

NIHON TAI JITSU



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

Règlement Compétition

Coupe

Roland HERNAEZ





REGLEMENT COUPE ROLAND HERNAEZ

**ENFANTS & ADOLESCENTS &
ADULTES**

**KATA
EXPRESSION TECHNIQUE
GOSHIN SHOBU
2025**



PARTIE I Organisation des compétitions

PARTIE II Règlements des compétitions

PARTIE III Règlements d'arbitrage

PARTIE I

ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

I. Définition de la Coupe Roland HERNAEZ 2025

- 1) Enfants & Adolescents
- 2) Adultes
- 3) Conditions administratives

II. Conditions le jour de la compétition

III. Enfants & Adolescents

IV. Organisation des compétitions

- 4) Tableaux et Poules
- 5) Règles

V. L'Aire de compétition

- 1) Le plateau de compétition
- 2) L'aire de compétition
- 3) La table de marquage
- 4) Juges et arbitres
- 5) Dimension et disposition des aires de compétitions

VI. Tenues officielles

- 1) Arbitres et juges
- 2) Compétiteurs

VII. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.)

VIII. Comportement et Circulation

IX. Les entraîneurs

X. Le médical

1. DEFINITION DE LA COUPE HERNAEZ

1.1 La Coupe est composée de 4 épreuves indépendantes :

- ▶ La Coupe **Kata individuel** : Enfants – Adolescents - Adultes
- ▶ La Coupe **Kata en équipe** (en fonction des catégories) : Adolescents - Adultes
- ▶ La Coupe **Expression Technique** : Enfants - Adolescents
- ▶ La Coupe **Goshin Shobu** : Adolescents - Adultes

1.2 Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.

1.3 Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, le programme de la compétition commencera par l'épreuve Kata, suivie de l'épreuve Expression Technique, puis l'épreuve Goshin Shobu.

1.4 Les équipes pourront être de composition mixte en Expression Technique et en Kata (par équipe) .

1.5 Des catégories masculines et féminines seront mises en place pour l'épreuve Goshin

1.6 *La coupe Goshin s'adresse aux adultes et aux enfants ayant entre **13 ans – 17 ans** (Minimes – Cadets – Juniors) le jour de la compétition.*

1.7 *La coupe Kata en équipe s'adresse aux adultes et aux adolescents ayant entre **15 ans – 17 ans** (Cadets – Juniors) le jour de la compétition.*

1.8 *La coupe Kata en équipe s'adresse aux ceintures bleue, marron et noire.*

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

2.1 Conditions d'inscriptions

2.1.1 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.
- ▶ Une autorisation parentale pour les mineurs

- ▶ La carte vitale et mutuelle si les parents n'accompagnent pas le compétiteur (trice).

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

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

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

2.2 Conditions le jour de la compétition

2.2.1 Les enfants devront se présenter avec leur passeport et l'autorisation parentale,

2.2.2 Les adultes devront se présenter avec leur passeport,

2.2.3 Pour pouvoir participer, tous les compétiteurs devront avoir l'âge correspondant à la catégorie dans laquelle ils se présentent le jour où se déroule la compétition.

2.2.4 Aucun compétiteur ne peut être remplacé à la dernière minute par un autre dans un combat pour un titre individuel ou par équipe.

2.2.5 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

3.1 Enfants et Adolescents

Le développement de l'enfant, que ce soit au niveau cognitive, physiologique (masse musculaire, poids), est totalement différent chez un enfant de 13 ans, 14 ans, ou 16 ans.

Si par exemple un enfant de 13 ans (ceinture jaune) se retrouve face un enfant de 15 ans (ceinture jaune), il y aura un désavantage (physique) pour l'enfant de 13 ans.

C'est pourquoi nous avons :

- ▶ Dans le Goshin répartie les catégories en ne gardant qu'un an de différence entre compétiteurs

- ▶ En plus un découpage par tranche d'âge et de ceinture a été utilisé pour les différentes coupes

CATEGORIE A			CATEGORIE B : AVENIR		CATEGORIE C : ESPOIRE	
Mini poussins 4-5 ans	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 -11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 -17 ans
Nés en 2021 - 2020	Nés en 2019 - 2018	Nés en 2017 - 2016	Nés en 2015- 2014	Nés en 2013 - 2012	Nés en 2011 - 2010	Nés en 2009- 2008

Les catégories seront définies de la façon suivante (*en fonction de la coupe*) :

3.1.1 Les catégories pour les coupes Kata individuel et Expression Technique :

La catégorie A : MINI-POUSSINS, POUSSINS et PUPILLES

Concerne les Mini-Poussins, Poussins et les Pupilles de 4 à 9 ans, divisés en 5 groupes de ceintures :

- ▶ **Mini-Poussins :**
 - © Blanche, Barrettes (1 et 2) et Blanche/Jaune
- ▶ **Poussins :**
 - © Blanche, Barrette (3) et Blanche/Jaune
 - © Jaune et Jaune/Orange
- ▶ **Pupilles :**
 - © Blanche, Jaune, Jaune/Orange
 - © Orange et Orange/Verte

La catégorie B : AVENIR

Concerne les Benjamins et Minimes, enfants de 10 à 13 ans, répartis :

- ▶ **Benjamins :**
 - © Blanche, Jaune et Orange
 - © Orange/Verte et Verte
 - © Verte/Bleue et bleue
- ▶ **Minimes :**
 - © Blanche, Jaune et Orange
 - © Verte, Verte/Bleue et Bleue
 - © Bleue/Marron et Marron

La catégorie C : ESPOIR

Concerne les Cadets et Juniors, âgés de 14 à 17 ans, répartis :

► **Cadets :**

- © Blanche, Jaune et Orange
- © Verte, Bleue
- © Bleue/Marron (Violette) et Marron

► **Juniors :**

- © Blanche, Jaune et Orange
- © Verte et Bleue
- © Marron, Noire à Bout Blanc et Noire

3.1.2 Catégorie pour le Kata en équipe

► **Concerne Cadets et Juniors : 15 - 17 ans**

Une seule catégorie

- © Bleue - Marron (Violette) - Noire à Bout Blanc et Noire 1^{er} Dan

3.1.3 Les catégories pour le Goshin Shobu

Afin de ne pas sanctionner le travail des adolescents, Aucun **surclassement d'âge ne sera admis dans la compétition Goshin Shobu**

► **Minimes et Cadets : 13 - 14 ans**

La catégorie se divise en trois groupes de ceintures ;

- © Orange et Verte
- © Verte / Bleue et Bleue
- © Bleue/Marron (Violette) et Marron

► **Cadets et Juniors : 15 - 17 ans**

La catégorie se divise en trois groupes de ceintures.

