



REGLEMENTS COUPE DE FRANCE

ENFANTS - ADOLESCENTS - ADULTES

KATA
RANDORI
TECHNIQUE - SELF
GOSHIN SHOBU
2015



PARTIE I Organisation des compétitions

PARTIE II Règlements des compétitions

PARTIE III Règlements d'arbitrage

Comité de rédaction
Christophe GAUTHIER
Alain CORLI
Younès SEKKAL
Laurent LARIVIERE

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 <ul style="list-style-type: none">- Le règlement 2007 devient 2008.- Ajout article concernant l'obligation de deux licences.- Mise à jour de la feuille de match. Partie II <ul style="list-style-type: none">- 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 simultané 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 <ul style="list-style-type: none">- Pas de changement.
Juillet 2011	Partie I <ul style="list-style-type: none">- Le règlement 2008 devient 2012. Partie II <ul style="list-style-type: none">- 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



PARTIE I

ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Définition de la coupe de France.
2. Conditions administratives.
3. Les catégories.
4. Organisation des compétitions.
5. L'aire de compétition.
6. Les tenues officielles.
7. Le comité d'organisation (C.O.S).
8. Comportement, circulation.
9. Les entraîneurs.
10. Le médical.

ANNEXES

1. DEFINITION DE LA COUPE DE FRANCE

- 1.1 La Coupe de France de Nihon Tai-Jitsu est composée de 3 épreuves indépendantes.
 - La Coupe Kata.
 - La Coupe Randori.
 - La Coupe Goshin Shobu.
- 1.2 Les compétiteurs peuvent se présenter à une ou plusieurs épreuves.
- 1.3 Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.
- 1.4 Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition commence par la Coupe Kata, suivi de la Coupe Randori, pour terminer par le Goshin Shobu.
- 1.5 Le Goshin Shobu concerne uniquement les combats.

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

- 2.1 Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier de plus d'un an de pratique par la possession d'au moins **2 timbres de licences FFKDA** dont celui de l'année en cours.
- 2.2 Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes :
 - Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
 - Les timbres de licences FFKDA, collés sur le passeport, dont la licence de la saison en cours.
 - Un certificat médical, postérieur au 1^{er} septembre de la saison en cours.
 - Une autorisation parentale pour les mineurs.
- 2.3 Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur club.
- 2.4 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.
- 2.5 Afin d'éviter la constitution d'équipe "gagnante" entre club, 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.
- 2.6 Si un club n'a aucun compétiteur dans une catégorie, il ne peut pas présenter des compétiteurs qui seraient licenciés dans un autre club.
- 2.7 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.
- 2.8 Un club pouvant présenter au moins une équipe, ne pourra pas compléter une autre équipe avec un licencié d'un autre club.
- 2.9 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, Goshin Shobu).

Conditions le jour de la compétition

- 2.10 Chaque compétiteur présente personnellement son passeport.
- 2.11 Tous les compétiteurs doivent avoir 16 ans le jour de la compétition pour pouvoir participer dans une catégorie adulte. Les mineurs devront être en mesure de présenter avec le passeport, une autorisation parentale. La compétition est ouverte de 8 à 15 ans dans les catégories enfants et adolescents.
- 2.12 Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel ou par équipe.
- 2.13 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 CATEGORIES

Les catégories sont définies de façon suivante :

3.1 Catégories enfants / adolescents.

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants, la catégorie enfants / adolescents est divisée en trois catégories d'âge, pupilles, avenirs et espoirs.

Aucun surclassement d'âge ne sera admis.

Chaque club ne pourra pas présenter à la coupe de France plus de 8 compétiteurs toutes catégories et toutes épreuves comprises.

- **Pupilles 8/9 ans**

La catégorie pupilles se divise en deux groupes de ceintures.

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

- **Avenirs 10/13 ans**

La catégorie avenirs se divise en trois groupes de ceintures.

- Jaune
- Orange - Orange/Verte
- Verte - Verte/Bleue

- **Espoirs 14/17 ans**

La catégorie espoirs se divise en trois groupes de ceintures.

- Jaune - Orange
- Verte - Bleue
- Violette (1) - Marron

(1) Ceinture intermédiaire avant la ceinture marron, le compétiteur a aux environs de 16 ans.

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

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

CATEGORIES		PARTICIPATIONS				
		KATA	RANDORI	TECHNIQUE SELF	GOSHIN SHOBU	
		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	Individuel			Individuel	Individuelle
	Orange/Verte et Verte	Individuel			Individuel	Individuelle
	Verte et Verte/bleue	Individuel			Individuel	Individuelle
ESPOIR	Jaune et Orange	Individuel			Individuel	Individuelle

Nihon Tai-Jitsu

Organisation des compétitions

	Verte Et Bleue	Individuel			Individuel	Individuelle
	Violette Et Marron	Equipe			Individuel	Individuelle

3.2 Catégorie adultes, à partir de 16 ans

3.2.1 Il y a trois catégories.

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

3.2.2 Les ceintures bleues peuvent choisir d'être surclassées en catégorie Marron/Noire.

3.2.3 Un compétiteur ceinture bleue qui s'inscrit à plusieurs épreuves (Kata, Randori, Goshin Shobu), devra faire toutes les épreuves dans la même catégorie.

CATEGORIES	PARTICIPATIONS			
	KATA	RANDORI	GOSHIN SHOBU	
	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 COMPETITIONS

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 participants, 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.

Règles

- 4.3 Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.
- 4.4 En kata, les compétiteurs se rencontrent 2 par 2, en exécutant le même kata chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges. Idem pour les couples.

- 4.5 En Randori, les couples se rencontrent 2 par 2, en exécutant leur Randori chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges.
- 4.6 En Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent 2 par 2, sur 2 séries de 5 attaques/défenses.
- 4.7 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.
- 4.8 En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.
- 4.9 Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

5. L'AIRE DE COMPETITION

Le plateau de compétition

- 5.3 Une compétition nationale est répartie sur 3 plateaux de compétition.
- 5.4 Les plateaux de compétition sont identiques pour les 3 coupes (Kata, Randori, Goshin Shobu).
- 5.5 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.

L'aire de compétition

- 5.6 L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de coté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis répartis entre un carré de 6m de coté d'une couleur, et d'une bordure de 1m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.
- 5.7 L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4cm d'épaisseur minimum.
- 5.8 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.
- 5.9 L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1m maximum au-dessus du sol. La plate forme surélevée devra mesurer au moins 10m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.
- 5.10 Deux lignes parallèles de 1m de long chacune, distantes de 1m 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).
- 5.11 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

- 5.12 La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. En Randori, un des marqueurs aura en charge le chronomètre. En 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 est respectée.
- 5.13 La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas gêner le juge N°2.
- 5.14 L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

