marron/Noire et Open).

En épreuve Technique Self, les équipes constituées de deux compétiteurs se rencontrent en exécutant leurs techniques de self défense (2 par compétiteurs) sur 4 attaques choisies par l'équipe. Les couples s'affrontent en exécutant leurs techniques chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale avec décision aux drapeaux.

En épreuve Randori, les équipes se rencontrent en exécutant leur Randori chacun leur tour. Elles sont ensuite départagées aux drapeaux par l'équipe arbitrale.

En épreuve Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent sur différentes attaques. Le nombre d'attaques (5 au maximum) et la nature des attaques sont définis en fonction de la compétition (enfants/adolescents ou adultes) et de la catégorie et du niveau de ceintures des compétiteurs (cf. Partie II – Règlement des compétitions).

En cas d'égalité une technique supplémentaire sera demandée aux compétiteurs afin de pouvoir les départager, ce qui peut monter à 6 le nombre de techniques demandées.

En tableau, les vainqueurs de chaque affrontement sont sélectionnés pour le tour suivant. Le dernier combat détermine le premier et le second. Le troisième sera le vainqueur des repêchages.

En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.

Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

## 5 L'Aire de compétition.

Le plateau de compétition.

Une compétition nationale est répartie sur 3 plateaux de compétition. Les plateaux de compétition sont identiques pour les 4 épreuves (Kata, Randori, Technique-self et Goshin Shobu).



Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tapis à l'extérieur de l'aire de sécurité, et d'une table de marquage.

## 5.1 L'aire de compétition.

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis répartis entre un carré de 6 m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1 m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.

L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4 cm d'épaisseur minimum.

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. L'arbitre ou les juges doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1 m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10 m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.

Deux lignes parallèles de 1 m de long chacune, distantes de 1 m l'une de l'autre, doivent être tracées de part et d'autre du centre de l'aire de compétition et positionnées dans la diagonale du tapis, pour indiquer la position de départ des compétiteurs en Goshin Shobu (Voir dessin).

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité (Voir dessin). Chacun des juges est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Une Zone libre de 3 mètres minimum doit être observée entre deux aires de compétition.

## 5.2 La table de marquage.

La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

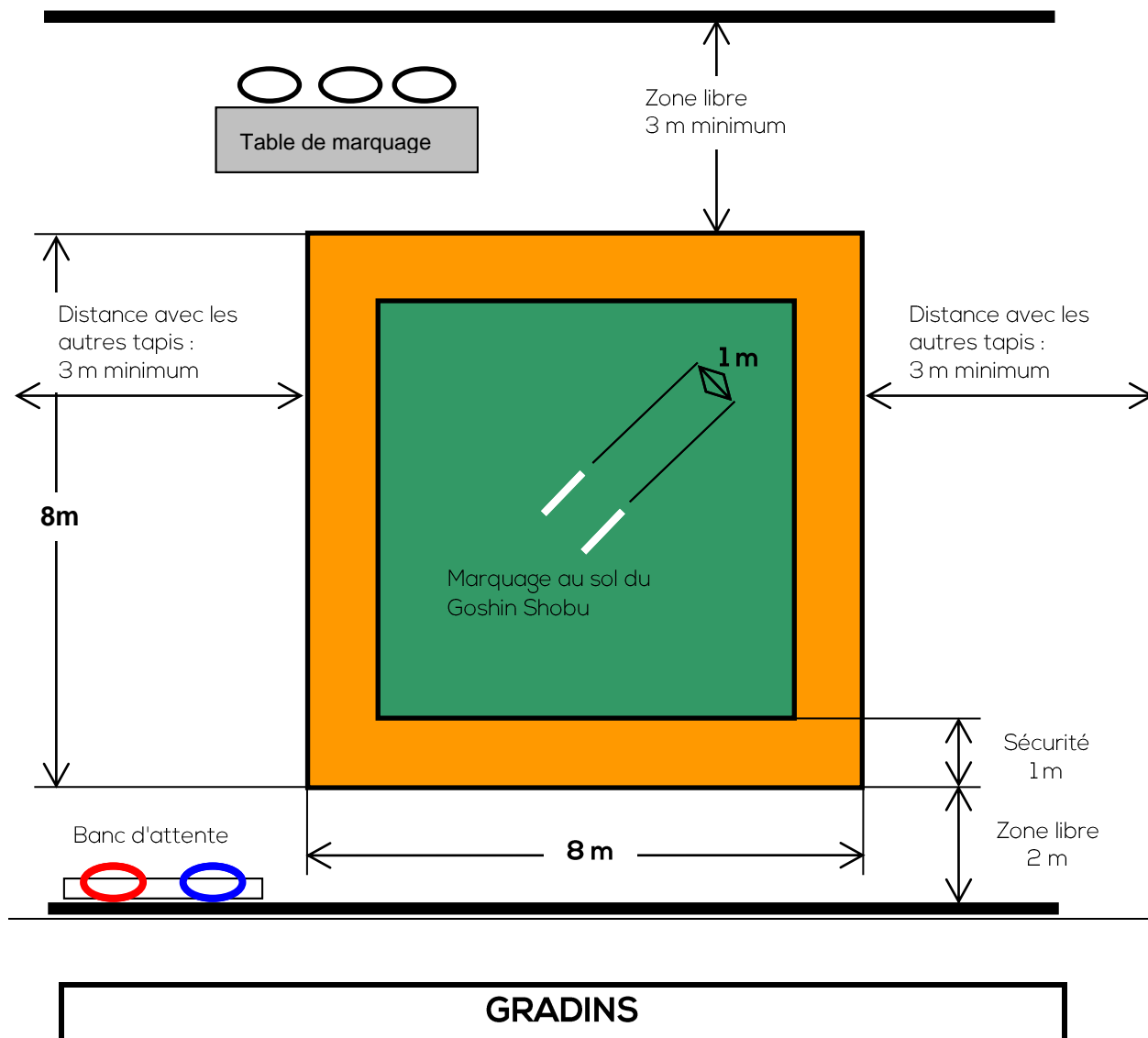
La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas induire de gênes visuelles avec l'arbitre.

## 5.3 Juges et arbitres.

Pour les épreuves Kata, Randori, Technique Self et Goshin Shobu, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de deux juges lors des éliminatoires et des repêchages. En finale, elle est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 4 juges.

## DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPETITION

### KATA. RANDORI. TECHNIQUE SELF ET GOSHIN SHOBU





## 6 Tenues officielles.

Les compétiteurs, arbitres et juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.

La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

### 6.1 Arbitres et juges.

Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage, à savoir :

- Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle de la Fédération Française de Karaté, sans épingle.
- Pantalon gris clair uni, sans revers.
- Chaussettes bleu foncé sans motif.
- Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.

Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

### 6.2 Compétiteurs.

Les compétiteurs doivent porter un Keikogi blanc PROPRE sans inscription, sans bande ni liseré. Seule la marque d'origine des fabricants de Keikogi peut être visible dans les endroits normalement acceptés (par ex.: En bas et à gauche de la veste et à la taille du pantalon).

L'écusson du Nihon Tai-Jitsu, apposé sur la manche gauche de la veste entre le coude et l'épaule est autorisé. Les keikogi spécifiques à notre discipline, avec l'écusson sur la manche gauche, et les idéogrammes "Nihon Tai-Jitsu" sur le revers gauche de la veste sont également autorisés. Les autres écussons (clubs, etc.) sont prohibés.

Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; une ceinture de couleur rouge pour le compétiteur « AKA » et une ceinture bleue pour « AO ». Ces ceintures doivent avoir environ 5 cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud fait. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.

La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimale telle qu'elle couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous leur Keikogi.

Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.

Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés ou attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le « Achimaki » (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.

Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du keikogi. Les autres protections sont interdites (protèges tibias, coudes, casques, gants,...).



Pour les femmes le port d'un protège poitrine est également autorisé.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission d'arbitrage, selon le conseil du médecin officiel.

Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute lui sera accordée pour y remédier.

## **7 Le comité d'organisation sportive (C.O.S.).**

Le COS assure :

- Le suivi du service de sécurité de l'accueil.
- La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, et le responsable de l'arbitrage.
- La bonne tenue du public.
- La gestion des membres du COS (Informatique, photocopieur, micro...).
- L'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.

## **8 Comportement et Circulation.**

Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres et les juges sur l'aire dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage et les membres du COS à proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.

Les juges-stagiaires du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.

Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

## **9 Les entraîneurs.**

Les entraîneurs ne sont pas admis sur les aires de compétition. Ils pourront regarder la compétition dans les gradins, et accompagner leurs compétiteurs dans la salle d'échauffement.

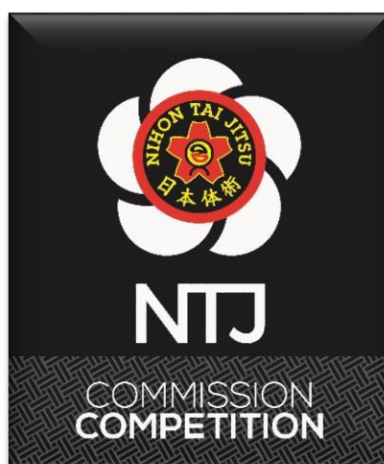
## **10 Le médical.**

Un poste médical sera prévu, assuré par un médecin ou une association de secourisme, au choix du club organisateur.





