

NIHON TAI-JITSU

Règlement officiel de la coupe Grand-Sud 2017

Responsable technique midi Pyrènes

LEFRANC Philippe

Rédacteurs

Eric Bastien

Younès Sekkal



1. DEFINITION DE LA COUPE GRAND SUD

1.1 La Coupe est composée de 3 épreuves indépendantes :

- ▶ La Coupe Kata Synchro
- ▶ La Coupe Self.
- ▶ La coupe Randori

1.2 Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.

1.3 La compétition commence par la Coupe Kata, suivi de la Coupe Self pour terminer par la Coupe Randori.

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

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

- ▶ Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
- ▶ L'attestation « licence » FFKDA historique individuelle du compétiteur.
- ▶ Un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition
- ▶ Une autorisation parentale.
- ▶ La carte vitale et mutuelle si les parents n'accompagnent pas le compétiteur(trice).

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

2.4 Les compétiteurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club.

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

2.6 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 autre partenaire d'une autre équipe de la même catégorie ou le surclasser dans une autre catégorie. Cela n'est valable que pour une équipe par catégorie.

Conditions le jour de la compétition

2.11 Les enfants devront se présenter avec le passeport et l'autorisation parentale,

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

3. LES CATEGORIES

Le développement de l'enfant, adolescent, que ce soit au niveau cognitif, physiologique, masse musculaire, poids.... est totalement différent chez un enfant de 7 ans, 10 ans, ou de 16ans.

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants en fonction de leurs possibilités, un découpage par tranche d'âge a été utilisé pour la "Coupe Grand Sud".

3. 1 La catégorie A : **POUSSINS et PUPILLES**

Concerne les Poussins et les Pupilles de 6 à 9 ans, divisés en 4 groupes de ceintures :

- ▶ Blanches et Blanches / barrette Jaunes **POUSSINS**
- ▶ Blanches et Blanches / barrette Jaunes **PUPILLES**
- ▶ Jaunes et Jaune /barrette Orange **PUPILLES**

3. 2 La catégorie B : **AVENIR**

Concerne les Benjamins et Minimes, enfants de 10 à 13 ans, répartis en 4 groupes de ceintures :

- ▶ Blanche et Jaune
- ▶ Orange et Orange/ barrette Verte
- ▶ Verte et Verte/ barrette Bleue
- ▶ Bleue

3. 2 La catégorie C : **ESPOIR**

Concerne les Cadets et Juniors, âgés de 14 à 17 ans, répartis en 5 groupes de ceintures :

- ▶ Blanche, Jaune
- ▶ Orange
- ▶ Verte,
- ▶ Bleue
- ▶ Violette (1) et Marrons

(1) ceinture intermédiaire avant la marron, soit l'âge environ de 16 ans.

	Catégorie A		Catégorie B : AVENIR		Catégorie C : ESPOIR	
Individuels	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans
Masculins Féminines	Nés en 2009 - 2010	Nés en 2007 - 2008	Nés en 2005 - 2006	Nés en 2003 - 2004	Nés en 2001 - 2002	Nés en 1999 - 2000



4. ORGANISATION DES COMPETITIONS

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.

Tableaux :

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.

Poules :

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 tour, alors, quelle que soit l'issue de ce tour il 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.

Règles :

- 4.1 Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.
- 4.2 Les compétiteurs se rencontrent par équipe de 2 contre 2, en exécutant le même kata ou la self, ou le randori. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges.
- 4.3 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.
- 4.5 En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.

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

5. L'AIR DE COMPETITION

- 5.1 La coupe est répartie sur 1 ou 2 plateaux de compétition.
- 5.2 Les plateaux de compétition sont identiques pour les 3 coupes (Kata, Self, Randori).
- 5.3 Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tatamis à l'extérieur de l'aire de sécurité, d'une table de marquage.

L'aire de compétition :

- 5.4 L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis réparties entre un carré de 6m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.
- 5.5 L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4cm d'épaisseur minimum.
- 5.6 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 ces derniers restent parfaitement joints pendant la compétition.
- 5.7 L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.
- 5.9 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.

La table de marquage :

- 5.10 La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs
- 5.11 La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas être gênée par l'arbitre.
- 5.12 L'Arbitrator sera assis entre les marqueurs.

Juges et Arbitres :

5.13 Il y a un arbitre et des juges. Lors des épreuves éliminatoires et les repêchages, les juges sont au nombre de 2. En finale, ils sont au nombre de 4.

Explication :

- Avec 2 juges : L'arbitre sera debout à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres du bord de l'aire de compétition, du côté de l'entrée des compétiteurs. Les trois disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
- Avec 4 juges : L'arbitre sera debout à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPETITIONS

6. LES TENUES OFFICIELLES

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

ARBITRES ET JUGES

- 6.1 Les juges sont en Keikogi blanc
- 6.2 L'arbitre et l'Arbitrator porte la tenue officielle de juge.