Juges et arbitres

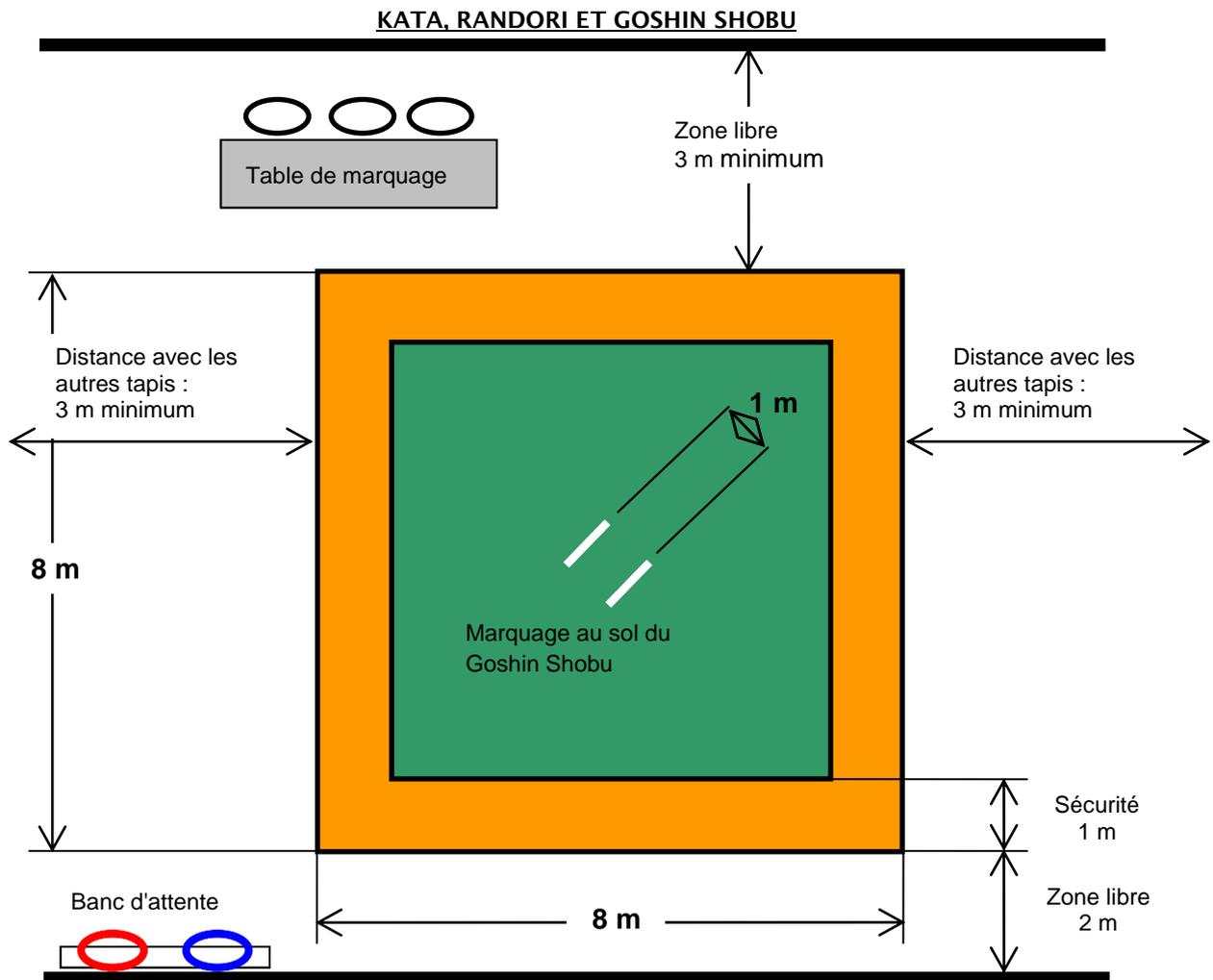
- 5.15 Pour les Coupes Kata, Randori et Goshin Shobu, lors des épreuves éliminatoires et les repêchages, les juges sont au nombre de 3. En finale, ils sont au nombre de 5.

- 5.16 En Kata et Randori, il n'y a pas d'arbitre; seulement des juges. En Goshin Shobu, il y a des juges et un arbitre.

EXPLICATIONS

- Avec 3 juges : Le Juge central (N°2) sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres 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 5 juges : Le Juge central (N°3) sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPETITIONS



6. TENUES OFFICIELLES

- 6.1 Les compétiteurs arbitres et juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.
- 6.2 La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

ARBITRES ET JUGES

- 6.3 Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage.
- 6.4 Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

Tenue officielle des arbitres et juges.

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

COMPÉTITEURS

- 6.11 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).
- 6.12 L'écusson du Nihon Tai-Jitsu, apposé sur la manche gauche de la veste entre le coude et l'épaule, est obligatoire. 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.
- 6.13 L'un des compétiteurs doit porter une ceinture de couleur rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent avoir environ 5cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15cm de chaque côté du nœud fait.
- 6.14 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.
- 6.15 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.
- 6.16 Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées
- 6.17 Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.
- 6.18 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. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur (trice) a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur (trice) du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- 6.19 Les compétiteurs (trices) doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.
- 6.20 Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du Keikogi. Les autres protections sont interdites (protège-tibias, coudes, casques, gants,...).

- 6.21 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.
- 6.22 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 COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.)

Le COS assure:

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

8. COMPORTEMENT, CIRCULATION

- 8.1 Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.
- 8.2 Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres, juges du tatami 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.
- 8.3 Les membres du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.
- 8.4 Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).
- 8.5 Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

9. LES ENTRAINEURS

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

10. LE MEDICAL

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

ANNEXES

Utilisation des Tableaux

Utilisation des Poules

Utilisation des Feuilles de Match en Goshin Shobu

Feuille de match Goshin Shobu

Tableau des Eliminatoires

Tableau des Repêchages

Feuille de Poule de 3

Résultats Finaux

Exemple d'Autorisation Parentale

Utilisation des tableaux (Kata, Randori, Goshin Shobu)

Pour chaque catégorie, les compétitions sont organisées en tableaux. Chaque compétiteur rencontre un adversaire (AKA en rouge contre AO en bleu), le vainqueur passant au tour suivant.

S'il y a un nombre impair de compétiteurs, on tire au sort celui qui passera directement au 2^{ème} tour sans combattre.

Si il y a plus de 16 compétiteurs au premier tour, les compétiteurs seront répartis en plusieurs tableaux (A, B, C,etc)

S'il n'y a que 3 compétiteurs, les organisateurs choisiront la formule par poule.

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**.

En Goshin Shobu, les compétiteurs **AKA** et **AO** sont alternativement, et **pour chaque attaque**, **TORI** (qui défend) et **UKE** (qui attaque).

Exemple: Dupond est AKA et Durand AO.

- AKA, en rouge, est Tori et défend sur la première attaque de AO (Shomen Uchi ou Yokomen Uchi).
 - AKA devient Uke, et AO/Tori défend sur la même attaque.
 - AKA redevient Tori et défend sur la 2^{ème} attaque choisie dans la série ATEMI.
 - AKA devient Uke, et AO/Tori défend sur une attaque choisie dans la série ATEMI (la même ou différente).
 - Idem à chaque série.
- Si les compétiteurs inversent les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis.
- En catégorie Marron/Noires, les compétiteurs choisissent l'attaque, et ne l'annoncent pas.
- Dans les catégories inférieures, c'est l'Arbitrator à la table de marquage qui choisi l'attaque et l'annonce à voix haute et claire.

Nihon Tai-Jitsu

Organisation des compétitions

En Goshin Shobu, le vainqueur d'une rencontre est celui qui totalise 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 6^{ème} 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 3^{ème}, des repêchages sont faits entre les compétiteurs qui ont rencontré le 1^{er} et le 2^{ème}. En aucun cas, il ne peut y avoir d'ex æquo pour la troisième place.

REPECHAGES	TABLEAU =	KATA Mixte	RANDORI Mixte	GOSHIN Hommes Femmes	
	TAPIS =				
					BIJOU YIB MIN
					Responsable du Tableau
					Accompagnateur des compétiteurs
<p>Repêchage du Tableau</p>					
<p>Repêchage du Tableau</p>					
					<p>NIHON TAI-JITSU Coupe de France</p>

Nihon Tai-Jitsu

Organisation des compétitions

Utilisation des Feuilles de Poule (Kata, Randori, 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 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 Goshin Shobu, on note les victoires et les points. En cas d'égalité au nombre de victoires, les compétiteurs sont départagés au nombre de points.