## PARTIE II - REGLEMENT DES COMPETITIONS












## A- Avertissements

- En Nihon Tai-Jitsu, Tori est celui qui se défend, et Uke celui qui attaque.
- AKA porte une ceinture rouge et AO une ceinture bleue.
- AKA est toujours le premier à passer en Kata et en RANDORI. En Goshin Shobu, il est le premier à défendre.
- A 16 ans, le jour de la compétition, le compétiteur devra choisir de concourir soit en adulte soit en adolescent, il ne pourra pas se présenter dans les deux catégories.
- Un compétiteur qui s'inscrit à plusieurs épreuves (Kata, Randori et/ou Goshin Shobu), devra faire toutes les épreuves dans la même catégorie, aucun sur classement partiel n'est possible.
- Pour la coupe de France enfants et adolescents, le nombre de compétiteurs est limité **à 10 maximum par club**, toutes catégories et toutes épreuves comprises.



## B- Coupe de France enfants et adolescents

-  Epreuve Kata
-  Epreuve Technique – Self
-  Epreuve Goshin Shobu

## 1 Epreuve kata

### 1.1 Définition de l'épreuve Kata

Les compétiteurs se rencontrent en exécutant chacun leur tour, un kata de Nihon Tai- Jitsu. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux. Idem pour les épreuves katas équipe (catégories violette/marron).

A chaque tour en fonction de la catégorie, un kata est tiré au sort parmi la liste. Tous les compétiteurs effectuent le même kata dans le même tour de tableau, ou la même poule.

Une liste de kata est définie pour chaque catégorie (Voir paragraphe 1.3, liste des kata par catégorie).

### 1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata

Les compétiteurs concourent en individuels pour les catégories pupille toute couleur de ceinture, avenir toute couleur de ceinture et espoir pour les couleurs de ceintures jaune/orange et verte/bleue.

Les compétiteurs de la catégorie espoir pour les couleurs de ceintures violette/marron, concourent en équipe.

Il n'y a pas de catégorie spécifiques hommes et femmes.

### 1.3 Liste des Kata par catégorie

CATEGORIE	GRADE	KATA	EXECUTION
<b>PUPILLE</b>	Blanche/Jaune et Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
	Jaune/Orange et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	
<b>AVENIR</b>	Jaune et jaune/orange	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
	Orange Et Orange/Verte	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA	
	Verte et Verte/bleue	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> KATA	
<b>ESPOIR</b>	Jaune et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA	Seul
	Verte et bleue	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> KATA	
	Violette et Marron	Nihon Tai-Jitsu no kata shodan Kihon kata	Par équipes

## 1.4 Critères de notation de l'épreuve Kata

CATEGORIE PUPILLE	
GRADE	CRITERE
Blanche/Jaune et Jaune	1. Salut et présentation. 2. Réalisation (compréhension) du diagramme du kata.
Jaune/Orange et Orange	3. Respect des niveaux de frappe.
CATEGORIE Avenir	
GRADE	CRITERE
Jaune et jaune/orange	1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiaïs.
Orange et Orange/Verte	5. Concentration.
Verte et Verte/bleu	6. Regard. 7. Précision des mouvements.
CATEGORIE ESPOIR	
GRADE	CRITERE
Jaune et Orange	1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiaïs. 5. Concentration.
Verte et Bleu	6. Regard. 7. Précision des mouvements.
Violette et marron	8. Rythme / Tempo. 9. Stabilité dans l'exécution des gestes.

Bien évidemment, l'équipe arbitrale notera également avec sa propre conviction le travail présenté.

## 2 Epreuve technique - Self

### 2.1 Définition de l'épreuve Technique-Self

Présenter avec partenaire l'épreuve technique – self doit respecter l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.

Les compétiteurs effectueront 4 techniques de self défense (2 par compétiteurs) sur 4 attaques choisies par l'équipe.

Les couples s'affrontent en exécutant leurs techniques chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale avec décision aux drapeaux.

## 2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Technique-Self

Cette épreuve concerne uniquement la catégorie PUPILLE de tout grade.

Les équipes peuvent être mixtes (Hommes/Femmes), il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.

## 2.3 Critères de notation de l'épreuve Technique-Self

Dans ce tableau, vous trouverez les principaux critères de notation, l'équipe arbitrale notera également avec sa propre conviction le travail présenté.

CATEGORIE PUPILLE	
GRADE	CRITERE
Blanche/Jaune et Jaune	1. Salut et présentation.
	2. Réalisation de techniques simples.
	3. Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (Esquives, parades, déséquilibre, souplesse).
Jaune/Orange et Orange	4. Variété des techniques (Atémi, projections : fauchages)

## 3 Epreuve Goshin Shobu

### 3.1 Définition de l'épreuve Goshin Shobu

L'épreuve Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 4 attaques et de 4 défenses.

La liste des attaques est composée de 4 séries de 5 attaques.

Les attaques sont tirées au sort et annoncées par la table de marquage.

Lors des combats, les compétiteurs portent **uniquement** une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat. **AKA** a une ceinture **rouge**, et **AO** une ceinture **bleue**.

Uke attaque franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre, la défense de Tori est libre.

Après chaque enchaînement, l'équipe arbitrale décerne entre 0 et 3 points à Tori. Elle peut aussi décerner un avertissement la première fois que Uke fait une mauvaise attaque ou s'il ne « joue pas le jeu » volontairement. Si le fait se reproduit, 3 points sont décernés d'office à Tori pour cette attaque. Pour Tori, un avertissement est donné s'il utilise une technique considérée comme dangereuse, la deuxième fois, 3 points sont attribués à Uke.

Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque attaque. Les compétiteurs **AKA** et **AO** sont alternativement, et **pour chaque attaque, TORI** (qui défend) et **UKE** (qui attaque).

Exemple :

- AKA (rouge) défend sur une attaque de la première série de AO (bleu).
- Ensuite AO (bleu) défend sur une attaque de la première série de AKA (rouge).
- Puis AKA (rouge) défend sur une attaque de la deuxième série de AO (bleu).
- Ensuite AO (bleu) défend sur une attaque de la deuxième série de AKA (rouge).
- Idem pour chaque série.

Si les compétiteurs inversent les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis.

Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

## 3.2 Règlement spécifique de l'épreuve Goshin Shobu

**Cette épreuve concerne les catégories Avenir et Espoir, pour tous les grades.**

Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives, il n'y a pas de catégorie mixte, homme/femme.

Les compétiteurs concourent en individuels.

La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu du moment qu'elles ne mettent pas en danger les compétiteurs. **Les techniques de type luxation (clé) et étranglement sont interdites. Les projections considérées comme dangereuses, les projections par la tête, sont également interdites.**

Les attaques seront annoncées en français pour toutes les catégories.

Uke attaque à partir de la position de garde à gauche. Dans toutes les attaques de poing ou de saisie, Uke attaque sur un pas. Dans les attaques de pied, Uke attaque toujours avec la jambe arrière (jambe droite). Les attaques se font en avançant d'un pas, jamais en pas chassé. Uke saisit toujours avec la droite en premier, après avoir fait un pas pour attaquer.

La garde d'Uke est obligatoirement la garde mixte dans le style du Nihon Tai-Jitsu. C'est une garde en position défensive, avec le poids du corps sur la jambe arrière, ou équilibré à 50/50 sur les deux jambes. Toute position sur l'avant, comme zen-kutsu dachi est formellement interdite.

Tori est en yoi-dachi ou hachiji-dachi ou heiko-dachi, mains ouvertes.

Uke attaquera immédiatement et franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre.

Uke doit respecter l'attaque définie, ainsi que la garde qui précède l'attaque. En cas de non-respect (de triche évidente), il sera pénalisé. En cas de récidive, la première fois, il perd le combat ; la deuxième fois il est éliminé de l'épreuve Goshin Shobu.

À chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 4 assauts.

En cas d'égalité de points à l'issue des 4 assauts, les deux compétiteurs refont chacun une 5ème attaque. Un vainqueur sera obligatoirement désigné sur décision des juges, sans attribution de point ou de pénalité. L'attaque sera la même pour les deux compétiteurs et choisie par l'arbitrator qui l'annoncera avant que les compétiteurs ne se mettent en position.

Pour déterminer la place de 3ème, des repêchages sont faits entre les compétiteurs qui ont rencontré le 1er et le 2ème. En aucun cas, il ne peut y avoir deux troisièmes.

## 3.3 Liste des attaques de l'épreuve Goshin Shobu

Les attaques utilisées sont exclusivement celles qui sont définies dans le tableau ci-dessous.

ATTAQUE 1		
Séries FRAPPES (ATEMI)		
1	Sabre de main haut ou oblique haut	Shuto shomen uchi ou yokomen uchi
2	Coup de poing direct au corps	Oi tsuki chudan
3	Coup de pied direct de face	Mae geri chudan
4	Coup de pied circulaire	Mawashi geri chudan
5	Coup de pied latéral	Yoko geri chudan

ATTAQUE 2		
Séries SAISIES DE FACE OU TENTATIVES DE SAISIES DE FACE (SHOMEN)		
1	Encerclement par-dessus les bras (1) (2)	Shomen ryo kata dori
2	Etranglement à 2 mains (2)	Shomen kubi jime
3	Un revers en tirant avec la main droite (3)	Muna dori
4	Saisie des 2 manches au niveau bras (1) (2)	Mae ryo sode dori
5	Poussée de poitrine à deux mains(5)	

**Uke fait son attaque. Tori a le choix de se laisser saisir ou de réagir avant la saisie franche. Le coup d'arrêt unique ne peut donner le maximum de point.**

ATTAQUE 3		
Séries SAISIES LATÉRALES		
1	Etranglement à 2 mains	Morote jime dori
2	Saisie manche et poignet en tirant sur un pas	Sode ryote dori
3	Prise de tête, bras de tori devant ou derrière	Yoko kubi jime
4	Encerclement par-dessus les bras (1)	Yoko kusariwa dori
5	Saisie d'une manche sur place	Yoko sode dori

**Toutes les attaques latérales se feront à gauche de Tori.**

ATTAQUE 4		
Séries SAISIES ARRIERE (USHIRO)		
1	Encerclement par-dessus les bras (1) (2)	Ushiro ryo kata dori
2	Etranglement à 2 mains (2)	Ushiro kubi jime dori
3	Tentative de double Nelson	Ushiro ude kuai jime dori
4	Saisie du col main droite en poussant (4)	Ushiro eri dori
5	Saisies des 2 manches niveau coudes en poussant ou tirant (6)	Ushiro ryo iji sode dori

(1) Le bras est entre l'épaule et le coude. L'avant-bras est entre le coude et le poignet.