- © Orange et Verte
- © Bleue et Bleue / Marron (Violette)
- © Marron, Noire à Bout Blanc et Noire

3.2 Adultes

3.2.1 Les catégories pour les coupes Kata individuel et Goshin Shobu :

- © Blanche, Jaune et Orange
- © Verte et Bleue
- © Marron et Noire 1^{er} Dan
- © 2^{ème} Dan et plus

3.2.2 Les catégories pour la coupe Kata en équipe :

- © Verte et Bleue
- © Marron et Noire 1^{er} Dan
- © 2^{ème} Dan et plus

4. ORGANISATION DES COMPETITIONS

Pour chaque catégorie, la compétition peut être organisée en tableau (avec repêchage) 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 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.

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** En kata par équipe, les compétiteurs se rencontrent par équipe de 2 contre 2, en exécutant le même kata, chacun leur tour.
- 4.3** Chaque équipe est noté au drapeau par les juges.
- 4.4** En Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent en individuel, sur 4 séries de 6 ou 8 attaques/défenses.
- 4.5** 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.
- 4.6** En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.
- 4.7** Les compétiteurs, en individuels ou par équipes, ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

5. L'AIR DE COMPETITION

- 5.1** La coupe est répartie sur 3 plateaux de compétition.
- 5.2** Les plateaux de compétition sont identiques pour les 4 épreuves (Kata individuel, en équipe, épreuve Technique et Goshin Shobu).
- 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.
- 5.8** En Goshin Shobu, deux lignes parallèles de 1m de long chacune, distante 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 (Voir dessin).
- 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 d'un Marqueur. En Goshin Shobu et en expression technique le marqueur doit comptabiliser les points et les pénalités, il devra également veiller que l'alternance des attaques soit respectée.
- 5.11** La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas être gênée par l'arbitre.

Juges et Arbitres :

Pour toutes les épreuves, il y a 3 juges et un arbitre.

Explication :

Avec 3 juges : L'arbitre sera debout à la limite de l'aire de compétition (Kata, Randori et expression technique) ou sur l'aire (Goshin Shobu), face aux compétiteurs. Les trois Juges resteront assis à droite, à gauche et en face de la table, à un mètre 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.

6. LES TENUES OFFICIELLES

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

6.1 ARBITRES JUGES ET ARBITRATOR

6.1.1 Les juges

Tenue en Keikogi blanc PROPRE sans inscription, sans bande ni liseré. Seule la marque d'origine des fabricants de Keikogi peut être acceptée. 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

6.1.2 Les arbitres et arbitrator

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

6.2 COMPETITEURS

- © 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.
- © 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.
- © 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.

- © 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.
- © Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Elles ne peuvent pas être retroussées
- © Le pantalon doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peut pas être retroussé.
- © 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. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- © 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.
- © Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du Keikogi. Les autres protections sont interdites (protèges tibias, coudes, casques, gants...).
- © L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission d'arbitrage, selon le conseil du médecin officiel.
- © Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier

7. LES ORGANISATEURS

7.1 Le Comité d'Organisation Sportive : (C.O.S.)

Il assure :

- © La coordination du service de sécurité.
- © La circulation des personnes en relation avec le responsable de l'arbitrage et le service de sécurité.
- © La bonne tenue du public.
- © Gère les moyens nécessaires au déroulement de la compétition. (Informatique, photocopieur, micro...).
- © La réception des compétiteurs et le contrôle des documents.

7.2 La Commission d'Arbitrage

La commission d'arbitrage est dirigée et coordonnée par le responsable d'arbitrage du département de la Haute Garonne de Nihon Tai Jitsu. Ce dernier désignera les membres de ladite commission, qui pourront proposer la modification et l'approbation de ce règlement, ainsi que de toutes questions concernant l'arbitrage.

Elle a pour mission :

- © Assurer la bonne préparation de chaque compétition avec les organisateurs de la compétition.
- © Désigner et distribuer les responsables de tatamis sur leurs aires respectives.
- © Désigner les juges et arbitres assignés à chaque tatami.
- © Préparer les tableaux ou poules de compétition, ainsi que les qualificatifs.
- © Superviser et coordonner les actes de l'ensemble des officiels.
- © Réaliser les investigations pour rendre un verdict par rapport à une réclamation.
- © Etudier les rapports émis par les responsables de tatami.

7.3 Responsable de tatami

Il a pour mission :

- © Superviser les actions des arbitres et des juges de son aire de compétition.
- © Préparer un rapport avec ses avis, s'il y a lieu, sur le comportement des arbitres, des juges et des organisateurs officiels qui sont sous sa responsabilité ; et le remettre à la commission d'arbitrage.

7.4 Juges et Arbitres

Ils ont pour mission :

- © De veiller au bon déroulement de la compétition.
- © Le responsable d'arbitrage du département de la Haute Garonne du Nihon Tai Jitsu sera à la tête du panel de juges et arbitres

7.5 Les organisateurs de la compétition

Ils ont pour mission :

- © De réaliser toutes les tâches relatives à la compétition, commanditées par le C.O.S et la commission d'Arbitrage.
- © Ils ont la charge de maintenir le bon ordre dans la zone de compétition, de l'accès à celle-ci et d'assurer que les compétiteurs soient à proximité des tatamis au moment où ils devront réaliser leur prétention
- © Ils veilleront également à l'utilisation correcte des zones à accès aux arbitres, juges et aux compétiteurs.

7.6 Le Délégué du Club

- © Chaque club participant devra nommer un Délégué du club qui disposera d'une accréditation fournie par le C.O.S.
- © Dans le cas où il devrait y avoir lieu à réclamation, c'est le délégué qui aurait alors la charge de présenter celle-ci à la commission d'Arbitrage.

8. COMPORTEMENT & CIRCULATION

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

Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres, 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.

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

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

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

9. LES ENTRAINEURS

Être majeurs et licencié à la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.

Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.

Respecter les zones qui leurs sont attribuées pour coacher.

Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il s'exposera à des sanctions et pourra se voir retirer la carte d'accréditation par le Responsable de l'arbitrage ou son représentant et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition.

Durant toute la durée de la compétition le coach est responsable du comportement et des actes des compétiteurs de son club.