 NIHON TAI-JITSU Coupe de France	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th>KATA</th></tr> <tr><td>Mixte</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th>RANDORI</th></tr> <tr><td>Mixte</td></tr> </table>	KATA	Mixte	RANDORI	Mixte	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th>GOSHIN</th></tr> <tr><td>Hommes</td></tr> <tr><td>Femmes</td></tr> </table>	GOSHIN	Hommes	Femmes	<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><th colspan="3">CATEGORIE</th></tr> <tr> <td style="width: 33%;">BJJO</td> <td style="width: 33%;">YJB</td> <td style="width: 33%;">M/N</td> </tr> </table>	CATEGORIE			BJJO	YJB	M/N																																			
	KATA																																																		
Mixte																																																			
RANDORI																																																			
Mixte																																																			
GOSHIN																																																			
Hommes																																																			
Femmes																																																			
CATEGORIE																																																			
BJJO	YJB	M/N																																																	
Poule de 3	TAPIS 1 2 3		Responsable du Tableau Accompagnateur des compétiteurs																																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">NOMS & Prénoms</th> <th>Combats</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th rowspan="2">Nombre de victoires</th> <th rowspan="2">Total des points</th> <th rowspan="2">Classement</th> </tr> <tr> <th>Rouge</th> <th>1</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Bleu</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>3</th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Victoire Points</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Victoire Points</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Victoire Points</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NOMS & Prénoms	Combats	1	2	3	Nombre de victoires	Total des points	Classement	Rouge	1	1	2		Bleu	2	3	3				1	Victoire Points							2	Victoire Points							3	Victoire Points							<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%; text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="text-align: center;">Victoire</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Points</td></tr> </table> </td> <td> Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points </td> </tr> </table>			<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="text-align: center;">Victoire</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points
NOMS & Prénoms		Combats	1	2	3				Nombre de victoires	Total des points	Classement																																								
	Rouge	1	1	2																																															
	Bleu	2	3	3																																															
1	Victoire Points																																																		
2	Victoire Points																																																		
3	Victoire Points																																																		
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="text-align: center;">Victoire</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points																																																
Victoire																																																			
Points																																																			

Nihon Tai-Jitsu

Organisation des compétitions

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.



NIHON TAI JITSU
COUPE DE FRANCE

GOSHIN SHOBU

Feuille de Match Individuelle

Club:

Nom:

HOMME	J/O	V/B	M/N
-------	-----	-----	-----

Prénom:

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^{ème} combat*, on note le résultat (0 ou 1) si 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 ^{ème} 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.

En Goshin Shobu, 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'erreur. Dans le doute, ils n'hésiteront pas à vérifier et se concerter, voire demander plutôt que de se tromper.

Afin d'éviter les confusions entre les deux compétiteurs, l'Arbitrator pourra demander aux compétiteurs, avant le combat, de confirmer leur nom à la table de marquage, s'assurant de la bonne attribution des ceintures rouge et bleue, et de la correspondance sur les feuilles de match.

ELIMINATOIRES

TABLEAU =

TAPIS =

KATA

Mixte

RANDORI

Mixte

GOSHIN

Hommes

Femmes

1er tour

2ème tour

3ème tour

4ème tour

NOM - Prénom

BIJOU

YIB

MIN

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

FINALISTE DU TABLEAU

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France



REPECHAGES

TABLEAU =

TAPIS =

KATA
Mixte

RANDORI
Mixte

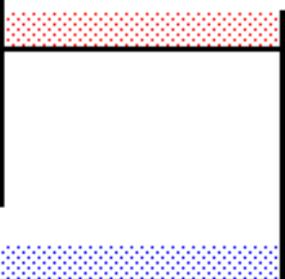
GOSHIN
Hommes
Femmes

BJJ/O

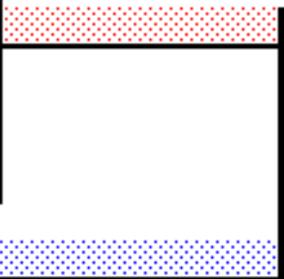
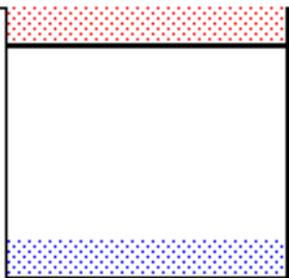
VIB

M/N

Repêchage du
Tableau



Repêchage du
Tableau



Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France





NIHON TAI-JITSU
Coupe de France



KATA	RANDORI
Mixte	Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

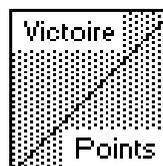
CATEGORIE		
BJJ/O	V/B	MIN

Poule de 3

TAPIS 1 2 3

Responsable du Tableau
Accompagnateur des compétiteurs

	Combats	1	2	3	Nombre de victoires	Total des points	Classement
		Rouge	Bleu				
1	Victoire Points	1	1	2			
2	Victoire Points	2	3	3			
3	Victoire Points	2	3	3			



Victoire : noter 0 ou 1

Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points

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





AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné(e)

Père - mère - tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant

.....

Téléphone : domicile Professionnel

N° SECURITE SOCIALE :

AUTORISE MON ENFANT

NOM.....**PRENOM**.....

A participer aux manifestations de la **Saison 20**___/20___ organisées par la F.F.KARATE et ses organismes décentralisés (Ligues et Départements)

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

Fait à le

Signature

(Faire précéder la signature de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)



PARTIE II

REGLEMENT DES COMPETITIONS

PARTIE 1 COUPE ENFANTS ET ADOLESCENTS

- A La Coupe Kata**
- B La Coupe Technique – Self (*En fonction de la catégorie*)**
- C La Coupe Goshin Shobu (*En fonction de la catégorie*)**

PARTIE 2 COUPE ADULTES

- A La Coupe Kata**
- B La Coupe Randori**
- C La Coupe Goshin Shobu**

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 surclassement partiel n'est possible.
- Pour la coupe de France enfants et adolescents, le nombre de compétiteurs par club est limité à 8 maximum toutes catégories et toutes épreuves comprises.

PARTIE 1

COUPE DE FRANCE

ENFANTS ET ADOLESCENTS

EPREUVE KATA

EPREUVE TECHNIQUE - SELF

EPREUVE GOSHIN SHOBU

La Coupe Kata

1. DEFINITION DE LA COUPE KATA

- 1.1 Les compétiteurs s'affrontent deux par deux (ou deux couples par deux couples suivant la catégorie) en exécutant chacun leur tour, un kata de Nihon Tai- Jitsu. Ils sont ensuite départagés par les arbitres avec décision aux drapeaux.
- 1.2 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.
- 1.3 Une liste de kata est définie pour chaque catégorie (*Voir paragraphe 3, liste des kata par catégorie*).

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE KATA

- 2.1 Les compétiteurs concourent en individuel 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.
- 2.2 Les compétiteurs de la catégorie espoir, pour les couleurs de ceintures violette/marron, concourent en couple.
- 2.3 Il n'y a pas de catégorie spécifique homme et femme.

3. LISTE DES KATA PAR CATEGORIE

CATEGORIES	GRADES	KATA	EXECUTION
PUPILLE	Blanche/Jaune et Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Jaune/Orange et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	
AVENIR	Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Orange Et Orange/Verte	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} KATA	
	Verte et Verte/bleue	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} KATA Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} KATA	
ESPOIR	Jaune et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Verte et bleue	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} KATA Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} KATA	
	Violette et Marron	Nihon Tai-Jitsu no kata shodan Kihon kata	Par équipes

4. CRITERES DE NOTATION DE LA COUPE KATA

CATEGORIE PUPILLE	
GRADES	CRITERES
Blanche/Jaune et Jaune	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation (compréhension) du diagramme du kata.
Jaune/Orange et Orange	<ol style="list-style-type: none"> 3. Respect des niveaux de frappe.
CATEGORIE AVENIR	
GRADES	CRITERES
Jaune	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiaïs.
Orange et Orange/Verte	<ol style="list-style-type: none"> 5. Concentration.
Verte et Verte/bleue	<ol style="list-style-type: none"> 6. Regard. 7. Précision des mouvements.
CATEGORIE ESPOIR	
GRADES	CRITERES
Jaune et Orange	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiaïs. 5. Concentration.
Verte et Bleue	<ol style="list-style-type: none"> 6. Regard. 7. Précision des mouvements.
Violette et marron	<ol style="list-style-type: none"> 8. Rythme / Tempo. 9. Stabilité dans l'exécution des gestes.