(2) Uke reste sur place après la saisie.

(3) Uke recule d'un pas en pas chassé (c'est-à-dire en déplaçant le pied gauche), après la saisie avec la main droite.

(4) Uke avance d'un pas pour saisir, puis avance d'un pas pour pousser.

(5) Pour les femmes, la poussée de poitrine est une poussée au niveau des épaules

(6) Uke effectuera un pas maximum que ce soit en poussant ou en tirant.

## **PRECISIONS SUR LES DIFFÉRENTES ATTAQUES**

### **● Saisies latérales**

- Saisie n°2 : Saisie manche et poignet

L'action de tirer se fera sur un pas. On avance le pied droit pour attaquer et on recule le pied gauche pour tirer en pas chassé.

Uke attaquera de la façon suivante : Saisie de la manche de Tori avec la main droite et saisie du poignet avec la main gauche en tirant par un pas chassé avec la jambe gauche d'Uke vers l'arrière.

- Saisie n°5 : Saisie d'une manche

Uke attaquera avec la main droite.



## ● Saisies arrière

- Saisie n°4 : Saisie du col en poussant  
La poussée se fait sur un pas maximum.  
Uke attaquera avec la main droite.
- Saisie n°5 : Saisie des deux manches en poussant ou tirant  
La poussée ou traction se fait sur un pas maximum.  
Pour la catégorie ceinture blanche/jaune/orange, il est précisé par l'arbitrator si l'attaque se fait en poussant ou en tirant.

## 3.4 Les séries selon les différentes catégories

**Toutes les attaques seront annoncées par le jury pour toutes les catégories.**

AVENIR 10/13 ANS		
<b>JAUNE JAUNE/ORANGE</b>	Série Atémi	2 Attaques
	Série saisies de face	2 Attaques
<b>ORANGE ORANGE/VERTE</b>	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	2 Attaques
	Série saisies latérale	1 Attaque
<b>VERTE VERTE/BLEUE</b>	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérale	2 Attaques

ESPOIRS 14/17 ANS		
<b>JAUNE ORANGE</b>	Série Atémi	2 Attaques
	Série saisies de face	2 Attaques
<b>VERTE BLEUE</b>	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérale	2 Attaques
<b>VIOLETTE MARRON</b>	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérale	1 Attaque
	Série saisies arrière	1 Attaque

## 3.5 Les critères de notation de l'épreuve Goshin Shobu

CATEGORIE AVENIR	
GRADE	CRITERE
Jaune et jaune/orange	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salut et présentation.</li> <li>2. Réalisation de techniques simples.</li> <li>3. Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (Esquives, parades, déséquilibres, souplesse).</li> <li>4. Variétés des techniques (Atémi, projections)</li> </ol>
Orange et Orange/Verte	
Verte et Verte/bleue	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Variétés des techniques (Atemi, projections, sutemi).</li> <li>6. Concentration, Kimé.</li> <li>7. Regard.</li> <li>8. Précision des mouvements.</li> </ol>
CATEGORIE ESPOIR	
GRADE	CRITERE
Jaune et Orange	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salut et présentation.</li> <li>2. Réalisation de techniques simples.</li> <li>3. Respect des principes du Nihon Tai Jitsu (Esquives, parades, déséquilibres souplesse).</li> <li>4. Variétés des techniques (Atémi, projections).</li> </ol>
Verte et Bleue	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Variétés des techniques (Atemi, projection, sutemi).</li> <li>6. Efficacité, kimé.</li> <li>7. Contrôle de la part de Tori et Uke.</li> <li>8. Précision des mouvements.</li> <li>9. Stabilité dans l'exécution des gestes.</li> </ol>
Violette et Marron	Idem que pour la catégorie ci-dessus.





## C- Coupe de France adultes

- Epreuve Kata
- Epreuve Randori
- Epreuve Goshin Shobu



## 1 Epreuve Kata

### 1.1 Définition de l'épreuve Kata

Les compétiteurs se rencontrent en exécutant chacun leur tour, un kata de Nihon Tai-Jitsu. Ils sont ensuite départagés par les arbitres par décision aux drapeaux.

À chaque tour, un kata est tiré au sort parmi la liste. Tous les compétiteurs effectuent le même kata dans le même tour de tableau, ou la même poule.

Une liste de Kata est définie pour chaque catégorie (Voir paragraphe 1.3, liste des kata par catégorie).

### 1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata

Les compétiteurs dans la catégorie Ceinture Jaune/Orange, Verte/Bleue concourent en individuels.

Les compétiteurs dans la catégorie Ceinture Marron / Noire 1er Dan concourent en individuels et/ou équipe.

Les compétiteurs de la catégorie OPEN concourent en équipe.

Pour cette dernière catégorie, chaque équipe devra présenter lors du premier tour le kata obligatoire désigné pour la saison en cours (Equipa A, suivi de l'équipe B) et pour les tours suivants, l'équipe choisira un kata parmi la liste des kata de Nihon Tai Jitsu et Nihon Ju Jitsu.

Le kata choisi ne peut pas être identique au kata imposé au 1<sup>er</sup> tour de la compétition.

Le choix du kata effectué lors des tours suivants devra être indiqué lors de l'inscription des équipes à la coupe de France.

Aucun changement de kata ne pourra être effectué le jour de la compétition.

Il n'y a pas de catégories spécifiques hommes et femmes.

Les compétiteurs choisissent soit la catégorie marron/noire 1er dan, soit la catégorie OPEN pour les épreuves en équipe.

## 1.3 Liste des kata par catégorie

CATEGORIES	PARTICIPATION	KATA	EXECUTION
Jaune et Orange	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> Kata Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> Kata	Seul
Verte et Bleue	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> Kata Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> Kata Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> Kata	Seul
Marron et Noire	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> Kata Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> Kata Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> Kata	Seul
Marron et Noire 1 <sup>er</sup> dan	En couple	Kihon Kata Nihon Tai-Jitsu no Kata Shodan	En équipe de deux
Open	En couple	1 <sup>er</sup> Tour – Kata Imposé Nihon Tai Jitsu no kata sandan  Tour Suivants : Kata Libre Kihon Kata Nihon Tai Jitsu no kata shodan Nihon Tai Jitsu no kata sandan Nihon Tai Jitsu no kata yodan Nihon Tai Jitsu no kata godan Ju ni no kata Dai ni no kata Tai sabaki no kata Hyori no kata	En équipe de deux

## 1.4 Les critères de notation de l'épreuve Kata

- Les Kata devront répondre aux critères suivants :
- Respect technique des Kata – Axes et techniques.
- Respect des Kiai prévus dans le Kata.
- Kimé.
- Rythme / Tempo, application mise dans l'exécution.
- Dynamisme, qui ne veut pas dire précipitation.
- Présentation (Tenue et respect du cérémonial).
- La notation du kata choisi par l'équipe dans la catégorie OPEN se fera en fonction de la difficulté de ce dernier (technique et niveau correspondant aux passages de grades) et de sa bonne réalisation.

Liste des Kata	Niveau de Difficultés
Kihon Kata	1 <sup>er</sup> Dan
Nihon Tai Jitsu no kata shodan	
Nihon Tai Jitsu no kata sandan	2 <sup>ème</sup> Dan
Ju ni no kata	3 <sup>ème</sup> Dan
Nihon Tai Jitsu no kata yodan	
Dai ni no kata	4 <sup>ème</sup> Dan
Tai sabaki no kata	
Nihon Tai Jitsu no kata godan	
Hyori no kata	5 <sup>ème</sup> Dan

## 2 Epreuve Randori

### 2.1 Définition de l'épreuve Randori

L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire du même club, un Randori respectant l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.

Le Randori se compose d'enchaînements d'attaques et de défenses simulant un combat entre les deux partenaires.

Les équipes s'affrontent en exécutant chacun leur tour leur Randori. Elles sont ensuite départagées par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux.

### 2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori

Les équipes peuvent être mixtes (Homme/Femme); il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.

Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu. La catégorie ceinture marron/noire pourra également utiliser des armes traditionnelles. Le tableau ci-dessous précise les armes autorisées pour chaque catégorie.

CATEGORIE	ARMES
Blanche / Jaune / Orange	Pas d'arme
Verte / bleue	Pas d'arme
Marron / Noire	Armes autorisées, dans la liste suivante : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Couteau en bois (Tanto japonais traditionnel)</li> <li>• Bâton court en bois (Tambo japonais de longueur comprise entre 30 et 50 cm).</li> <li>• Bâton long en bois (Jo japonais traditionnel, de longueur comprise entre 1,20 et 1,30 m)</li> </ul>

Les armes utilisées ne devront pas :

- avoir de décoration voyante (Scotch de couleur, etc.)
- présenter de risques de danger pour les participants. La solidité notamment devra être évidente (pas de manche à balai bricolé, etc.)

Les armes qui ne respectent pas les points décrits ci-dessus, ne seront pas autorisées.

L'arbitre aura toute latitude pour autoriser ou interdire une arme.

Sur chaque attaque, la défense est complète, elle peut être composée d'un atemi préparatoire, de la technique adaptée (atemi, projection, clé, étranglement, sutémi...), d'une technique d'immobilisation et d'un atemi final.

Dans le temps imparti, il peut y avoir une ou deux réactions de Uke provoquant un contre ou un enchaînement.