10. LE MEDICAL

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

PARTIE II

REGLEMENT DES COMPETITIONS

- 1 La Coupe Kata Individuelle**
- 2 La Coupe Kata Equipe**
- 3 La Coupe Expression Technique**
- 4 La Coupe Goshin Shobu**

1. La Coupe Kata Individuelle

- © Les compétiteurs s'affrontent chacun leur tour, en exécutant un kata de Nihon Tai-Jitsu.
- © A l'issue de la présentation les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point ou 0 point au compétiteur.
- © Le compétiteur ayant le maximum de points gagne.
- © Une liste de kata est définie pour chaque catégorie.

	CATEGORIE	GRADES	Tour Elimatoire	1/4 de Final	1/2 Final	Final
Catégorie A	Mini-Poussins	Blanche - Barrettes (1 et 2) - Blanche/Jaune	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
	Poussins	Blanche - Barrette (3) - Blanche/Jaune	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
		Jaune - Jaune/Orange				
	Pupilles	Blanche - Jaune - Jaune/Orange	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
Orange - Orange/Verte		1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	
Catégorie B	Benjamins	Blanche - Jaune - Orange	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
		Orange/Verte - Verte	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ
		Verte/Bleue - Bleue	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
	Minimes	Blanche - Jaune - Orange	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
		Verte - Verte/Bleue - Bleue	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
		Bleue/Marron - Marron	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
Catégorie C	Cadets	Blanche - Jaune - Orange	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
		Verte - Bleue	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
		Bleue /Marron - Marron	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
	Juniors	Jaune - Orange	Empi No Kata	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ
		Verte - Bleue	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
		Marron - Noire à Bout Blanc - Noire	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ
Adultes	Blanche - Jaune - Orange	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	1 ^{er} Kata NTJ	
	Verte - Bleue	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	
	Marron - Noire 1 ^{er} Dan	1 ^{er} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	
	2 ^{ème} Dan et +	2 ^{ème} Kata NTJ	2 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	3 ^{ème} Kata NTJ	

1.1 Critères de notation

Note	Critères
0	Erreur dans l'embusen
1	- Salut et présentation - Respect de l'embusen du kata - Respect des Kiaï du kata
2	En plus - Respect des différentes parades - Respect des niveaux frappes - Respect des différentes techniques du Kata - Respect des différents Axes du Kata
3	En plus - Rythme / Tempo - Kimé - Efficacité des techniques

Remarque :

On entend par respect de l'embusen du kata :

- © Salut, annonce du kata, ouverture du kata, garde
- © Enchaînement des différentes techniques du kata dans l'ordre
- © Fin du kata, fermeture du kata et le salut

Quelques exemples d'erreurs dans l'embusen :

- © Dans le 1^{er} kata le compétiteur enchaîne 2 Oi-Tsuki au lieu 2 Taté-Ken.
- © Dans le 1^{er} Kata le compétiteur enchaîne 2 Taté-Ken suivi d'un Mawashi-Géri.
- © Au retour du 1^{er} Kata il ne change pas de garde

2. La Coupe Kata en équipe

- © Les compétiteurs s'affrontent par équipe de deux suivant la catégorie en exécutant un kata de Nihon Tai- Jitsu,
- © A l'issue de la présentation les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point ou 0 point à l'équipe.
- © L'équipe ayant le maximum de points gagne.
- © Une liste de kata est définie pour chaque catégorie.

2.1 Les catégories

2.1.1 Adolescents

► **Concerne Cadets et Juniors : 15 - 17 ans**

Une seule catégorie :

© Bleue - Marron (Violette) - Noire à Bout Blanc et Noire 1^{er} Dan

2.1.2 Adultes

3 catégories :

© Verte et Bleue

© Marron et Noire 1^{er} Dan

© 2^{ème} Dan et plus

CATEGORIE	GRADES	Tour Elimatoire	1/4 de Final	1/2 Final	Final
Cadets juniors 15-17ans	Bleue - Marron - Noire à Bout Blanc - Noire 1 ^{er} Dan	Shodan	Shodan	Kihon Kata	Kihon Kata
Adultes	Verte - Bleue	Shodan	Shodan	Kihon Kata	Kihon Kata
	Marron - Noire 1 ^{er} Dan	Shodan	Shodan	Kihon Kata	Kihon Kata
	2 ^{ème} Dan et +	Shodan	Shodan	Kihon Kata	Sandan

2.2 Critères de notation

Note	Critères
0	Erreur dans l'embusen
1	- Salut et présentation - Respect de l'embusen du kata - Respect des Kiaï du kata
2	En plus - Respect des différentes parades - Respect des niveaux frappes - Respect des différentes techniques du Kata - Respect des différents Axes du Kata
3	En plus - Rythme / Tempo - Kimé - Efficacité des techniques

Remarque :

On entend par respect de l'embusen du kata :

- © Salut, annonce du kata, ouverture du kata, garde
- © Enchaînement des différentes attaques du kata dans l'ordre
- © Respect des différents Tai-sabaki du kata
- © Fin du kata, fermeture du kata et le salut

Quelques exemples d'erreurs dans l'embusen :

- © Dans le Kihon Kata, Uké se trompe d'attaque.
- © Dans le Kihon Kata, Tori se trompe de Tai-sabaki
- © Dans le Shodan, Tori se trompe de Tai-sabaki

3. Épreuve expression technique

3.1 Définition de l'épreuve

- © L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire du même club des techniques de défenses sur des attaques. Les défenses doivent respecter l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.
- © Les compétiteurs s'affrontent par équipe de deux suivant la catégorie en exécutant leurs techniques chacun leur tour.
- © Pour chaque technique exécutée, les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point en fonction des critères de notation.
- © A partir de 10 ans (benjamins), les juges peuvent attribuer **0 point (pour technique non valable)** si le compétiteur ne sort pas de l'axe lors de l'attaque de son partenaire.
- © Pour chaque technique exécutée, les juges peuvent attribuer **une pénalité 2 points pour « technique non autorisée »** ou **« Non-respect des séries d'attaques »**.
- © L'équipe ayant le maximum de points gagne.
- © Les compétiteurs effectueront les attaques prévues dans leurs catégories respectives et dans l'ordre.

3.2 Règlement spécifique à l'épreuve

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

L'épreuve expression technique est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu.