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

A. La Coupe Technique – Self

1. DEFINITION DE LA COUPE TECHNIQUE - SELF

- 1.1 Présentation avec partenaire, l'épreuve technique – self, doit respecter l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.
- 1.2 Les compétiteurs effectueront 4 techniques de self défense (2 par compétiteur) sur 4 attaques choisies par l'équipe.
- 1.3 Les couples s'affrontent deux par deux en exécutant leurs techniques chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés par les juges avec décision aux drapeaux.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE TECHNIQUE - SELF

- 2.1 *Cette épreuve concerne uniquement les catégories PUPILLE de tout grade.*
- 2.2 Les couples peuvent être mixtes (Hommes/Femmes), il n'y a pas de catégorie spécifique homme ou femme.

3. CRITERES DE NOTATION DE LA COUPE TECHNIQUE - SELF

Dans ce tableau vous trouverez les principaux critères de notation, les juges noteront également, avec leur propre conviction, le travail présenté.

CATEGORIE PUPILLE	
GRADES	CRITERES
Blanche/Jaune et Jaune	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation de technique simple. 3. Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (Esquives, parades, déséquilibre, souplesse).
Jaune/Orange et Orange	<ol style="list-style-type: none"> 4. Variété des techniques (Atémi, projections : fauchages)

B. La Coupe Goshin Shobu

1. DEFINITION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

- 1.1 La coupe Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 4 attaques et de 4 défenses.
- 1.2 La liste des attaques est composée de 4 groupes de 5 attaques.
- 1.3 Les attaques sont tirées au sort et annoncées par la table de marquage.
- 1.4 Uké attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre, la défense de Tori est libre.
- 1.5 Après chaque enchaînement les juges décernent entre 0 et 3 points à Tori. Ils peuvent 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 donnés à Uke.
- 1.6 Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque type d'attaque.
- 1.7 Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

- 2.1 **Cette épreuve concerne les catégories AVENIR et ESPOIR, pour tous les grades.**
- 2.2 Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives, il n'y a pas de catégorie mixte, homme/femme.
- 2.3 Les compétiteurs (trices) concourent en individuel(elle).
- 2.4 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. Aucune luxation (clé) et/ou étranglement et/ou projection considéré comme dangereux ne sera toléré.
- 2.5 Les attaques seront annoncées en français pour toutes les catégories.
- 2.6 Uké 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 fais un pas pour attaquer.
- 2.7 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 équilibrée 50/50 sur les deux jambes. Toute position sur l'avant, comme zen-kutsu dachi est formellement interdite.
- 2.8 Tori est en yoi mains ouvertes.
- 2.9 Uke attaquera franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre.
- 2.10 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 du concours Goshin Shobu.
- 2.11 A chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 4 combats.
- 2.12 En cas d'égalité de points à l'issue des 4 combats, les deux compétiteurs refont chacun une 5^{ème} 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.

3. LISTE DES ATTAQUES DE LA COUPE 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 points

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 déplaçant le pied droit), 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.

PRECISION SUR LES DIFFERENTES ATTAQUES

+ Saisies latérales

- Saisie n°2 : Saisie manche et poignet
L'action de tirer se fera sur un pas.
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 glissé 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

4. LES SERIES SELON LES DIFFERENTES CATEGORIES

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

AVENIRS 10/13 ANS		
JAUNE	Série Atémi	2 Attaques
	Série saisies de face	2 Attaques
ORANGE ORANGE/VERTE	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	2 Attaques
	Série saisies latérales	1 Attaque
VERTE VERTE/BLEUE	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérales	2 Attaques

ESPOIRS 14/17 ANS		
JAUNE ORANGE	Série Atémi	2 Attaques
	Série saisies de face	2 Attaques
VERTE BLEUE	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérales	2 Attaques
VIOLETTE	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque

Nihon Tai-Jitsu

Règlement des compétitions

MARRON	Série saisies latérales	1 Attaque
	Série saisies arrière	1 Attaque

5. LES CRITERES DE NOTATION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

CATEGORIE AVENIR	
GRADES	CRITERES
Jaune	1. Salut et présentation. 2. Réalisation de technique simple. 3. Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (Esquives, parades, déséquilibres, souplesse). 4. Variétés des techniques (Atémi, projections)
Orange et Orange/Verte	
Verte et Verte/bleue	5. Variétés des techniques (Atemi, projections, sutemi). 6. Concentration, Kimé. 7. Regard. 8. Précision des mouvements.
CATEGORIE ESPOIR	
GRADES	CRITERES
Jaune et Orange	1 Salut et présentation. 2 Réalisation de technique simple. 3 Respect des principes du Nihon Tai Jitsu (Esquives, parades, déséquilibres souplesse). 4 Variétés des techniques (Atémi, projections).
Verte et Bleue	5 Variétés des techniques (Atemi, projection, sutemi). 6 Efficacité, kimé. 7 Contrôle de la part de Tori et Uke. 8 Précision des mouvements. 9 Stabilité dans l'exécution des gestes.
Violette et Marron	Idem que pour la catégorie ci-dessus.

PARTIE 2

COUPE DE FRANCE

ADULTES

EPREUVE KATA
EPREUVE RANDORI
EPREUVE GOSHIN SHOBU

A. La Coupe Kata

1. DEFINITION DE LA COUPE KATA

- 1.1 Les compétiteurs s'affrontent deux par deux (ou deux couples par deux couples suivant la catégorie) en exécutant chacun leur tour, un kata de Nihon Tai-Jitsu. Ils sont ensuite départagés par les arbitres avec décision aux drapeaux.
- 1.2 A 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.
- 1.3 Une liste de Kata est définie pour chaque catégorie (*Voir paragraphe 3, liste des kata par catégorie*)

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE KATA

- 2.1 Les compétiteurs dans la catégorie Ceinture Jaune/Orange, Verte/Bleue concourent en individuel.
- 2.2 Les compétiteurs de la catégorie Marron/Noire peuvent concourir en individuel et/ou en couple.
- 2.3 Il n'y a pas de catégorie spécifique homme et femme.

3. LISTE DES KATA PAR CATEGORIE

CATEGORIES	PARTICIPATION	KATA	EXECUTION
Jaune et Orange	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} Kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} Kata	Seul
Verte et Bleue	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} Kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} Kata Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} Kata	Seul
Marron et Noire	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} Kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} Kata Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} Kata	Seul
Marron et Noire	En couple	Kihon Kata Nihon Tai-Jitsu no Kata Sandan Nihon Tai Jitsu no Kata Yodan	En équipe de deux

4. LES CRITERES DE NOTATION

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).