Les techniques portées lors des enchaînements du Randori doivent donc être contrôlées. Cependant, comme dans un véritable combat, il est admis que chaque adversaire peut recevoir des coups (atémis préparatoires par exemple).

Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires.

Les temps minimal et maximal du Randori seront annoncés par l'arbitrator :

CATEGORIE	TEMPS MINIMAL	TEMPS MAXIMAL
Blanche / Jaune / Orange	45 Secondes	1 minute
Verte / bleue	1 minute	1 minute 15 secondes
Marron / Noire	1 minute 15 secondes	1 minute 30 secondes

L'arbitrator annonce le temps minimum imparti, les compétiteurs finissent alors leur technique ou enchaînement.

Si les temps minimal et maximal ne sont pas respectés par l'une des deux équipes, elle sera déclarée perdante.

Si les temps minima et maxima ne sont pas respectés par les deux équipes, l'équipe arbitrale se réunit avant de donner sa décision. L'arbitre annoncera l'équipe gagnante.

## 2.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

- Variétés des techniques (atemi, projections, clés, étranglement, armes pour la catégorie autorisée, etc.)
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibre, souplesse). éviter les techniques en force, la brutalité.
- Réalisme des enchaînements (éviter les enchaînements trop « démonstratifs », acrobatiques).
- Efficacité et Kime.
- Contrôle.

## 3 Epreuve Goshin Shobu

### 3.1 Définition de l'épreuve Goshin Shobu

L'épreuve Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 5 attaques et de 5 défenses.

La liste des attaques est composée de 5 séries de 5 attaques.

Pour les catégories Blanche/Jaune/Orange et Verte/Bleue, les attaques sont tirées au sort et annoncées en français par l'arbitrator.

Dans la catégorie Marron/Noire, Uke choisit son attaque dans la liste officielle en respectant l'ordre des séries et l'exécute sans l'annoncer, à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre.

Lors des combats, les compétiteurs portent **uniquement** une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat. **AKA** a une ceinture **rouge**, et **AO** une ceinture **bleue**.

Uke attaque immédiatement et franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre. La défense de Tori est libre.

Après chaque enchaînement, l'équipe arbitrale décerne entre 0 et 3 points à Tori. Elle peut aussi décerner un avertissement à Uke la première fois que celui-ci fait une mauvaise attaque ou s'il ne « joue pas le jeu » volontairement. Si le fait se reproduit, 3 points sont décernés d'office à Tori pour cette attaque. Pour Tori, un avertissement peut lui être décerné par l'équipe arbitrale s'il utilise une technique considérée comme dangereuse ; la deuxième fois, 3 points sont donnés à Uke.





Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque attaque. Les compétiteurs **AKA** et **AO** sont alternativement, **et pour chaque attaque, TORI** (qui défend) et **UKE** (qui attaque).

Exemple :

- AKA (rouge) défend sur une attaque de la première série de AO (bleu).
- Ensuite AO (bleu) défend sur une attaque de la première série de AKA (rouge).
- Puis AKA (rouge) défend sur une attaque de la deuxième série de AO (bleu).
- Ensuite AO (bleu) défend sur une attaque de la deuxième série de AKA (rouge).
- Idem pour chaque série.

Si les compétiteurs inversent les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis.

Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

## 3.2 Règlement spécifique de l'épreuve Goshin Shobu

Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives. Il n'y a pas de catégories mixtes, hommes/femmes.

Les compétiteurs concourent en individuels.

La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu.

Uke attaque à partir de la position de garde à gauche. Dans toutes les attaques de poing ou par saisie, Uke attaque sur un pas. Dans les attaques de pied, Uke attaque toujours avec la jambe arrière (jambe droite). Les attaques se font en avançant d'un pas, jamais en pas chassé. Uke saisit toujours avec la main droite en premier, après avoir fait un pas pour attaquer.

La garde d'Uke est obligatoirement la garde mixte dans le style du Nihon Tai-Jitsu. C'est une garde en position défensive, avec le poids du corps sur la jambe arrière, ou équilibré à 50/50 sur les deux jambes. Toute position sur l'avant, comme zen-kutsu dachi, est formellement interdite.

Tori est en Yoi-dachi ou hachiji-dachi ou encore heiko-dachi, mains ouvertes, sauf pour se défendre contre armes où Tori peut se mettre en garde classique de Nihon Tai Jitsu, à gauche ou à droite selon son envie.

Uke attaquera immédiatement et franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre.

Uke doit respecter l'attaque définie, ainsi que la garde qui précède l'attaque. En cas de non-respect (de triche évidente), il sera pénalisé. En cas de récidive, la première fois, il perd le combat; la deuxième fois il est éliminé de l'épreuve Goshin Shobu.

Pour la catégorie Marron/Noire, les armes sont fournies par les organisateurs.

A chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 5 combats.

En cas d'égalité de points à l'issue des 5 combats, les 2 compétiteurs refont chacun une 6ème attaque. Un vainqueur sera obligatoirement désigné sur décision des juges, sans attribution de point ou de pénalité. L'attaque sera la même pour les deux compétiteurs, et choisie par l'Arbitrator qui l'annoncera avant que les compétiteurs ne se mettent en position. En aucun cas, il ne peut y avoir d'ex æquo.

Pour déterminer la place de 3ème, des repêchages sont faits entre les compétiteurs qui ont rencontré le 1er et le 2ème. En aucun cas, il ne peut y avoir deux troisièmes.

Le vainqueur se rend à la table de notation afin de confirmer son nom à l'Arbitrator.

### 3.3 Les critères de notation de l'épreuve Goshin Shobu

Les Kumite devront répondre aux critères suivants:

- Variété des techniques (atemi, projections, clés, étranglements, etc.)
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). éviter les techniques en force, la brutalité.
- Efficacité et Kime
- Contrôle absolu de la part de Tori et Uke

### 3.4 Les séries selon les différentes catégories

<b>Blanche Jaune Orange</b>	<b>Attaques annoncées par l'arbitre</b>	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisie de face	2 Attaques
	Série saisie latérale	2 Attaques
<b>Verte Bleue</b>	<b>Attaques annoncées par l'arbitre</b>	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisie de face	2 Attaques
	Série saisie latérale	1 Attaque
	Série saisie arrière	1 Attaque
<b>Marron Noire</b>	<b>Attaques libres</b>	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisie de face	1 Attaque
	Série saisie latérale	1 Attaque
	Série saisie arrière	1 Attaque
	Série attaques avec arme	1 Attaque

### 3.5 Liste des attaques de l'épreuve Goshin Shobu

Les attaques utilisées sont exclusivement celles qui sont définies dans le tableau ci-dessous.

<b>ATTAQUE 1</b>		
<b>Séries FRAPPES (ATEMI)</b>		
<b>1</b>	Sabre de main haut ou oblique haut	Shuto shomen uchi ou yokomen uchi
<b>2</b>	Coup de poing direct au corps	Oi tsuki chudan
<b>3</b>	Coup de pied direct de face	Mae geri chudan
<b>4</b>	Coup de pied circulaire	Mawashi geri chudan
<b>5</b>	Coup de pied latéral	Yoko geri chudan

<b>ATTAQUE 2</b>		
<b>Séries SAISIES DE FACE OU TENTATIVES DE SAISIES DE FACE (SHOMEN)</b>		
<b>1</b>	Encerclement par-dessus les bras (1) (2)	Shomen ryo kata dori
<b>2</b>	Etranglement à 2 mains (2)	Shomen kubi jime
<b>3</b>	Un revers en tirant avec la main droite (3)	Muna dori
<b>4</b>	Saisie des 2 manches au niveau bras (1) (2)	Mae ryo sode dori
<b>5</b>	Poussée de poitrine à deux mains (5)	

**Uke fait son attaque. Tori a le choix de se laisser saisir ou de réagir avant la saisie franche. Le coup d'arrêt unique ne peut donner le maximum de point**

ATTAQUE 3		
Séries SAISIES LATÉRALES		
1	Etranglement à 2 mains	Morote jime dori
2	Saisie manche et poignet en tirant sur un pas	Sode ryote dori
3	Prise de tête, bras de tori devant ou derrière	Yoko kubi jime
4	Encerclement par-dessus les bras (1)	Yoko kusariwa dori
5	Saisie d'une manche sur place	Yoko sode dori

Toutes les attaques latérales se feront à gauche de Tori.

ATTAQUE 4		
Séries SAISIES ARRIERE (USHIRO)		
1	Encerclement par-dessus les bras (1) (2)	Ushiro ryo kata dori
2	Etranglement à 2 mains (2)	Ushiro kubi jime dori
3	Tentative de double Nelson	
4	Saisie du col main droite en poussant (4)	Ushiro eri dori
5	Saisies des 2 manches niveau coudes en poussant ou tirant (6)	Ushiro ryo iji sode dori

ATTAQUE 5		
Séries ARMES (COUTEAU/TANTO ou MATRAQUE/TAMBO)		
1	Couteau en pique, sur un pas.	Tanto kiri sashi nuki
2	Couteau de bas en haut, sur un pas	Tanto kiri age
3	Couteau circulaire intérieur, sur un pas.	
4	Bâton court haute à la tête, sur un pas.	
5	Bâton court en revers (Extérieur) à la tête sur un pas.	Tanbo gyakute soto jodan

Pour les défenses contre armes, il faut différencier une touche avec le couteau d'un planté pour la notation.

- (1) Le bras est entre l'épaule et le coude. L'avant-bras est entre le coude et le poignet.
- (2) Uke reste sur place après la saisie.
- (3) Uke recule d'un pas en pas chassé (en pas chassé ou en reculant la jambe droite pour les ceintures marron/noires), après la saisie avec la main droite.
- (4) Uke avance d'un pas pour saisir, puis avance d'un pas pour pousser.
- (5) Pour les femmes, la poussée de poitrine est une poussée au niveau des épaules.
- (6) Uke effectuera un pas que ce soit en poussant ou en tirant.