Certaines **techniques sont interdites** en fonction de l'âge

3.3 Critères de notation

Note	Critères
0	A partir de 10 ans - Pas de sortie d'axe
1	- Esquive (Taï-sabaki) - Parade - Riposte (technique)
2	En plus - Efficacité de la technique - Kimé
3	En plus - Variété des techniques

Points	Pénalités
2	Techniques interdites
2	Non-respect des séries d'attaques

3.4 Les séries d'attaques

Mini-Poussin / Poussins :

4 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

2 attaques par atémi

2 attaques de faces

Pupilles (8/9 ans) :

4 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

1 attaque par atémi

2 attaques de faces

1 saisie de base parmi les 4 premières (riposte par atémi)

Benjamins (10/11 ans) :

4 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

- 1 attaque par atémi
- 1 attaque de face
- 1 attaque latérale
- 1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi)

Minimes (12/13 ans) :

5 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

- 1 attaque par atémi
- 1 attaque de face
- 1 attaque latérale
- 1 attaque arrière
- 1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi ou projection, sauf la 6^{ème} et 3^{ème} projection)

Cadets (14/15 ans) :

6 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

- 1 attaque par atémi
- 2 attaques de face
- 1 attaque latérale
- 1 attaque arrière
- 1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi, projection ou sutémi sauf la 6^{ème} projection)

Juniors (16/17 ans) :

6 défenses à présenter par équipe sur les attaques définies

- 1 attaque par atémi
- 1 attaque de face
- 1 attaque latérale
- 1 attaque arrière
- 1 attaque au sol
- 1 saisie de base (riposte par atémi, projection ou sutémi)

3.5 Techniques autorisées & interdites

CATEGORIE A		Techniques autorisées	Techniques interdites
Mini – Poussins	4ans - 5ans	Atémis ▶ ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs	Atémis
	ET Poussins	6ans - 7ans	Projections ▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) : O-Soto Gari, Ko Soto Gari, O Uchi Gari, Ko Uchi Gari...
		Atémis	Atémis
Pupilles	8ans - 9ans	Atémis ▶ ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs	
		Projections ▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)	Projections ▶ Toutes formes de sutémis en dehors Yoko - Sutémi ▶ Tout type de projection en dehors de Ashi-Waza
Poussins Mini Poussins Pupilles		Clés - Etranglements ▶ Aucune Technique	Clés - Etranglements ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)

CATEGORIE B		Techniques autorisées	Techniques interdites
Avenir	10ans - 11ans	Atémis ▶ ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs	Atémis
		Projections ▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche) ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)	Projections ▶ Tout type de projection en dehors de Ashi-Waza et Koshi-Waza ▶ Tous les Sutémi-Waza en dehors des Yoko-Waza.
		Clés - Etranglements	Clés - Etranglements ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
	12ans - 13ans	Atémis ▶ ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs	Atémis
		Projections ▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶ TE-WAZA (Technique de main)	Projections ▶ Projection violente ou réalisé en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.

	(Technique de sacrifice latéral)	▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),
	▶ KOSHI-WAZA	▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)
	(Technique de hanche)	
	▶ YOKO-SUTEMI-WAZA	
	▶ MAE-SUTEMI-WAZA	
	Clés - Etranglements	Clés - Etranglements
	Aucune Technique	▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)
		▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)

CATEGORIE C		Techniques autorisées	Techniques interdites
Avenir	14ans - 15ans	Atémis	Atémis
		▶ ATEMI –WAZA	
		Projections	Projections
		▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)	▶ 6ème Base, Yama Arashi
		▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)	▶ Projections violentes ou projection mettant en danger les cervicales du type : Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)
	▶ TE-WAZA (Technique de main)	▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),	
	▶ YOKO-SUTEMI-WAZA		
	▶ MAE-SUTEMI-WAZA		
	Clés - Etranglements	Clés - Etranglements	
	▶ Aucune Technique		
16ans - 17ans	Atémis	Atémis	
	▶ ATEMI –WAZA		
	Projections	Projections	
	▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)	▶ Projections violentes ou projection mettant en danger les cervicales du type: Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)	
	▶ TE-WAZA (Technique de main)	▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),	
	▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)		
	▶ YOKO-SUTEMI-WAZA		
▶ MAE-SUTEMI-WAZA			
Clés - Etranglements	Clés - Etranglements		
▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)	▶ Verrouillage des KANSETSU-WAZA (Technique de clés)		
▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)	▶ Verrouillage des SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)		

4 La Coupe Goshin Shobu

4.1 Définition

- La coupe Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 4 à 6 attaques en fonction des catégories.
- La liste des attaques est composée de 4 groupes de 6 - 7 attaques.
- Les attaques sont tirées au sort et annoncées par la table de marquage **sauf** pour la catégorie **Marron, Noire à Bout Blanc et Noire** où c'est Uke qui **choisit** l'attaque.
- Uke attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre, la défense de Tori est libre.
- Après chaque enchaînement les juges décernent entre 0 et 3 points à Tori.
- Les juges peuvent aussi décerner un avertissement ou une pénalité à Uke (voir chapitre pénalité).
- Ils peuvent aussi décerner un avertissement ou une pénalité à Tori (voir chapitre pénalité).
- Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque type d'attaque.
- Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

4.2 Règlement

- Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives, il n'y a pas de catégorie mixte, homme/femme.
- Les compétiteurs (trices) concourent en individuels (elles).

- ✘ La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu sauf pour les interdits :
 - ▶ Aucune luxation (clé), étranglement ou projection considéré comme dangereux ne sera toléré.
 - ▶ **Les luxations et étranglements, sont interdits en catégorie « 13ans - 14ans ».**
 - ▶ Pour les 15ans – 17ans, **les luxations et étranglements sont tolérées mais ils doivent être contrôlés.**

- ✘ Les attaques seront annoncées (en français) pour toutes les catégories par par l'Arbitrator **sauf** pour la catégorie **Marron, Noire à Bout Blanc et Noire** où c'est Uke qui **choisit** l'attaque.

- ✘ Uke attaque à partir de la position de garde à gauche :
 - ▶ Dans les attaques de pied, Uke attaque toujours avec la jambe arrière (jambe droite).
 - ▶ Pour les attaques en poing, ils se font en avançant d'un pas, jamais en pas chassé.
 - ▶ Pour les saisies, Uke avance d'un pas et s'il y a lieu poussée ou tirée, il choisit de le faire, après avoir fait son pas, soit en pas chassé (que ce soit en avançant ou en reculant), ou en changeant de garde.
 - ▶ Uke saisie toujours avec la main droite en premier, après avoir fait un pas pour attaquer.

- ✘ La garde d'Uke est obligatoirement une garde mixte dans le style du Nihon Tai-Jitsu. C'est une garde équilibrée 50/50 sur les deux jambes.

- ✘ Tori est en yoï mains ouvertes, sauf pour la 1^{ère} série où il peut se mettre en garde mixte.