B. La Coupe Randori

1. DEFINITION DE LA COUPE RANDORI

- 1.1 Présentation avec un partenaire d'un Randori préparé, respectant l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.
- 1.2 Le Randori se compose d'enchaînements d'attaques et de défenses simulant un combat entre les deux partenaires.
- 1.3 Les couples s'affrontent deux par deux en exécutant chacun leur tour leur Randori. Ils sont ensuite départagés par les juges par décision aux drapeaux.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE RANDORI

- 2.1 Les couples peuvent être mixtes (Homme/Femme) ; il n'y a pas de catégorie spécifique homme ou femme.
- 2.2 Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.
- 2.3 Sur chaque attaque, la défense est complète, elle peut être composée d'un atémi préparatoire, de la technique adaptée (atémi, projection, clé, étranglement, sutémi...), d'une technique d'immobilisation et d'un atémi final. Dans le temps imparti, il peut y avoir une ou deux réactions de Uke provoquant un contre ou un enchaînement.
- 2.4 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 (atemis préparatoires par exemple).
- 2.5 La fin du Randori sera annoncée par l'Arbitrator au temps imparti.
- 2.6 Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu. La catégorie de ceinture marron/noire pourra également utiliser des armes traditionnelles autorisées ci-dessous.
- 2.7 Les armes

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

- 2.8 Les armes ne devront pas avoir de décoration voyante (Scotch de couleur, etc).
- 2.9 Les armes ne devront pas présenter de risques de danger pour les participants. La solidité notamment devra être évidente (pas de manche à balai bricolé, etc).
- 2.10 Les armes qui ne respectent pas les points décrits ci-dessus, ne seront pas autorisées.
- 2.11 Les juges auront toute latitude pour autoriser ou interdire une arme.
- 2.12 Durée du Randori

CATEGORIE	TEMPS
Blanche / Jaune / Orange	45 Secondes
Verte / bleue	55 Secondes
Marron / Noire	60 Secondes

- 2.13 L'Arbitrator annonce le temps imparti, les compétiteurs finissent alors leur technique ou enchaînement.
- 2.14 Si le temps n'est pas respecté par l'une des deux équipes, elle est déclarée perdante.
- 2.15 Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires.
- 2.16 Si le temps n'est pas respecté par les deux équipes, les juges se réunissent avant de donner leur décision. Le juge N°2 annoncera l'équipe gagnante.

3. LES CRITERES DE NOTATION

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

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

C. La Coupe Goshin Shobu

1. DEFINITION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

- 1.1 Uke attaque Tori 5 fois.
- 1.2 La liste est composée de 5 groupes de 5 attaques.
- 1.3 Pour les catégories Blanche/Jaune/Orange et Verte/Bleue, les attaques sont annoncées par l'Arbitrator et elles sont tirées au sort par les candidats.
- 1.4 Dans la catégorie Marron/Noire, Uke choisit son attaque dans la liste officielle en respectant l'ordre des groupes et l'exécute sans l'annoncer, à l'ordre Hajime de l'arbitre.
- 1.5 Uke attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre. La défense de Tori est libre.
- 1.6 Après chaque enchaînement, les juges décernent entre 0 et 3 points à Tori. Ils peuvent aussi décerner un avertissement la première fois que Uke fait une mauvaise attaque ou s'il ne « joue pas le jeu » volontairement, à Uke. Si le fait se reproduit, 3 points sont décernés d'office à Tori pour cette attaque. Pour Tori, un avertissement s'il utilise une technique considérée comme dangereuse, la deuxième fois, 3 points sont donnés à Uke.
- 1.7 Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque type d'attaque.
- 1.8 Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu

2. REGLEMENT SPECIFIQUE GOSHIN SHOBU

- 2.1 Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives. Il n'y a pas de catégorie mixte, homme/femme.
- 2.2 Il n'y a pas de catégorie équipe en Coupe Nationale.
- 2.3 La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu.
- 2.4 Les armes sont fournies par les organisateurs.
- 2.5 Les attaques seront annoncées en français pour les catégories **B/J/O** et **V/B**.
- 2.6 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.
- 2.7 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 équilibrée 50/50 sur les deux jambes. Toute position sur l'avant, comme zen-kutsu dachi, est formellement interdite.
- 2.8 Tori est en Yoi 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.
- 2.9 Uke attaquera franchement à l'ordre HAJIME de l'arbitre.
- 2.10 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 du concours Goshin Shobu.
- 2.11 A chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 5 combats.
- 2.12 En cas d'égalité de points à l'issue des 5 combats, les 2 compétiteurs refont chacun une 6^{ème} 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.

3. LES CRITERES DE NOTATION

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). Eviter les techniques en force, la brutalité.
- Efficacité et Kime
- Contrôle absolu de la part de Tori et Uke

4. LES SERIES SELON LES DIFFERENTES CATEGORIES

Blanche Jaune Orange	Attaques annoncées par l'arbitre	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	2 Attaques
	Série saisies latérales	2 Attaques
Verte Bleue	Attaques annoncées par l'arbitre	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	2 Attaques
	Série saisies latérales	1 Attaque
Marron Noire	Attaques libres	
	Série Atémi	1 Attaque
	Série saisies de face	1 Attaque
	Série saisies latérales	1 Attaque
	Série saisies arrière	1 Attaque
	Série attaques avec arme	1 Attaque

5 LISTE DES ATTAQUES

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)	
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 déplaçant le pied droit), 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 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 glissé 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

Attaque armes

- Attaque n°4 : Attaque bâton court haute à la tête.
L'attaque peut être soit de haut en bas (shomen) soit haute oblique (yokomen).



PARTIE III

REGLEMENT DE L'ARBITRAGE

1. L'équipe arbitrale.
2. Protocoles.
3. Déroulement de la compétition.
4. Pouvoirs et devoirs.
5. Début, Suspension et Fin des compétitions.
6. Comportements interdits.
7. Blessures et Accidents en compétition.
8. Protestation officielle.

ANNEXES 1 : Terminologie

ANNEXES 2 : Gestes et signaux avec les drapeaux.

1 L'EQUIPE ARBITRALE

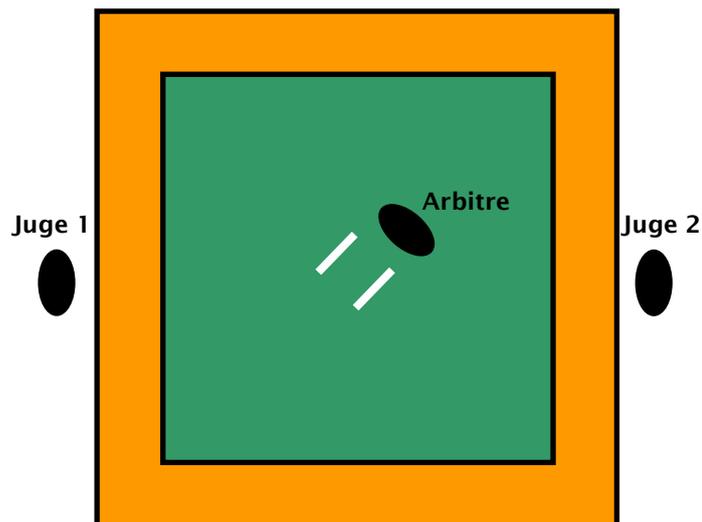
1.1 Goshin Shobu

En Goshin Shobu, pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée de:

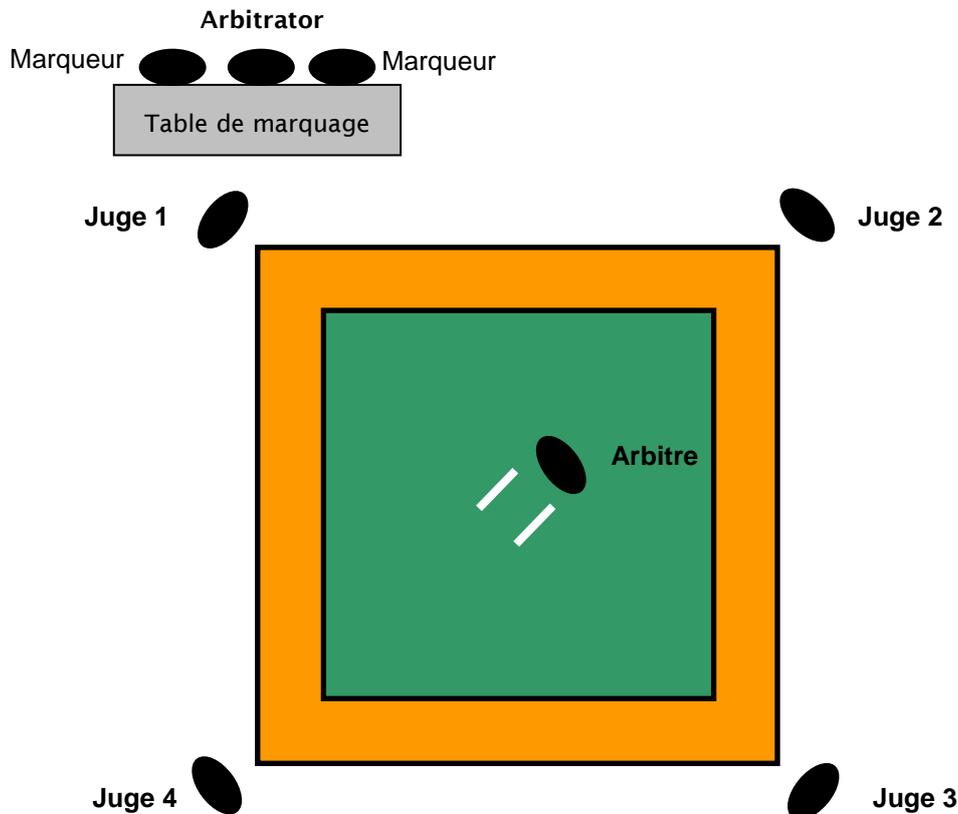
- un Arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 2 ou 4 juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis:
 - 2 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
 - 4 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

1.2 En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs au minimum seront désignés.

Disposition lors des éliminatoires et repêchages (2 juges et 1 arbitre)



Disposition lors des finales (4 juges et 1 arbitre)



2 PROTOCOLE

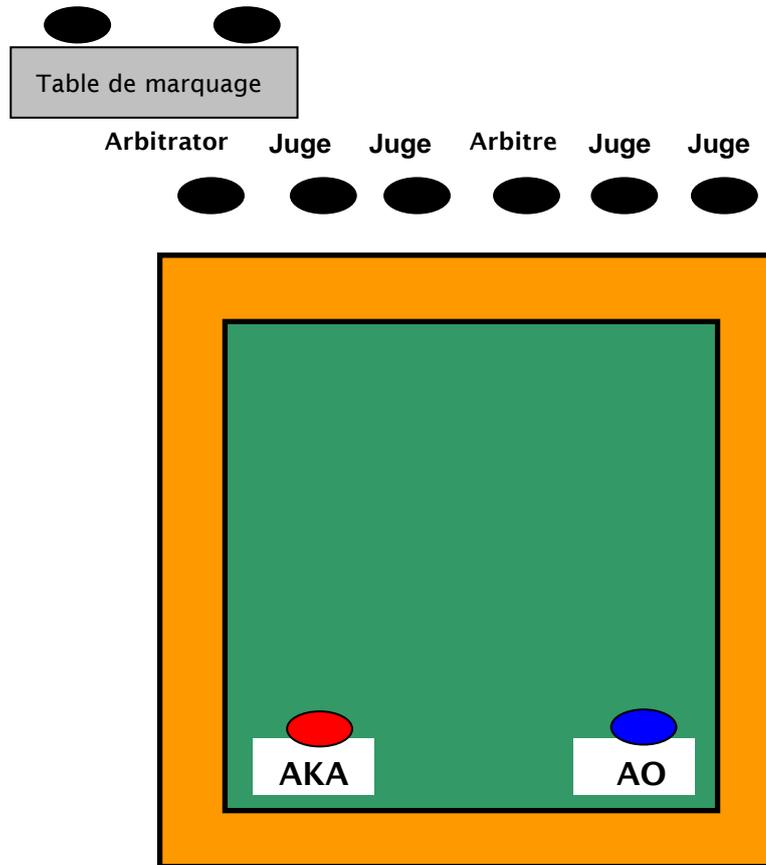
2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et repêchages

Juges, arbitres et Arbitrator se mettent en place sans cérémonie pour les 3 épreuves.

2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

- Pour les finales, les juges, l'Arbitrator et l'arbitre en Goshin Shobu, se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. Par rapport à l'arbitre, ou au juge central, l'équipe arbitrale se répartie équitablement sur sa gauche et sa droite, l'Arbitrator étant à droite. Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur le bord extérieur opposé de l'aire de compétition, en dehors du tapis, en face des juges.
- Le juge central ou l'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table officielle (exemple: le Président).
- Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, le juge central ou 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 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

3.1 Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges de chaise restent assis.

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs, ou équipe, 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 au juge central.

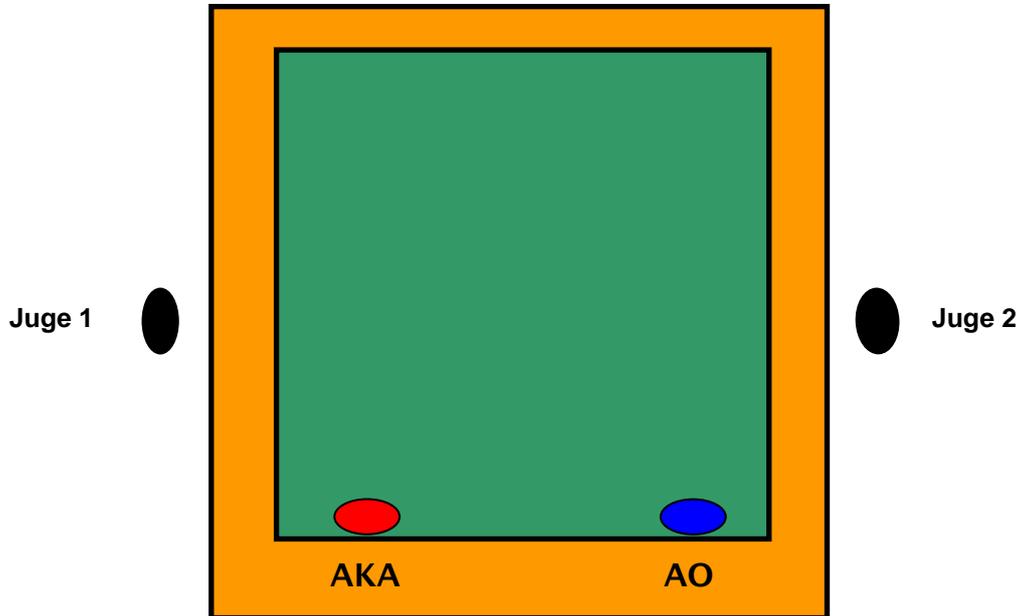
3.2 En Goshin Shobu

- A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, face au juge central, puis se placent sur l'axe de salut pour se saluer. 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, pour laquelle 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).
- A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat.