## PRECISIONS SUR LES DIFFÉRENTES ATTAQUES

### ● Saisies latérales

- Saisie n°2 : Saisie manche et poignet

L'action de tirer se fera sur un pas. Uke avance le pied droit pour attaquer et recule le pied gauche pour tirer.

Uke attaquera de la façon suivante : Saisie de la manche de Tori avec la main droite et saisie du poignet avec la main gauche en tirant. Pour la catégorie marron/noires les saisies et le déplacement peuvent être inversés.

- Saisie n°5 : Saisie d'une manche

Uke attaquera avec la main droite.



## ● **Saisies arrière**

- Saisie n°4 : Saisie du col en poussant

La poussée se fait sur un pas maximum.

Uke attaquera avec la main droite.

Pour la catégorie marron/noire, l'attaque peut se faire avec la main droite ou la main gauche au choix de l'attaquant.

- Saisie n°5 : Saisie des deux manches en poussant ou tirant

La poussée ou traction se fait sur un pas maximum.

Pour la catégorie ceinture blanche/jaune/orange, il est précisé par l'arbitrator si l'attaque se fait en poussant ou en tirant.

## ● **Attaque avec armes**

- Attaque n°4 : Attaque bâton court haute à la tête.

L'attaque peut être soit de haute en bas (shomen) soit haute oblique (yokomen).



## PARTIE III – REGLEMENT DE L'ARBITRAGE



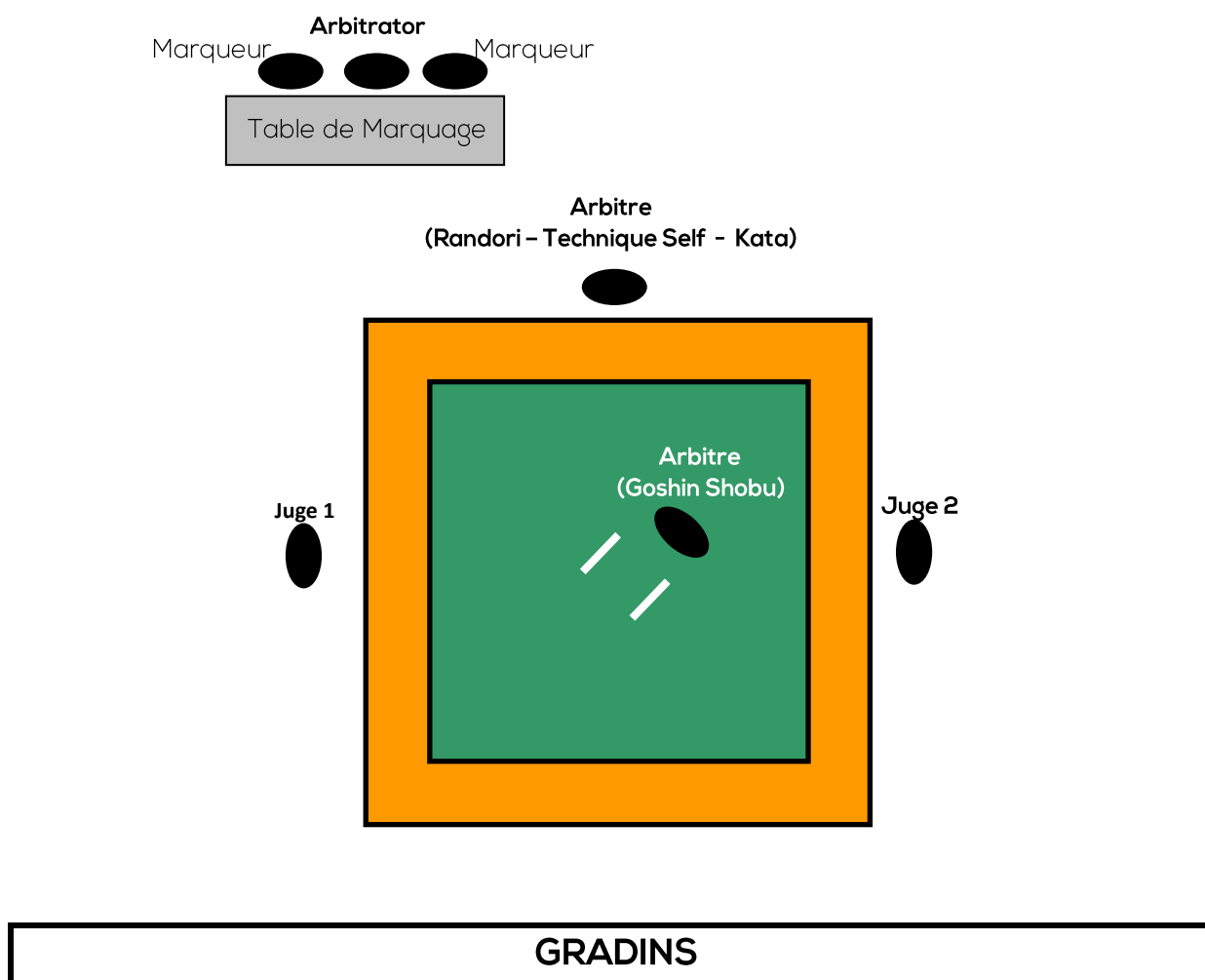
## 1 L'équipe arbitrale

L'équipe arbitrale sera composée de :

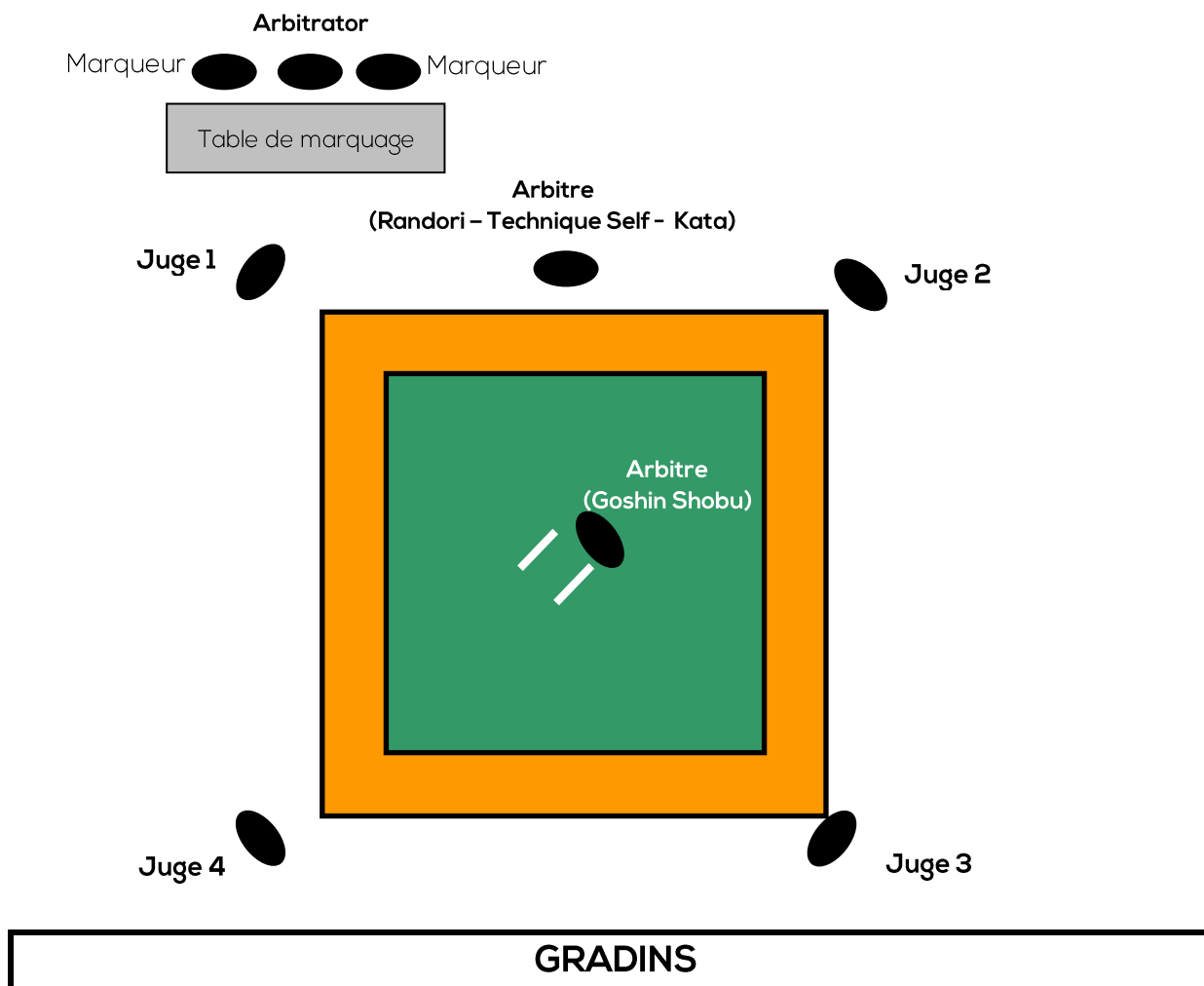
- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 2 ou 4 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis:
  - 2 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
  - 4 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

En outre, deux marqueurs sont assignés à la table de marquage. Ce poste peut aussi être tenu par des juges, mais pour faciliter les opérations de compétition, deux juges stagiaires pourront être désignés à ce poste.

### Dispositions lors des éliminatoires et repêchages (2 juges et un arbitre)



### Dispositions lors des finales (4 Juges et 1 arbitre)



## 2 Protocoles

### 2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages

Arbitre, Arbitrator, juges et juges stagiaires se mettent en place sans cérémonie pour les 3 épreuves.