- ✘ Uke attaquera franchement à l'ordre « Hajime » de l'arbitre.

- ✘ Uke doit respecter l'attaque définie. En cas de non-respect (de triche évidente) il sera pénalisé.

- ✘ A chaque rencontre, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 4 séries d'attaques.
- ✘ En cas d'égalité de points à l'issue des 4 séries d'attaques, les deux compétiteurs refont chacun une attaque supplémentaire. 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 se mettent en position.
- ✘ En dehors de la catégorie **Marron, Noire à Bout Blanc et Noire** les attaques sont tirées au sort par les compétiteurs auprès du juge de table. Chaque compétiteur tire au sort trois ou quatre attaques parmi la liste définie.

4.3 Nombres d'Attques Par Catégorie

GOSHIN SHOBU

CATEGORIES		Nombres d'attaques (Hommes & Femmes)			
		Série 1	Série 2	Série 3	Série 4
MINIMES - CADETS 13ans - 14ans	Orange - Verte	2	1	1	
	Verte /Bleue - Bleue	2	2	1	1
	Bleue/Marron - Marron	2	2	1	1
CADETS - JUNIORS 15ans - 17ans	Orange - Verte	2	1	1	
	Bleue - Bleue/Marron	2	2	1	1
	Marron - Noire à Bout Blanc et Noire	2	2	1	1

GOSHIN SHOBU ADULTE

	Nombres d'attaques (Hommes & Femmes)			
	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4
Blanche / Jaune / Orange	1	1	1	1
Verte / Bleue	2	2	1	1
Marron / 1 ^{er} Dan	2	2	1	1
2 ^{ème} Dan et plus	2	2	1	1

4.4 Liste des Attaques

SERIE : 1	FRAPPES (ATEMI)	Uke choisit
1	Sabre de main haut ou oblique haut : Shuto shomen uchi ou yokomen uchi	Jodan
2	Coup de poing direct : Oi tsuki	Chudan ou Jodan
3	Coup de pied direct de face : Mae géri	Chudan ou Jodan
4	Coup de pied circulaire : Mawashi géri	Chudan ou Jodan
5	Coup de pied latéral : Yoko géri	Chudan ou Jodan
6	Taté Ken ou Mawashi Taté Ken	Chudan ou Jodan

Toutes les frappes se font en avançant la jambe droite

* Le choix du niveau de frappe revient à l'attaquant

SERIE : 2	SAISIES FACES	Uke choisit
1	Encerclement à deux bras : Shomen ryo kata dori (2)	Bras pris ou bras libre
2	Etranglement à 2 mains : Shomen kubi jime	Sur place ou en poussée
3	Saisie d'un revers avec la main droite : Muna dori	Tirer ou Pousser ou sur place
4	Saisie des 2 manches au niveau bras : Mae ryo sode dori (2)	Tirer ou Pousser ou sur place
5	Poussée de poitrine à deux mains	Sur place
6	Saisie des deux revers à deux mains + Iza Até gauche	Sur place
7	Saisie d'un revers avec la main droite + Mawashi Tsuki Gauche	Tirer ou Pousser ou sur place

SERIE : 3	SAISIES LATERALES	Uke choisit
1	Etranglement à 2 mains : Morote jime dori	Sur place ou en poussée
2	Saisie manche (2) et poignet Gauches : Sode ryote dori	Tirer ou Pousser ou sur place
3	Prise de tête, bras de Tori devant ou derrière : Yoko kubi jime	Sur place
4	Encerclement par-dessus les bras : Yoko kusariwa dori	Sur place

5	Saisie de la manche (2) Gauche avec la main droite + Yoko men gauche	Tirer ou Pousser ou sur place
6	Saisie de la manche (2) Gauche à deux mains	Tirer ou Pousser ou sur place

* Uke présente son côté gauche à Tori

SERIE : 4	SAISIES ARRIERES	Uke choisit
1	Encerclement : Ushiro ryo kata dori	Bras pris ou bras libre
2	Etranglement à 2 mains : Ushiro kubi jime dori	Tirer ou Pousser ou sur place
3	Saisie du col main droite : Ushiro eri dori	Tirer ou Pousser ou sur place
4	Saisies des 2 manches niveau coudes : Ushiro ryo iji sode dori	Tirer ou Pousser ou sur place
5	Saisie du col main droite + manche main gauche	Tirer ou Pousser ou sur place
6	Hadaka Jimé	Tirer ou sur place

Toutes les saisies se font en avançant la jambe droite au début puis :

* Si on pousse, on peut le faire soit en avançant la jambe gauche ou en pas chassé

* Si on tire, on peut le faire soit en reculant la jambe droite ou en pas chassé

* Si c'est sur place, alors on ne bouge pas

(2) = la saisie se fait entre le coude et l'épaule

4.5 Techniques Autorisées et Interdites en GOSHIN

CATEGORIE C		Techniques autorisées	Techniques interdites
Avenir	14ans - 15ans	Atémis	Atémis
		▶ ATEMI –WAZA	
		Projections	Projections
		▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche) ▶ TE-WAZA (Technique de main) ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA ▶ MAE-SUTEMI-WAZA	▶ 6ème Base, Yama Arashi ▶ Projections violentes ou projection mettant en danger les cervicales du type : Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage) ▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),
		Clés - Etranglements	Clés - Etranglements
		▶ Aucune Technique	
16ans - 17ans	Atémis	Atémis	
	▶ ATEMI –WAZA		
	Projections	Projections	

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶ TE-WAZA (Technique de main) ▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche) ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA ▶ MAE-SUTEMI-WAZA 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Projections violentes ou projection mettant en danger les cervicales du type : Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage) ▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime), 	
	Clés - Etranglements		Clés - Etranglements
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement) 		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Verrouillage des KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶ Verrouillage des SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)

4.6 Critères de notations

Points	Critères de notation du Goshin
0	Pas d'esquive (Aucune sortie d'axe)
1	Tai-Sbaki , Parade, Technique "brouillon" mais dans l'esprit de notre école
2	En plus Technique parfaite Kimé , Concentration, Efficacité
3	En plus Excellent timing

4.7 Pénalités

En Goshin Shobu, on distinguera **deux catégories** de fautes entraînant une pénalité de 1 point ou de 2 points. Ces deux catégories concernent aussi bien Tori que Uké.

CATEGORIE 1 : Pénalité de 1 point

La pénalité de catégorie 1 concerne le comportement de Tori ou de Uké.