Tenue officielle des arbitres et de l'Arbitrator :

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

COMPETITEURS

- 6.9 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 acceptée.
- 6.10 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 autorisés. Les autres écussons (clubs, etc.) sont prohibés.
- 6.11 Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; rouge pour le compétiteur « AKA » et bleue pour « AO » Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.
- 6.12 La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum 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.
- 6.13 Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Ils ne peuvent pas être retroussés
- 6.14 Le pantalon doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peut pas être retroussés.

- 6.15 Chaque compétiteur (trice) 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. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- 6.16 Les compétiteurs (trices) doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autres bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.
- 6.17 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.
- 6.18 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. COMPORTEMENT, CIRCULATION

- 7.1 Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.
- 7.2 Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres, juges du tatami dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage à proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.
- 7.3 Les membres du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.
- 7.4 Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).
- 7.5 Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

8. L'ARBITRAGE

Ce sera sûrement le point le plus important à régler, lors d'une compétition enfants. Il sera demandé aux juges une certaine maturité car, comme le savent tous les professeurs qui enseignent à des enfants :

“ON NE PEUT PAS SE PERMETTRE DE JUGER DES ENFANTS COMME DES ADULTES”.

Les ateliers demandés aux jeunes pratiquants diffèrent de ceux demandés à des adultes. Il sera donc nécessaire que les juges S'ADAPTENT AUX ENFANTS.

8.1 Mise au point sur l'arbitrage

Le jugement technique devra varier selon l'âge et le niveau des compétitions. Pour la catégorie A, regroupant les plus jeunes compétiteurs, les juges doivent, à partir d'évaluations basées sur les points ci-dessous, ajuster leurs notations en fonction de l'âge et de la couleur de ceinture. Ils ne devront, en aucun cas, sanctionner le travail qui aura sûrement, à leurs yeux, moins de précision que celui des compétiteurs plus âgés.

8.1.1 Points à noter pour la catégorie A

- ▶ SALUT ET PRESENTATION
- ▶ REALISATION (COMPREHENSION) DU PROGRAMME

Pour les autres catégories, la notation sera plus précise.

8.1.2 Points à noter pour la catégorie B Avenir et C Espoir

8.1.2.1 Points à noter pour les ceintures blanches à "orange / vertes" (2 couleurs).

- ▶ SALUT ET PRESENTATION
- ▶ REALISATION DU PROGRAMME
- ▶ TECHNICITE DES MOUVEMENTS
- ▶ CONCENTRATION
- ▶ CONTROLE

Pour les ceintures vertes, bleues et violettes, la notation se vaudra plus rigoureuse et plus technique. De ce fait, d'autres points interviendront dans la notation.

8.1.2.2 Points à noter pour les ceintures vertes à marrons.

- ▶ SALUT ET PRESENTATION
- ▶ REALISATION DU PROGRAMME
- ▶ TECHNICITE DES MOUVEMENTS
- ▶ CONCENTRATION
- ▶ CONTROLE
- ▶ REGARD
- ▶ PRECISION DES MOUVEMENTS
- ▶ RYTHME
- ▶ STABILITE DANS L'EXECUTION DES GESTES

Bien évidemment, les juges noteront également, avec leur propre conviction, le travail présenté.

9. LE PROGRAMME

Il se compose de 2 à 3 ateliers en fonction des catégories.

9.1 Programme catégorie A : Pupilles

- * Technique de self-défense
- * Kata synchro

9.1.1 L'atelier self - défense :

Chaque équipe doit présenter 4 techniques, soit 2 attaques et donc 2 défenses par compétiteur.

Les attaques et les défenses sont librement choisies par l'équipe. Elles sont présentées en alternances.

Le jury ne notera pas, ici, la complexité des techniques mais plutôt la stabilité des positions, une mise en garde correcte et une justesse dans la frappe.

Techniques interdites :

- Chargement sur les épaules-but protéger le dos de Tori et prévenir les mauvaises chutes de Uke
- Clefs, strangulations et sutémi (les sutémis latéraux sont tolérés à partir de la ceinture orange.)

9.1.2 L'atelier Kata Synchro :

▶ **Ceinture : Blanches et Blanches / barrette Jaunes**

- Empi No Kata
- 1^{er} Kata

▶ **Ceinture : Jaunes et Jaune /barrette Orange**

- Empi No Kata
- 1^{er} Kata

▶ **Ceinture : Orange et Orange / barrette Verte**

- 1^{er} Kata
- 2^{ème} Kata

9.2 Programme catégorie B : **Avenir**

- * Technique de self-défense
- * Kata synchro
- * Randori

9.2.1 L'atelier self-défense :

Chaque équipe doit présenter 4 techniques, soit 2 attaques et donc 2 défenses par compétiteur.