### 2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

L'arbitre, l'arbitrator et les juges se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. L'arbitrator se tient à droite de l'arbitre. Les Juges se répartissent équitablement sur la gauche et la droite de l'arbitre et l'arbitrator.

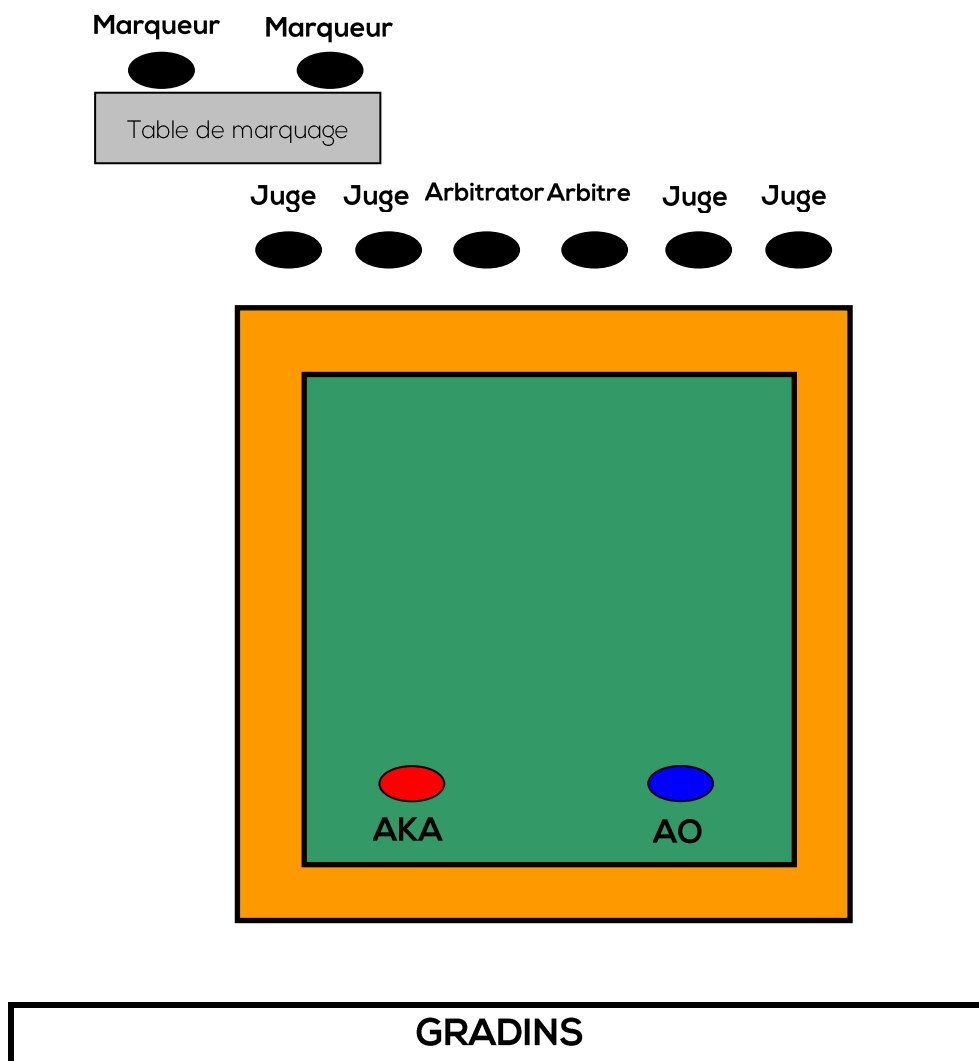
Les juges stagiaires désignés comme marqueurs restent debout à la table.

Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur l'aire de compétition, en face des juges.

L'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table centrale.

Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

#### Protocole de salut lors des Finales



### **3** Déroulement de la compétition

#### 3.1 Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs ou équipes, l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent en dehors du tapis devant le périmètre de l'aire de compétition, et face à l'arbitre.

Le début des épreuves se fait après le salut traditionnel de l'ensemble des participants. La fin des épreuves est déterminée par la remise des médailles, selon le planning établi au-préalable et en fonction du nombre de participants.



## 3.2 En Goshin Shobu

Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans les annexes IX et X.

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions prescrites (cf. Partie I – Organisation des Compétitions). à l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer.

Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. Une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras, tel qu'il est décrit dans l'annexe X des règlements.

Ensuite AKA et AO se placent sur l'axe de combat, et à l'ordre de l'arbitre "GOSHIN SHOBU KAMAE", le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes, sauf pour la série attaque armes ou le compétiteur défenseur peut s'il le souhaite se mettre en garde à gauche ou à droite (garde classique). L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).

L'arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.

Après chaque technique, l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives ; les juges et l'arbitre indiqueront leur opinion à l'aide des drapeaux. L'arbitre accordera un IPPON (3 points), un WAZARI (2 points) ou un YUKO (1 point) en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe X). Pour que les juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges puis dès que les Juges se seront prononcés, l'arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir enregistré leurs avis, lèvera le drapeau correspondant à AKA ou AO et donnera le résultat.

Quand l'arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement, le combat reprendra tout de suite après :

- Quand l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son KEIKOGI.
- Quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un juge signale la même chose.
- Quand l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes, il prendra en compte l'avis du Médecin du championnat, et décidera si le combat peut être poursuivi.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent pas de bouger doivent être priés de se tenir calmes avant que le combat recommence. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

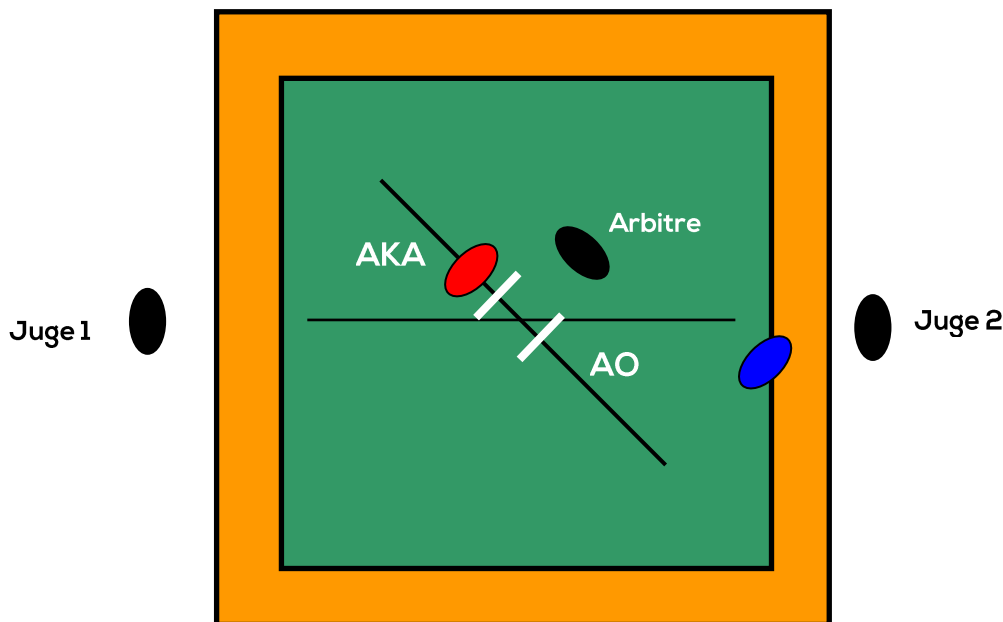
Dans le cas où le défenseur commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur du défenseur et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste de TORIMASSEN c'est à dire ne pas accorder de point.

A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. À la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de marquage avant de quitter l'aire de compétition.

La décision finale est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO), croise et décroise les drapeaux vers le compétiteur disqualifié, puis lève le drapeau correspondant à la couleur du vainqueur vers le compétiteur gagnant. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.

**Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition**  
**Epreuve Goshin Shobu**



**GRADINS**

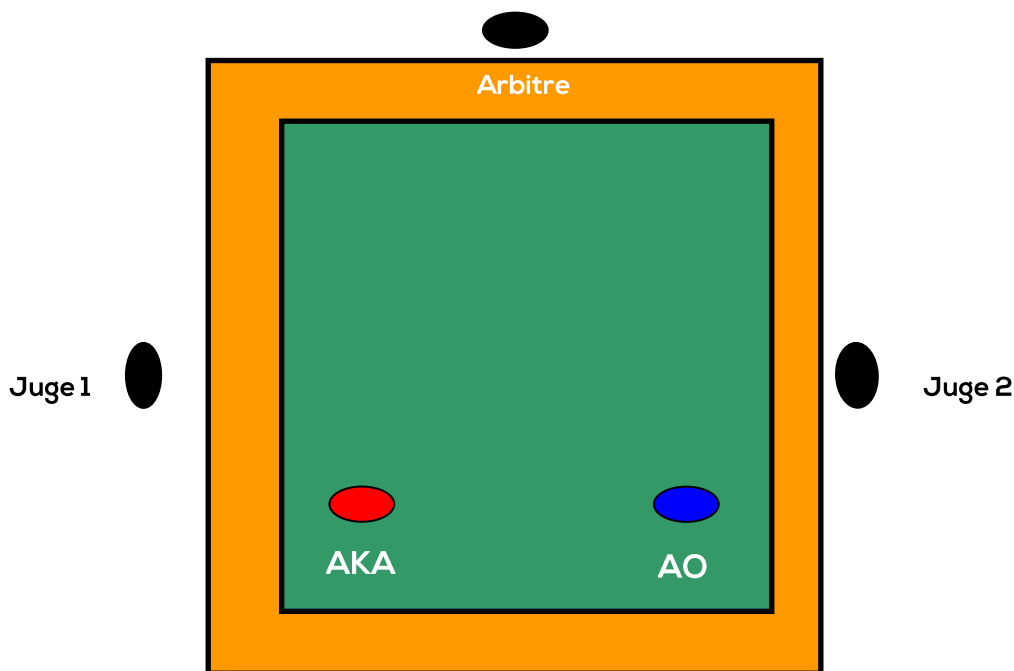
### 3.3 En Randori, Techniques Self et Kata

À l'invitation de l'arbitre, les compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, puis ils se placent et effectuent leur démonstration.