▶ En tant que Uké :

- ◆ Ne pas attaquer franchement.
- ◆ Ne pas "jouer le jeu" en résistant anormalement à la suite d'un atemi préparatoire de Tori.

- ◆ Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée lors d'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.

► **En tant que Tori ou Uké :**

- ◆ Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

Remarque :

- © Lorsque la faute est de catégorie 1 le juge peut donner la première fois un avertissement (CHUKOKU) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 1 entraîne systématiquement une pénalité (1 point) par KEIKOKU.
- © L'arbitre peut donner une pénalité d'emblée s'il juge l'attitude de Tori ou Uké est dangereuse.
- © **Attention** une troisième infraction de catégorie 1 est pénalisée par la disqualification du fautif (**HANSOKU**).

CATEGORIE 2 : Pénalité de 2 points

La pénalité de catégorie 2 concerne la technique.

► **En tant que Tori :**

- ◆ Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, exécutée sans contrôle.

Contact : une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, **est autorisé**.

- ◆ Toutes les techniques de projections, clés ou étranglements **interdites**.

Exemple : * **Etranglement Sanguin**

* **Clé de cou**

- ◆ Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de Uke (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

- ◆ Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uke en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).

► **En tant que Uké :**

- ◆ 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.

Remarque :

- © Lorsque la faute est de catégorie 2 le juge peut donner la première fois un avertissement (**CHOKOKU**) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 2 entraîne systématiquement une pénalité **HANSOKU CHUI** (2 points).
- © L'arbitre peut donner une pénalité d'emblée s'il juge l'attitude de Tori ou Uké est dangereuse.
- © **Attention** une troisième infraction de catégorie 2 est pénalisée par la disqualification du fautif (**HANSOKU**).

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

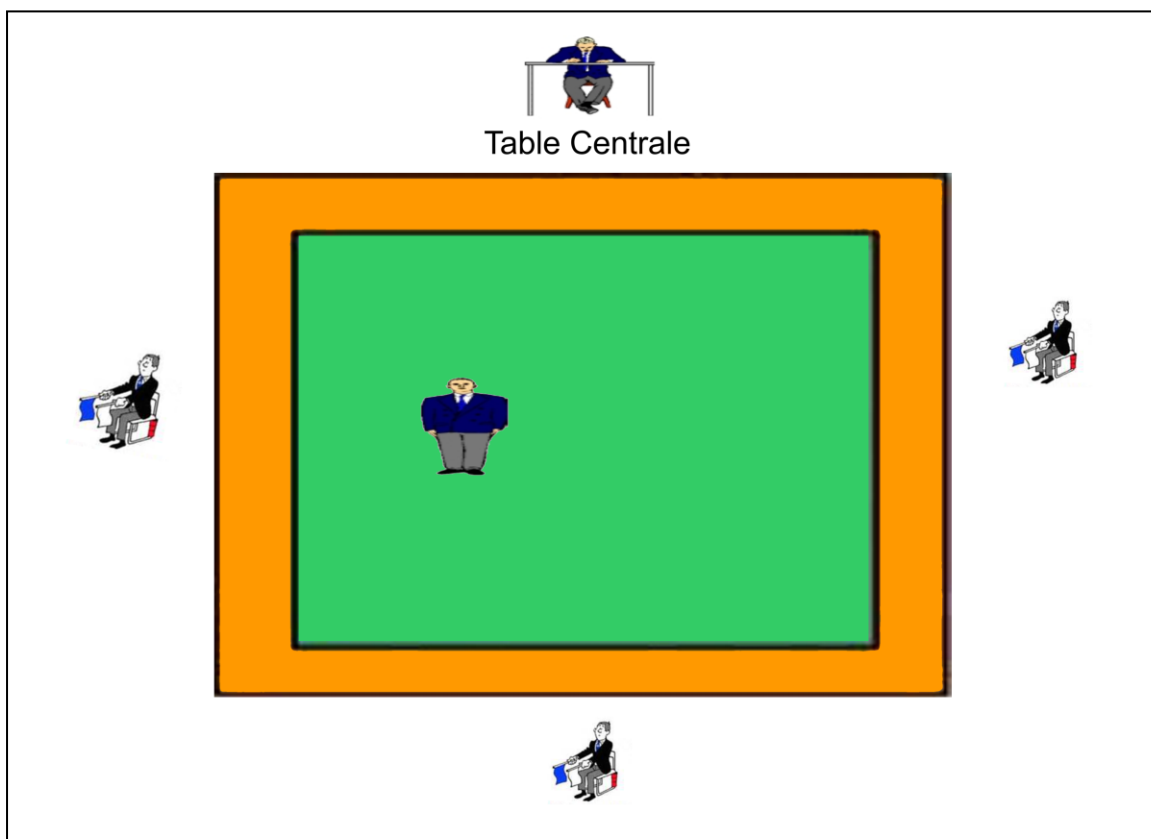
1.1 Composition

L'équipe arbitrale sera composée de :

- © Un Arbitrator (**KANSA**), à la table de marquage.
- © Un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis pour le Goshin Shobu ou à côté pour le Kata, Expression Technique
- © 3 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis

En outre, pour faciliter les opérations de compétition, un marqueur sera désigné.

Dispositions des juges



2 PROTOCOLES

2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et repêchages

Juges, Arbitres et Arbitrator se mettent en place sans cérémonie pour les 4 épreuves.

2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

- Pour les finales, les juges, l'Arbitrator et l'arbitre, 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.

3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

3.1 Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.

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

3.2 En Goshin Shobu

- A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face à la table de marquage, puis ils 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. 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'Equipe Arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat. **(Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition).**

Remarques

- Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre 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.

3.3 En kata en équipe et Expression Technique

- A l'invitation de l'Arbitrator, les deux équipes montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face à l'arbitre, puis l'équipe AO (bleu) se place et effectue sa démonstration, l'équipe AKA (rouge) s'assoit au bord de la surface en attendant son tour.
- L'équipe AO va s'assoit au bord de la surface et c'est autour de l'équipe AKA (rouge).
- A la fin de leur démonstration, AO rejoint AKA sur l'air de compétition, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs saluent l'Equipe Arbitrale, face à la table de marquage, et quittent l'aire de combat. **(Les vainqueur doivent confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition)**

4 POUVOIRS ET DEVOIRS

POUVOIRS ET DEVOIRS DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE, DES CHEF DE TATAMI (Arbitrators), DES ARBITRES, et DES JUGES.