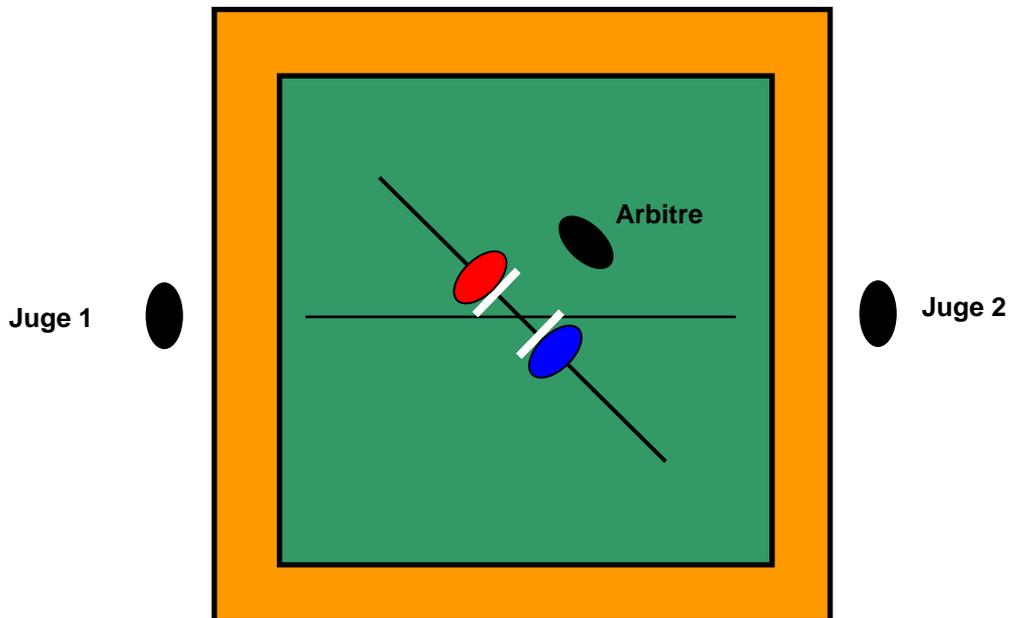
Remarques

- Si un compétiteur est disqualifié, le juge central lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) puis croise et décroise les drapeaux vers le compétiteur disqualifié puis lève le drapeau correspondant à la couleur vers le compétiteur gagnant. Le compétiteur adverse est alors déclaré vainqueur. 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.
- La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui obtient la majorité est déclaré vainqueur.

Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition



Disposition lors de l'épreuve Goshin Shobu



4 POUVOIRS ET DEVOIRS

POUVOIRS ET DEVOIRS DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE, DES CONTROLEURS DE SURFACE DE COMPETITION (CHEF DE TATAMI), DES ARBITRES, DES JUGES ET ARBITRATOR.

A. Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition seront les suivants :

- 4.1 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 3^{ème} dan FFKDA.
- 4.2 Organise le briefing et débriefing de la compétition.
- 4.3 Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

B. Les pouvoirs et devoirs du responsable de la Commission d'Arbitrage seront les suivants :

- 4.4 Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation 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, superviser le bon déroulement de toute la partie arbitrage de la compétition, prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
- 4.5 Désigner et répartir les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.
- 4.6 Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage, il désigne les Chefs de tatamis, juges arbitre et Arbitrator.
- 4.7 Nommer 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).
- 4.8 Il intervient pour chaque modification de position (passage d'arbitre à juge ou à Arbitrator).
- 4.9 Il peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.
- 4.10 Procéder à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle avec éventuellement l'appui du responsable de la compétition.
- 4.11 Rendre 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.
- 4.12 Il vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.

C. Les pouvoirs et devoirs des Contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) seront les suivants :

- 4.13 Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
- 4.14 Superviser la prestation des arbitres et des juges, de leurs aires de compétitions, et assurer que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

- 4.15 Préparer un rapport journalier avec leurs recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous leur responsabilité ; ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage et à la Commission d'Examen.

D. Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Goshin Shobu seront les suivants :

- 4.16 L'arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, de début, de suspension et de fin de combat), donne les commandements aux deux adversaires.
- 4.17 L'arbitre vérifie les distances entre les adversaires avant chaque attaque.
- 4.18 L'arbitre vérifie la bonne exécution de l'attaque et de la défense.
- 4.19 Il a le pouvoir de :
- accorder un SANBON, un NIHON ou un IPPON
 - imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat)
 - obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront également au moyen des drapeaux.
 - l'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.
- 4.20 L'arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement, Il fait une moyenne des notes attribuées par les juges en veillant au mieux, à ne pas favoriser ou défavoriser les candidats.

EXPLICATIONS :

L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter la majorité.

A 2 juges :

- Si les 2 juges sont d'accord, c'est la note des 2 qui est retenue.
- L'arbitre ne peut pas monter ou descendre la note. Si la note la plus basse donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder IPPON. Si la note la plus haute donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder SANBON. En revanche, si les juges ont donné un IPPON et un SANBON, l'arbitre peut accorder un IPPON, un NIHON ou un SANBON.

A 4 juges :

- Si les 4 juges sont d'accord, c'est la note des 4 qui est retenue.
 - L'arbitre ne peut pas monter ou descendre la note. Si la note la plus basse donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder IPPON. Si la note la plus haute donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder SANBON. En revanche, si les juges ont donné 2 IPPON et 2 SANBON, l'arbitre peut accorder un IPPON, un NIHON ou un SANBON.
- 4.21 L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table.

E. Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

- 4.22 Assister l'arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.
- 4.23 Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
- 4.24 Les juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'arbitre dans les cas suivants :
 - Quand ils ont observé un SANBON (3 points) une bonne défense, exécutée dans le temps et avec précision, un NIHON (2 points) une défense correcte mais sans plus, un IPPON (1 point) une défense incomplète, mal exécutée (non dangereuse), ou un TORIMASSEN (0 point) lorsqu'il n'y pas eu de défense.
 - 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 autre problème pouvant survenir.
 - Quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
 - Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent 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.

F. Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitrator :

- 4.25 L'Arbitrator vérifie le bon déroulement du combat à tous les niveaux.
- 4.26 L'Arbitrator annonce l'attaque tirée au sort par les candidats.
- 4.27 L'Arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre.
- 4.28 L'Arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir.

G. L'entraîneur :

- 4.29 L'entraîneur veille à l'échauffement de ses candidats, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.
- 4.30 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.

5 DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS

- 5.1 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 1 et 2.
- 5.2 L'arbitre et les juges se placent à leurs positions prescrites. L'arbitre fait rentrer les deux premiers compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent. L'arbitre annonce "GOSHIN SHOBU KAMAE" et à ce moment précis le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- 5.3 L'arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.
- 5.4 Après chaque technique l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives ; les juges indiqueront leur opinion à l'aide des drapeaux. L'arbitre accordera un SANBON, un NIHON ou un IPPON en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (annexes 1 et 2).
- 5.5 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 GI
 - quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdite 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
- 5.6 Au début d'un combat, l'arbitre appellera les compétiteurs pour qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. 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 2 des règlements.
- 5.7 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 TORIMASEN, c'est-à-dire, ne pas accorder de point.
- 5.8 Après chaque technique effectuée, pour que les 2 juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'arbitre lèvera un bras à l'horizontal devant lui, 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.
- 5.9 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 ne recommence. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

6 COMPORTEMENTS INTERDITS

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

6.1 CATEGORIE 1

En tant que Tori

- Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, 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, 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.

6.2 CATEGORIE 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.

EXPLICATIONS

- 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. La notation, pour des erreurs non dangereuses, autre que les personnes qui ne jouent pas le jeu, tient compte de l'erreur et de la défense en même temps.
- Contact : une "*touche*" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisé. 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. SHIKKAKU est infligé 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.

7 BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas eux-mêmes 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.

- 7.2 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.
- 7.3 Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.
- 7.4 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.
- 7.5 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.
- 7.6 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.

8 PROTESTATION OFFICIELLE

- 8.1 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 décision du responsable de l'arbitrage est insusceptible de recours.