À la fin de leur démonstration, ils attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. Pour que les juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges puis dès que les Juges se seront prononcés, l'arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir comptabilisé le nombre de drapeaux rouges et bleus, lèvera le drapeau correspondant à AKA ou AO et donnera le résultat.

À la suite de la décision, les compétiteurs saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, et quittent l'aire de compétition. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

**Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition**  
**Epreuve Randori, Technique Self, Kata**



**GRADINS**

## 4 **Pouvoirs et Devoirs**

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition, de la Commission d'arbitrage, des contrôleurs de surface de compétition (chef de tatami), des arbitres, de l'arbitrator, des juges, des marqueurs et des entraîneurs sont détaillés ci-dessous.

### 4.1 **Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition**

Il doit être clairement identifié avant le début du tournoi, ce peut être l'organisateur, un responsable de l'arbitrage, un représentant régional ou national. Dans tous les cas, il doit posséder le règlement, avoir une bonne connaissance de la compétition et de l'arbitrage, et être titulaire au minimum du 3ème Dan FFK.

Il organise le briefing et débriefing de la compétition.

Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

### 4.2 **Les pouvoirs et devoirs du responsable de la commission arbitrage/compétition**

Le responsable de la commission d'arbitrage assure la bonne préparation de chaque tournoi, en lien direct avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires, en prenant les mesures nécessaires à la sécurité, etc.

Il supervise et coordonne les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage :

- Il désigne et répartit les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami), arbitres, arbitrator et juges sur leurs aires respectives.
- Il vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.
- Il nomme des officiels de remplacement quand cela est nécessaire. La composition de l'équipe arbitrale ne peut pas être changée à la discrétion de l'arbitrator, de l'arbitre et des Juges.
- Il intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à arbitrator).
- Il peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.
- Il prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.
- Il procède à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle avec éventuellement l'appui du responsable de la compétition.
- Il rend un jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

#### 4.3 Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition (Chef de Tatami)

Le contrôleur de surface de compétition (chef de tatami) coordonne l'équipe arbitrale sur l'aire de compétition dont il a le contrôle : il nomme les arbitres et les juges pour tous les matchs effectués.

Il supervise la prestation des arbitres et des juges de son aire de compétition, et s'assure que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches qui leur ont été confiées.

Il prépare un rapport journalier avec ses recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous sa responsabilité ; il remettra ce rapport à la Commission d'Arbitrage.

#### 4.4 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Randori, Technique Self et Kata

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs et leur donne les différents commandements.

#### 4.5 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Goshin Shobu

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs : il annonce les annonces de début, de suspension et de fin de combat, et donne les commandements aux deux adversaires.

Il vérifie les distances entre les adversaires avant chaque attaque.

Il vérifie la bonne exécution de l'attaque et de la défense.

L'arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

L'arbitre a le pouvoir :

- d'accorder un IPPON, un WAZARI ou un YUKO.
- de délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
- d'obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront au moyen des drapeaux

L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter dans la mesure du possible la moyenne des notes. Il fait une moyenne des notes attribuées par les juges et lui-même en veillant au mieux, à ne pas favoriser ou défavoriser les candidats.

L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table.

L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.

## 4.6 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

Les juges assistent l'arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.

Ils exercent leur droit de vote quand une décision doit être prise.

Ils doivent impérativement lever le drapeau correspondant à leur note immédiatement à la demande l'arbitre, selon le système de notation suivant :

- un IPPON (3 points) quand ils ont observé une bonne défense, exécutée dans le temps et avec précision,
- un WAZARI (2 points) pour une défense correcte mais sans plus,
- un YUKO (1 point) pour une défense incomplète, mal exécutée (non dangereuse),
- un TORIMASSEN (0 point) lorsqu'il n'y a pas eu de défense.

Ils observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants, à savoir :

- quand un compétiteur semble sur le point de commettre, ou a commis une technique ou un acte interdit.
- quand ils constatent une erreur lors de l'attaque ou tout autre problème pouvant survenir.
- quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
- quand l'un ou les deux compétiteurs sort (ent) de la surface de compétition.
- dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

**Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un jugement, il ne peut discuter qu'avec le Chef de Tatami ou la Commission d'Arbitrage. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne, y compris les juges.**

## 4.7 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator

L'arbitrator vérifie le bon déroulement du combat à tous les niveaux.

L'arbitrator annonce l'attaque tirée au sort par les candidats.

L'arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre.

L'arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir.

## 4.8 Les pouvoirs et devoirs des marqueurs

En épreuve Randori, un des marqueurs aura en charge le chronomètre.

En épreuve Goshin Shobu, chaque marqueur aura en charge la feuille de match d'un des deux compétiteurs (AKA ou AO). En plus de comptabiliser les points, ils devront également veiller que l'alternance des attaques soit respectée.

## 4.9 Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur

L'entraîneur veille à l'échauffement de ses compétiteurs, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.

Si l'entraîneur constate une erreur dans le tableau, dans le déroulement de la compétition, il doit en faire part au responsable de la compétition le plus rapidement possible, en tout état de cause avant la fin du tournoi.

L'entraîneur n'est pas admis à proximité des aires de compétitions durant les épreuves.

## 5 Comportements interdits

En Goshin Shobu, on distinguera 2 catégories de comportements interdits. Ces comportements concernent aussi bien Tori que Uke.

### 5.1 Catégorie 1

#### En tant que Tori

- Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, y compris la projection par la tête mal contrôlée, exécutées sans contrôle.
- Se laisser tomber sur Uke en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon d'Uke (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

#### En tant que Uke

- Ne pas respecter l'attaque telle que prévue dans le règlement, ou se jeter sur Tori pour le prendre de vitesse en déformant l'attaque.

### 5.2 Catégorie 2

#### En tant que Uke

- Ne pas attaquer franchement.
- Ne pas "jouer le jeu" en résistant anormalement suite à un atemi de Tori.

#### En tant que Tori ou Uke

- Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uke en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'équipe arbitrale.

### 5.3 Sanctions

La notation, pour des erreurs non dangereuses, et autre que les personnes qui ne jouent pas le jeu, tient compte de l'erreur et de la défense en même temps.

La compétition de Nihon Tai-Jitsu est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques et défenses doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

Une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisée. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé et trois points sont donnés à l'adversaire. Une troisième infraction est pénalisée par la défaite : la victoire est attribuée à l'autre compétiteur.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements. La disqualification (SHIKKAKU) est infligée au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.





## 6 Blessures et accidents en compétition

KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.

Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre, sur avis conforme du Médecin, décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin.

## 7 Protestation officielle

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et cela immédiatement après le combat.

La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

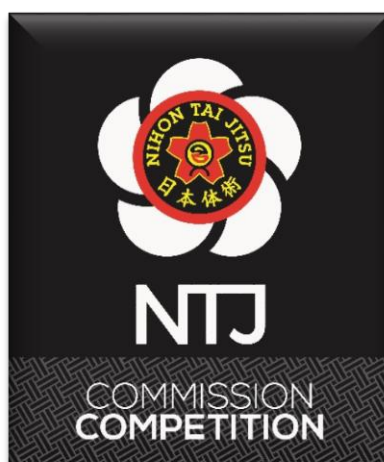
Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.

Les matchs suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.



## PARTIE IV - ANNEXES















## Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule (Kata, Randori, Technique self et Goshin Shobu)

Si dans une catégorie, il n'y a que 3 compétiteurs, les organisateurs peuvent faire combattre les compétiteurs par poule.

### EXEMPLE D'UNE POULE DE 3

- Combat 1, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 2 en ceinture bleue.
- Combat 2, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.
- Combat 3, le compétiteur 2 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.

Pour chaque combat et chaque compétiteur, on note la victoire par 0 ou 1. En épreuve Goshin Shobu, on note également les points.

Tous les compétiteurs se rencontrent tour à tour deux par deux. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de victoires.

En épreuve Goshin Shobu, on note les victoires et les points. En cas d'égalité au nombre de victoire, les compétiteurs sont départagés au nombre de points.


NIHON TAI-JITSU Coupe de France		KATA Mixte		RANDORI Mixte		GOSHIN Hommes Femmes		CATEGORIE BIJIO YIB MIN		
<b>Poule de 3</b>								Responsable du Tableau		
		TAPIS 1 2 3						Accompagnateur des compétiteurs		
NOMS & Prénoms		Combats	1	2	3	Nombre de victoires	Total des points	Classement		
		Rouge	Bleu							
1		Victoire	1	1	2					
		Points								
2		Victoire		3	3					
		Points								
3		Victoire								
		Points								
		Victoire	Victoire : noter 0 ou 1							
		Points	Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points							



## Annexe III – Utilisation des feuilles de match en Goshin Shobu

Les feuilles de match sont utilisées uniquement pour les épreuves Goshin Shobu.

Chaque compétiteur a une feuille de match qui le suit durant toute la compétition. A chaque rencontre avec un adversaire, la feuille de match est prise en charge par l'un des deux Marqueurs à la table de marquage. L'autre Marqueur suit l'autre compétiteur de la même manière.