4.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la Commission d'Arbitrage :

- 4.1.1** C'est le responsable d'arbitrage du département de la Haute Garonne de Nihon Tai Jitsu. 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.
- 4.1.2** Organise le briefing et débriefing de la compétition.
- 4.1.3** Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

- 4.1.4 Assurer et superviser le bon déroulement de toute la partie arbitrage de la compétition ; prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
- 4.1.5 Prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des Chefs de Tatami (Arbitrator).
- 4.1.6 Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage, il désigne les chefs de tatamis (Arbitrator), juges et arbitre.
- 4.1.8 Il intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à Arbitrator).
- 4.1.9 Il peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.
- 4.1.10 Procéder à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle.
- 4.1.11 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.
- 4.1.12 Il vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.

4.2 Les pouvoirs et devoirs des Chefs de Tatami (Arbitrators) seront les suivants :

- 4.2.1 Superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
- 4.2.2 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.
- 4.2.3 Pré vérifier le respect et l'application du règlement pour chaque épreuve.

4.3 Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre seront les suivants :

- 4.3.1 L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, de début, de suspension et de fin d'épreuve), donne les commandements aux deux adversaires ou partenaires suivant l'épreuve.
- 4.3.2 L'arbitre vérifie les distances entre les adversaires avant chaque attaque en Goshin Shobu.
- 4.3.3 L'arbitre vérifie la bonne exécution de l'attaque et de la défense en Goshin Shobu.
 - ▶ vérifie le respect du règlement pour chaque épreuve.
- 4.3.4 Il a le pouvoir :

- ▶ D'imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat)
- ▶ D'obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront également au moyen des drapeaux.

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

EXPLICATION:

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

- ▶ L'arbitre peut descendre la note d'un juge.

Si par exemple : deux juges donnent comme point Yuko chacun et que le troisième juge donne un Ippon, alors l'arbitre demande au juge (Ippon) de descendre sa note en Waza-Ari

4.4 Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) seront les suivants :

4.4.1 Assister l'Arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.

4.4.2 Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.

4.4.3 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 **IPPON** (3 points) une bonne défense, exécutée dans le temps et avec précision, un **WAZA-ARI** (2points) une défense correcte mais sans plus, un **YUKO** (1point) 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.
- ▶ 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.

4.5 Le Délégué du Club

- 4.6.1** L'entraîneur veille à l'échauffement de ces candidats, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.
- 4.6.2** 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 ET FIN DES EPREUVES KATA EXPRESSION TECHNIQUE

- 5.1** L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre fait rentrer les deux premières équipes de compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent.

L'Arbitre invite l'équipe de compétiteurs AO à sortir de l'air de compétition.

L'équipe de compétiteurs AKA exécute son Kata ou l'expression technique.
- 5.2** L'Arbitre annonce « HANTEI », les juges notent l'équipe AKA au drapeau.
- 5.3** L'Arbitre fait entrer l'équipe de compétiteurs AO qui exécute son Kata ou l'expression Technique.
- 5.4** L'Arbitre annonce « HANTEI », les juges notent l'équipe AO au drapeau.
- 5.5** L'Arbitre annonce l'équipe gagnante (celle qui a obtenu le maximum de points).
- 5.6** Si égalité l'Arbitre annonce « HANTEI », les juges désignent l'équipe gagnante au drapeau.

6 DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS (GOSHIN SHOBU)

- 6.1** Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans l'annexe 1 et 2.
- 6.2** 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).
- 6.3** L'Arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.

- 6.4** Après chaque technique l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives. Le juge accordera un IPPON, un WAZA-ARI ou un YUKO en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe 1 et 2).
- 6.5** Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes :
- Quand il ordonne au compétiteur d'ajuster son GI
 - Quand il remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdite ou, qu'un Juge signale la même chose.
 - Quand il 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.
- Il annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement, puis le combat reprendra tout de suite après.
- 6.6** Au début d'un combat, l'Arbitre appellera les compétiteurs pour qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Les compétiteurs doivent se saluer correctement.
- 6.7** 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.
- 6.8** 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.

7 BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

- 7.1** 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.

ANNEXES 1

Terminologie

GOSHIN SHOBU KAMAE	Préparation à l'attaque (Voix de l'Arbitre)	L'Arbitre se poste sur sa ligne sans bouger et le bras tendu devant
HAJIME	Voix exécutive de l'attaque	Voix de commandement annoncé par l'Arbitre qui retire son bras tendu
YAME	Voix exécutive du Grand	Voix de commandement annoncé par l'Arbitre pour arrêter l'action
AKA / AO IPPON	3 points pour AKA / AO	L'Arbitre lève son drapeau à la vertical main droite AKA (rouge). Main gauche AO (bleu)
AKA / AO WAZA-ARI	2 points pour AKA / AO	L'Arbitre lève son drapeau a l'horizontal (AKA / AO)
AKA / AO YUKO	1 point pour AKA / AO	L'Arbitre sort son drapeau à 45° vers le bas
TORIMASEN	Technique non évaluable	L'Arbitre croise les drapeaux devant son torse et ensuite, tend les bras vers le bas
AKA / AO CHUKOKU	1 ^{er} Avertissement :	1^{ère} catégorie : L'arbitre se tourne vers le fautif, croise ses avant-bras devant lui
AKA / AO CHOKOKU	1 ^{er} Avertissement	2^{ème} catégorie : Les Juges font un petit cercle avec le drapeau correspondant du côté du fautif, ensuite ils ouvrent leur bras à 45° vers le sol. Toujours du côté du fautif
AKA / AO KEIKOKU	2 ^{ème} Avertissement : 1 points de pénalité	1^{ère} catégorie : L'arbitre se tourne vers le fautif, croise ses avant-bras devant lui
HANSOKU CHUI	2 ^{ème} Avertissement : 2 points de pénalité	2^{ème} catégorie : Les Juges font un petit cercle avec le drapeau correspondant du côté du fautif, ensuite ils ouvrent leur bras à l'horizontal, toujours du côté du fautif
SHIKKAKU	Disqualification	Les Juges font un grand cercle avec le drapeau, ensuite ils montrent avec le bras tendu le visage du fautif et indiquent en oblique vers l'arrière. L'arbitre annoncera avec le geste approprié AKA / AO NO KACHI pour l'autre compétiteur
YAME	Arrêter	L'arbitre placera un bras à l'horizontal en face coupant avec la main en sabre entre les deux compétiteurs.

ANNEXES 2

Gestes et signaux avec les drapeaux.