Les attaques et les défenses sont librement choisies par l'équipe. Elles sont présentées en alternances.

9.2.2 L'atelier randori :

Il se décompose en 2 sous-catégorie de grade.

9.2.2.1 Ceinture : Blanche, Jaune, et Orange

- Le temps imposé est de 30 secondes.
- Les techniques devront être enchaînées et d'une diversité.
- Les familles de techniques possibles et autorisées :
 - ☒ sutémis latéraux,
 - ☒ balayages,
 - ☒ projection avec jambe en barrage,
 - ☒ atémis,

Techniques interdites :

- Chargement sur les épaules-but protéger le dos de Tori et prévenir les mauvaises chutes de Uke.
- Clefs, strangulations et sutémi, style « le sac de riz, la planchette japonaise ».
- Atémi au visage et aux parties génitales.

9.2.2.2 Ceinture : Verte, Verte/ barrette Bleue et Bleue

- Le temps imposé est de 30 secondes.
- Les techniques devront être enchaînées et d'une grande richesse technique.
- Les familles de techniques possibles et autorisées :
 - ☒ atémis,
 - ☒ simulations de clé,
 - ☒ simulations de strangulation,
 - ☒ projections avec barrage,
 - ☒ balayages,
 - ☒ sutémis latéraux et intérieur.

Techniques interdites :

- Verrouillages des clefs et des strangulations
- Sutémi dit « le sac de riz, et la planchette japonaise »
- Projection violente ou réalisé en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.
- Atémis aux parties génitales.

9.2.3 L'atelier Kata Synchro :

Il se décompose en 3 sous-catégorie de grade.

▶ **Ceinture** : Blanche, Jaune, et Jaune /barrette Orange

- Empi No Kata
- 1^{er} Kata

▶ **Ceinture** : Orange et Verte

- 1^{er} Kata
- 2^{ème} Kata

▶ **Ceinture** : Verte/ barrette Bleue et Bleue

- 2^{ème} Kata
- 3^{ème} Kata

9.3 Programme catégorie C : Espoir

- * self-défense
- * randori
- * Kata Synchro

9.3.1 L'atelier self-défense :

Chaque équipe doit présenter 4 techniques, soit 2 attaques et 2 défenses par compétiteur. Les attaques et les défenses sont librement choisies par l'équipe. Elles sont présentées en alternances.

9.3.2 L'atelier randori :

Il se décompose en 2 sous-catégorie de grade :

9.3.2.1 **Ceinture** : Blanche, Jaune et Orange

- Le temps imposé est de 30 secondes.
- Les techniques devront être enchaînées et d'une diversité technique.

- Les familles de techniques possibles et autorisées :
 - ☒ atémis,
 - ☒ simulations de clé,
 - ☒ simulations de strangulation,
 - ☒ projections avec barrage,
 - ☒ balayages,
 - ☒ sutémis latéraux et intérieur.

Techniques interdites :

- Chargement sur les épaules-but protéger le dos de Tori et prévenir les mauvaises chutes de Uke.
- Clefs, strangulations et sutémi, style « le sac de riz, la planchette japonaise ».
- Atémi au visage et aux parties génitales.

9.3.2.2 **Ceinture** : **Verte, Bleue, Violette et Marron**

- Le temps imposé est de 30 secondes.
- Les techniques devront être enchaînées et d'une grande richesse technique.
- Les familles de techniques possibles et autorisées :
 - ☒ atémis,
 - ☒ simulations de clé,
 - ☒ simulations de strangulation,
 - ☒ projections avec barrage,
 - ☒ balayages,
 - ☒ sutémis latéraux et intérieur.

Techniques interdites :

- Verrouillages des clefs et des strangulations
- Sutémi dit « le sac de riz, et la planchette japonaise »
- Projection violente ou réalisé en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.
- Atémi aux parties génitales.

ATTENTION :

Cet atelier n'est pas axé sur la recherche d'un randori purement technique, mais plutôt d'un randori de démonstration. Ainsi, les enfants qui créent eux-mêmes leur randori, pourront montrer à leurs parents, leurs professeurs, des techniques qu'ils affectionnent, sous le regard et le contrôle technique de leur professeur.

En respectant les techniques n'ont autorisé aux enfants et en sachant qu'un randori de démonstration est toujours moins réaliste qu'un randori qui restera très technique.

9.3.3 L'atelier Kata Synchro :

Il se décompose en 3 sous-catégorie de grade.

- ▶ **Ceinture : Blanche, Jaune**
 - Empi No Kata
 - 1er Kata

- ▶ **Ceinture : Orange, Verte**
 - 1^{er} Kata
 - 2^{ème} Kata

- ▶ **Ceinture : Bleue, Violette et Marron**
 - 2^{ème} Kata
 - 3^{ème} Kata