		<b>NIHON TAI JITSU</b> <b>COUPE DE FRANCE</b>		<b>GOSHIN SHOBU</b> <b>Feuille de Match Individuelle</b>					
<b>Club:</b>		<b>Nom:</b>							
<table border="1"> <tr> <td>HOMME</td> <td>J/O</td> <td>V/B</td> <td>M/N</td> </tr> </table>	HOMME	J/O	V/B	M/N	<b>Prénom:</b>				
HOMME	J/O	V/B	M/N						
<table border="1"> <tr> <td>FEMME</td> <td>J/O</td> <td>V/B</td> <td>M/N</td> </tr> </table>	FEMME	J/O	V/B	M/N					
FEMME	J/O	V/B	M/N						

Pour chaque combat, le Marqueur note :

- le tableau (A, B, etc)
- le tour dans le tableau (1, 2, 3, etc)
- la couleur de la ceinture que porte le compétiteur durant le combat pour faciliter les repérages.
- dans les cases **jaunes**, les points et les pénalités du compétiteur qu'il suit, **quand celui-ci est Tori.**
- dans les cases **vertes**, les pénalités de **l'adversaire quand il est UKE.**
- dans la case **orange**, **Total Général**, le total des points obtenus par **Tori**, moins les pénalités en tant que **Tori** (cases jaunes), et moins les pénalités en tant que **Uke**, notées sur la feuille de match de l'adversaire (cases vertes).
- Dans la case rose, **6<sup>ème</sup> combat**, on note le résultat (0 ou 1) s'il y a eu égalité de points auparavant.
- Dans la case **bleue**, **Résultat combat**, on note par 1 ou 0 si le compétiteur est vainqueur ou perdant.

Combat 1	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	6 <sup>ème</sup> combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom adversaire			Pénalités comme UKE									







## **REMARQUES**

Le rôle des marqueurs est très important. Ils devront apporter une attention particulière à la notation des feuilles de match et au bon déroulement des combats.

Les marqueurs devront également veiller à l'alternance des rôles (Tori et Uke) à CHAQUE ATTAQUE, entre AKA et AO.

Pour le respect des compétiteurs et le bon déroulement des épreuves, l'Arbitrator et les Marqueurs, ainsi que les Juges et l'Arbitre devront veiller à ne pas faire d'erreurs, et dans le doute n'hésiteront pas à vérifier et se concerter, voir demander plutôt que se tromper.

Afin d'éviter les confusions entre les deux compétiteurs, l'Arbitrator doit demander aux compétiteurs, avant le combat, de confirmer leur nom à la table de marquage s'assurant de la bonne attribution des ceintures rouges et bleues, et de la correspondance sur les feuilles de match. Le vainqueur doit se présenter à l'arbitrator et confirmer son nom.





## Annexe IV – Tableau des éliminatoires

Vous trouverez ci-dessous un tableau des éliminatoires pour 16 compétiteurs maximum.



# ELIMINATOIRES

**TABLEAU =**

**TAPIS =**

**KATA**

Mixte

**RANDORI**

Mixte

**GOSHIN**

Hommes

Femmes

1er tour

2ème tour

3ème tour

4ème tour

**BIJIO**

**YIB**

**M/N**

**Responsable du Tableau**

**Accompagnateur des compétiteurs**

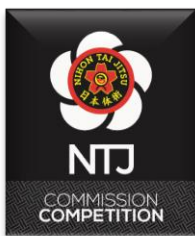
NOM - Prénom

**FINALISTE DU TABLEAU**

**NIHON TAI-JITSU**  
**Coupe de France**







## Annexe V – Tableau des repêchages

Vous trouverez ci-dessous un tableau des repêchages pour 10 compétiteurs maximum





# REPECHAGES

**TABLEAU =**

**TAPIS =**

**KATA**  
Miste

**RANDORI**  
Miste

**GOSHIN**  
Hommes  
Femmes

**BIJ/O**

**Y/B**

**M/N**

**Responsable du Tableau**

**Accompagnateur des compétiteurs**

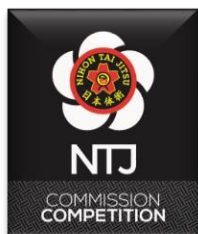
Repêchage du  
Tableau

Repêchage du  
Tableau

**NIHON TAI-JITSU**  
**Coupe de France**







## Annexe VI – Feuille de poule

Vous trouverez ci-dessous une feuille de poule de 3 compétiteurs.





# NIHON TAI-JITSU Coupe de France



## Poule de 3

KATA	RANDORI
Mixte	Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

CATEGORIE		
BIJHO	YIB	MIN

### TAPIS

1 2 3

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

NOMS & Prénoms

Combats	1	2	3
Rouge	1	1	2
Bleu	2	3	3

Nombre de victoires Total des points Classement

1

Victoire  
Points

2

Victoire  
Points

3

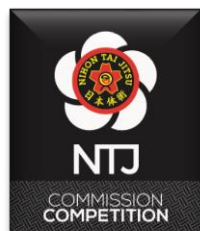
Victoire  
Points

Victoire  
Points

Victoire : noter 0 ou 1

Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points





## Annexe VII – Tableau résultats finaux.

Vous trouverez ci-dessous le tableau de classement des trois premières places pour l'annonce des résultats lors de la remise des récompenses.





# RESULTATS

**TABLEAU =**

**TAPIS =**

**KATA**  
Mixte

**RANDORI**  
Mixte

**GOSHIN**  
Hommes  
Femmes

**B/J/O**

**V/B**

**M/N**

**Responsable du Tableau**

**Accompagnateur des compétiteurs**

**1er**

**2ème**

**3ème**

NIHON TAI-JITSU  
Coupe de France







Commission Nationale Nihon Tai Jitsu / Fédération Française de Karaté

## COMMISSION COMPETITION NTJ/FFK

*Partie IV – Annexes*



### Annexe VIII – Autorisation parentale.

Vous trouverez ci-dessous un exemplaire d'autorisation parentale pour les compétiteurs mineurs (-18 ans).



Je soussigné : Monsieur ☐Madame ☐

Nom :		Prénom :	
-------	--	----------	--

**Agissant en qualité de :**Père ☐ Mère ☐ Tuteur ☐ Autre ☐ - Précisez :**Demeurant à,**

Adresse :			
Code Postal :		Ville :	
Tel Domicile :		Tel Portable :	
E-mail :			

**Autorise mon enfant,**

Nom :		Prénom :	
-------	--	----------	--

A participer aux manifestations de la **Saison 20\_\_\_/20\_\_\_** organisées par la Fédération Française de Karaté et ses organismes décentralisés (Ligues, Zone Interdépartementale et Départements).

J'autorise la prise en charge médicale pour tout incident survenant pendant la manifestation.

J'autorise l'organisateur de la manifestation à utiliser l'image de mon enfant pour promouvoir le Nihon Tai Jitsu dans le cadre de ses activités de communication, (Blog, Site internet, Presses locales et nationales, Flyers).

Fait à :

le

**Signature****(Précéder de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)**



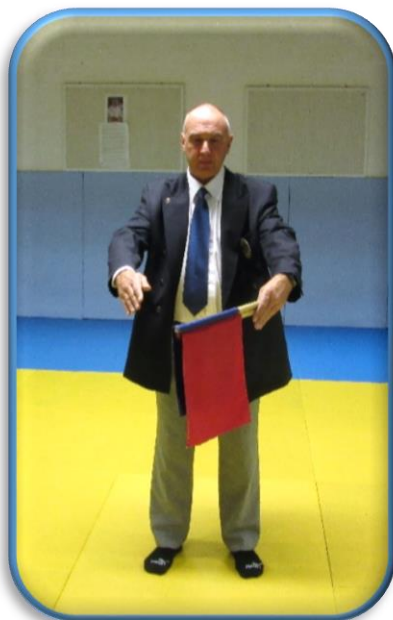
## Annexe IX – Terminologie.

<b>GOSHIN SHOBU KAMAE</b>	Préparation au combat. Commandement de l'Arbitre.	L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.
<b>HAJIME</b>	Départ du combat à chaque attaque.	Commandement donné par l'Arbitre. Voir page 85.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	3 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre lève le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué. Voir page 87.
<b>AKA (AO) WAZARI</b>	2 Points accordés à AKA ou AO.	L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué. Voir page 87.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	1 Point accordé à AKA ou AO.	L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué. Voir page 87.
<b>CHUKOKU</b>	Avertissement de 1 <sup>ère</sup> ou 2 <sup>ème</sup> catégorie sans pénalité.	1 <sup>ère</sup> catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 <sup>ème</sup> catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
<b>SHIKKAKU</b>	Disqualification. Après nouvelle récidive « Quittez l'aire de compétition ! ».	Le Juge fait un grand cercle avec le drapeau, le pointe ensuite bras tendu vers le visage du fautif. En Goshin Shobu, l'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire. Voir page 89.
<b>TORIMASSEN</b>	Technique non valable	Le Juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas. Voir page 87.
<b>MIENAI</b>	Je n'ai rien vu.	Geste uniquement pour les Juges. Voir page 87.





## Annexe X – Principaux gestes et signaux avec les drapeaux.



**OTAGAI NI REI**  
(Saluez-vous)



**HAJIME**  
(Commencez)





**IPPON**  
(3 Points)



**WAZARI**  
(2 Points)



**YUKO**  
(1 Point)



**TORIMASSEN**  
(Technique jugée  
non valable)



**MIENAI**  
(Le juge n'a pas vu)



**HIKIWAKE**  
(Egalité)





## CONTACT EXCESSIF

(Il faut contrôler,  
c'est un  
avertissement)



## SHIKAKKU

(Disqualification, il y a  
déjà 2  
avertissements)



**NO KACHI**  
(Vainqueur bleu)



**NO KACHI**  
(Vainqueur rouge)