1 Annonce et gestes de l'arbitre central

Début de la compétition

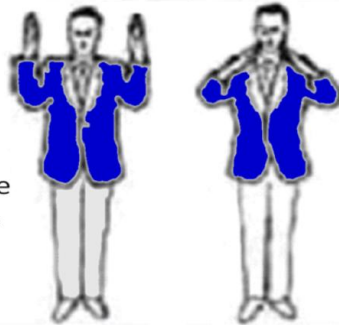
SHOBU HAJIME

« Commencer le combat »
Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas



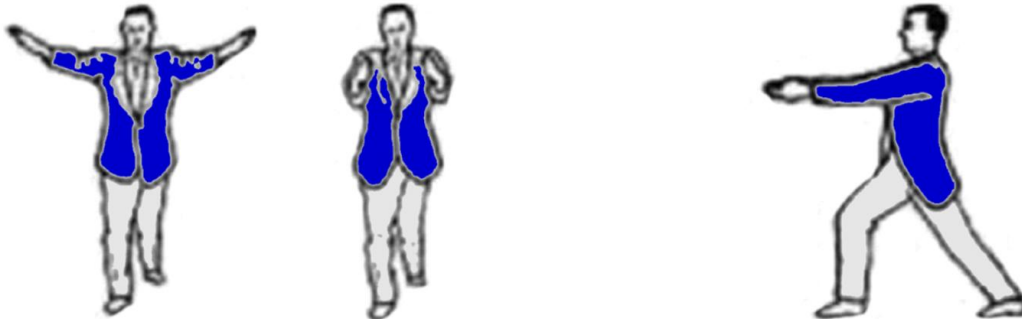
OTAGAI-NI-REI

L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux



TSUZUKETE - HAJIME

Quand l'arbitre annonce « Tsuzukete Hajime », il adopte la position Zenkutsu Dachi et ouvre ses bras, les paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment d'annoncer « Hajime », il retourne rapidement les paumes et place ses bras parallèles en face de lui. Ensuite il recule d'un pas



YAME

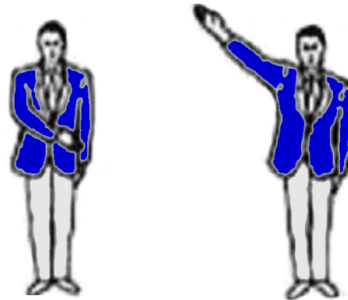
Interruption ou fin du combat. Au moment d'annoncer « Yame », l'arbitre coupe vers le bas avec la main



Fin de la compétition

NO KACHI

A la fin du combat, l'arbitre tend le bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur



HANSOKU

Disqualification

L'arbitre pointe de l'index le visage du fautif, ensuite il annonce la victoire de l'adversaire



KIKEN

« Abandon »

L'arbitre pointe avec l'index la position du compétiteur qui abandonne et annonce la victoire de l'adversaire



SHIKAKU

« Disqualification, expulsion de l'aire de compétition »

L'arbitre pointe de l'index le visage du fautif, ensuite vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikaku », ensuite il déclarera l'adversaire vainqueur



HIKIWAKE

« Egalité »

En cas d'égalité par décision (Hantei), l'arbitre croise les bras sur son torse, ensuite il les tend, paumes des mains vers le haut

Pénalités

CHUKOKU

1^{ère} pénalisation

INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE

L'Arbitre croise les mains ouvertes
bord à bord à hauteur de poitrine
en direction du fautif



CHOKOKU

1^{ère} pénalisation

INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction
du visage du fautif



KEIKOKU

2^{ème} pénalisation

L'Arbitre pointe l'index
vers les pieds du fautif



CONTACT EXCESSIF

L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu un contact excessif,
une infraction de 1^{ère} catégorie





DISTANCE INCORRECTE (trop loin)

L'arbitre se place les deux paumes de mains séparées de 30cm, face à face, pour annoncer aux juges que la distance est incorrecte

DISTANCE INCORRECTE (trop près)

L'arbitre croise les bras devant, avec les doigts en face de lui pour annoncer aux juges que la distance est incorrecte



RECONSIDERATION

L'arbitre demande aux juges, après en avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leur opinion. Pour cela, il lève les bras vers les juges, les paumes de mains vers lui

PASSIVITE

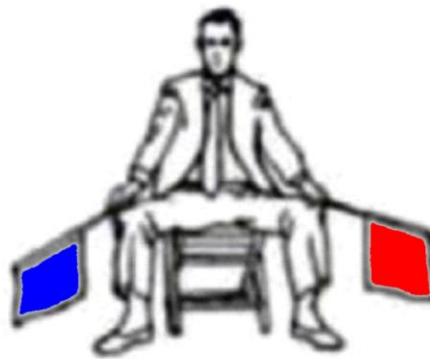
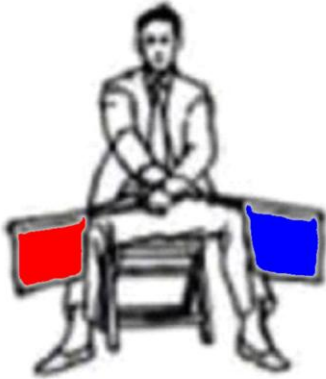
L'arbitre tourne horizontalement ses avant-bras l'un autour de l'autre



2 Signaux des Juges avec les drapeaux

TORIMASEN

Le juge croise les drapeaux devant et les lance en les ouvrant sur les côtés



YUKO

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



WAZA-ARI

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



IPPON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (AKA ou AO).

FAUTE

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.



INFRACTION CATEGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.



INFRACTION CATEGORIE 2

Le juge tourne le drapeau puis plie le bras du côté du fautif.



ANNEXES 3

Autorisation Parentale

Tableaux

Poules

AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné : Monsieur Madame

Nom : Prénom :

Agissant en qualité de :

Père Mère Tuteur Autre - Précisez :

Demeurant à,

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tel Domicile : Tel Portable :

E-mail :

Autorise mon enfant,

Nom : Prénom :

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

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

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

Fait à : le

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

TABLE
=

Catégorie :

ELIMINATOIRES KATA :

		NOM - prénom							
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				
		0							
0	0				0				
0	0	0			0				

**NIHON TAÏ -
JITSU**

**Open Toulouse
2024**

Expression Technique	KATA	CATEGORIE		

CATEGORIE =

TABLE =

		Rencontre	1	2	3			
Noms et prénoms		rouge	1	1	2	nombre de victoires	Total des points	Classement
		bleu	2	3	3			
0	Victoire							
0	Points							
0	Victoire							
0	Points							
0	Victoire							
0	Points							