EXPLICATIONS

- 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.
- 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'Arbitrator de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

GOSHIN SHOBU KAMAE	Préparation au combat. Commandement de l'arbitre.	L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.
HAJIME	Départ du combat à chaque attaque.	Commandement donné par l'arbitre. Voir dessin page 13.
AKA (AO) SANBON	3 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre lève le bras vers le haut, du coté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) NIHON	2 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du coté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) IPPON	1 Point accordé à AKA ou AO.	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du coté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} catégorie sans pénalité.	1 ^{ère} catégorie, l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 ^{ème} catégorie, l'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié). Voir dessin page 14.
HANSOKU	Récidive après un Avertissement 3 points de pénalité,	Le juge fait un cercle plus grand avec son drapeau puis tend le bras en pointant le drapeau vers le visage du fautif. Voir dessin page 15 pour l'arbitre.
SHIKKAKU	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 dessin page 16.
TORIMASEN	Technique non valable	Le juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas. Voir dessin page 16.
MIENAI	Je n'ai rien vu.	Geste uniquement pour les juges. Voir dessin page 21.

SYMBOLES UTILISES

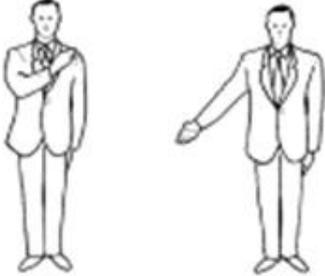
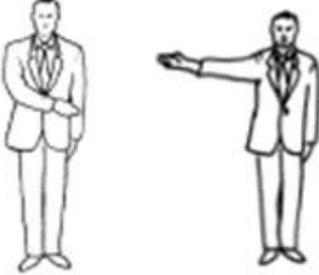
	KACHI	VICTOIRE
	SANBON	3 POINTS
	NIHON	2 POINTS
	IPPON	1 POINT
	HIKIWAKE	EGALITE
	MAKE	DEFAITE
	CHUKOKU	AVERTISSEMENT
	HANSOKU	3 POINTS DE DEFAITE
	SHIKKAKU	DISQUALIFICATION DU COMBAT, VOIR DE LA COMPETITION

ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

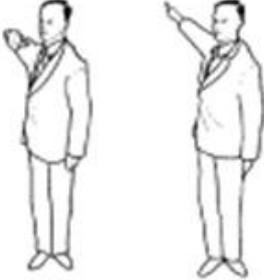
D'après le livre de Règlement d'Arbitrage FFKDA 2006.

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

<p>SHOBU HAJIME</p> <p>« Commencer le combat ». Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.</p> 	<p>OTAGAI-NI-RE</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.</p> 
<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>« Reprendre le combat – commencer ».</p> <p>Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete », il prend la position zen-kutsu dochi et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.</p> 	
<p>YAME</p> <p>« Arrêt ».</p> <p>Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Yame », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	
	<p>CHUKOKU</p> <p>INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE</p> <p>L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</p>

	<p>CHUKOKU INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE <i>L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fauif.</i></p>
<p>CONTACT EXCESSIF <i>L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie.</i></p>	
	<p>IPPON (1 point) <i>L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</i></p>
<p>NIHON (2 points) <i>L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.</i></p>	
	<p>SANBON (3 points) <i>L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.</i></p>

<p>NO KACHI</p> <p><i>A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</i></p>	
	<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION</p> <p><i>L'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « Ao », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.</i></p>
<p>KEIKOKU</p> <p><i>« Pénalisation d'un ippon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif, puis accorde un ippon à l'adversaire.</i></p>	
	<p>HANSOKU CHUI</p> <p><i>« Pénalisation d'un nihon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif puis accorde un « nihon » à l'adversaire.</i></p>
<p>HANSOKU</p> <p><i>« Disqualification ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>	

	<p>SHIKAKU</p> <p><i>« Disqualification, quittez l'aire de compétition ».</i> <i>L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.</i></p>
<p>JOGAI</p> <p><i>« Sortie de l'aire de compétition ».</i> <i>L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.</i></p>	
	<p>SHUGO</p> <p><i>« Appel des Juges ».</i> <i>L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</i></p>
<p>TORIMASSEN</p> <p><i>« Technique non valable ».</i> <i>L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</i></p>	
	<p>HIKIWAKE</p> <p><i>« Egalité ».</i> <i>Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.</i></p>

	<p>TECHNIQUE BLOQUEE OU SURFACE NON VALABLE</p> <p><i>L'Arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.</i></p>
	<p>MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)</p> <p><i>L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.</i></p>
<p>TECHNIQUE TROP FAIBLE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.</i></p>	
	<p>TECHNIQUE MANQUEE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique a ricoché ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.</i></p>

	<p>DISTANCE INCORRECTE (Trop loin)</p> <p><i>L'Arbitre à les deux mains avec une paume face à l'autre à une distance de 30 centimètres, pour annoncer aux Juges que la distance de la technique est incorrecte.</i></p>
<p>DISTANCE INCORRECTE (Trop près)</p> <p><i>L'Arbitre croise ses bras avec l'envers vers le front et les doigts vers devant pour annoncer que la distance de la technique est incorrecte.</i></p>	
	<p>« RECONSIDERATION »</p> <p><i>L'Arbitre demande aux Juges, après avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leurs opinions.</i></p>
<p>KIKEN « Renonciation »</p> <p><i>L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine avec renonciation du compétiteur et annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>	

SIGNAUX DES JUGES

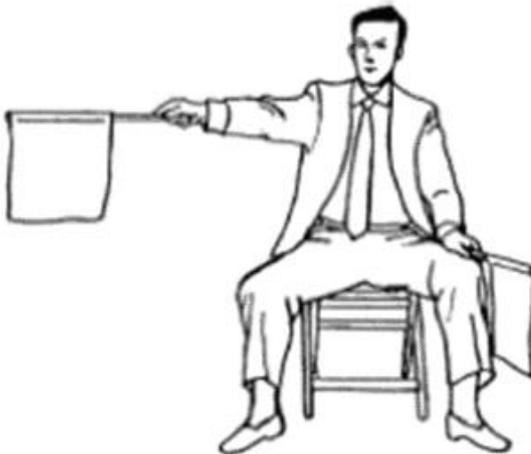
IPPON

Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



NIHON

Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)

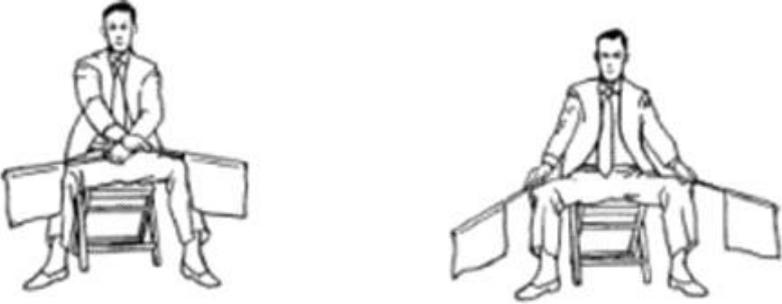


SANBON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



<p style="text-align: center;">FAUTE</p> <p><i>Avertissement pour faute : Le Juge fait tourner le drapeau correspondant au-dessus de sa tête, puis signal la catégorie (1 ou 2) par le geste approprié.</i></p> 	<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 1</p> <p><i>Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.</i></p> 
<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 2</p> <p><i>Le Juge tourne le drapeau puis plie le bras du côté du fautif.</i></p> 	
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p><i>Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à 45° vers le bas.</i></p> 	

<p>HANSOKU CHUI</p> <p><i>Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur de l'abdomen.</i></p> 	<p>HANSOKU</p> <p><i>Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur du visage.</i></p> 
<p>TORIMASSEN</p> <p><i>Le Juge croise puis décroise les 2 drapeaux devant lui.</i></p> 	
<p>MIENAI</p> <p><i>Le drapeaux sont situés front ou visage.</i></p> 	