



COMPETITIONS KATA A TROIS

TAÏ-JITSU

Applicable à partir de la saison
2016/2017



ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

- ❑ L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
- ❑ L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 x 10 mètres est composée de tatamis.
- ❑ Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.

ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

JUGES

- ❑ Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- ❑ Chemise blanche.
- ❑ Cravate officielle.
- ❑ Pantalon gris clair, uni, sans revers.
- ❑ Chaussettes bleu foncé ou noires.
- ❑ Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.
- ❑ Sifflet métal avec cordon blanc obligatoire.

COMPETITEURS

- ❑ Kimono blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFKDA).
- ❑ Seul l'écusson fédéral peut être porté sur le côté gauche de la veste.
La marque d'origine des fabricants peut apparaître dans les endroits normalement acceptés.
- ❑ La veste attachée, doit être d'une longueur telle qu'elle couvre les hanches et ne dépasse pas les 2/3 de la cuisse. Les compétitrices porteront un T-shirt blanc uni (ras de cou) sous la veste. Les manches de la veste ne peuvent dépasser le poignet et doivent recouvrir la moitié de l'avant bras. Elles ne doivent en aucun cas être retroussées.
- ❑ Le pantalon doit être de longueur suffisante pour recouvrir la moitié du tibia, sans dépasser la cheville.
- ❑ Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'elle ne gêne pas la bonne exécution des prestations. Les pinces métalliques sont interdites
- ❑ Les lunettes sont interdites (sauf KATA), les lentilles souples autorisées. De même aucun bijou ou piercing ne doit être porté.
- ❑ Le port de coquille-slip pour les garçons et de protège poitrine pour les filles est obligatoire à partir des catégories **BENJAMIN**.
- ❑ Ceinture rouge (AKA) ou bleue (AHO), ceinture blanche dans toutes les phases d'attente ou de présentation. Le port de la ceinture correspondante au grade sera autorisé uniquement pour les podiums.
- ❑ TOUT AUTRE VETEMENT ET EQUIPEMENT EST INTERDIT.

ARTICLE 3 – ADMINISTRATION

- ❑ Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour, conforme aux règlements FFKDA et dûment rempli.
- ❑ Il doit être titulaire de la licence en cours.
- ❑ Il doit présenter un certificat médical postérieur au 1er septembre de la saison en cours.
- ❑ Si le compétiteur est mineur, une autorisation parentale est obligatoire pour chaque compétition.
- ❑ Le certificat médical doit être émargé obligatoirement sur le passeport. Sous peine ne pas participer à la compétition. L'autorisation parentale doit être émargée sur le passeport sauf pour les anciens passeports.

ARTICLE 4 - CATEGORIES D'AGE ET CATEGORIES

Tout compétiteur concourra dans sa catégorie d'âge selon les règlements FFKDA. L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.

- ❑ **SURCLASSEMENT** : Il est possible que 2 compétiteurs de l'équipe soit surclassé mais ils doivent être dans la dernière catégorie précédente. Un certificat médical de sur-classement est **OBLIGATOIRE**.

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPETITIONS

Coupe KATA en équipe de trois :

- Enfant (Pupilles/Benjamins)
- Adolescent (Minimes/Cadets)
- Adulte (Juniors/Séniors)

ARTICLE 6 - L'EQUIPE ARBITRALE

- ❑ Le représentant fédéral : il est le garant de la bonne tenue de la compétition.
- ❑ Le responsable de l'arbitrage : il nomme et gère les arbitres. Il organise la logistique propre à la compétition, il gère le temps et organisent les tirages au sort.

Sur chaque tatami :

- ❑ 1 juge central, qui autorise les débuts et fins de prestations, et ordonne (à l'aide d'un sifflet) l'exécution de leur vote. Il peut également interpellé le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- ❑ 2 juges qui votent à la fin des prestations.

A la table :

- ❑ Un superviseur, qui juge de la bonne application du règlement (programme des épreuves) et qui intervient pour sanctionner dans les cas suivants :
 - acte dangereux
 - tenue non conforme (longueur vêtements, lunettes, ...)
 - acte prohibé par les règlements fédéraux
 - acte visant à s'approprier la victoire sans laisser à l'autre la possibilité de s'exprimer (antijeu).
 - acte contraire à l'éthique des arts martiaux.

Le superviseur ne doit en aucun cas influencer les juges, sa mission principale est de veiller au respect du règlement. Son interlocuteur est le juge central.

Dans le cas où le superviseur et l'arbitre central sont d'accord sur un problème de règlement ou de comportement dangereux ou d'anti-jeu, l'arbitre central retourne à sa place et sans se rasseoir désigne le vainqueur. Il est dans ce cas le seul arbitre à donner la victoire. Dans le cas contraire, et uniquement dans ce cas il fait appel aux arbitres latéraux.

Le superviseur peut demander la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux au responsable de l'arbitrage national.

- ❑ Un marqueur, garant de la bonne tenue des feuilles de match.
- ❑ Un chronométrateur/annonceur.

ARTICLE 7 : ACCOMPAGNATEURS

Chaque délégation peut nommer plusieurs accompagnateurs pour encadrer et superviser les compétiteurs. Ils sont seuls autorisés à pénétrer dans la salle en dehors des compétiteurs et des officiels. Ils sont habillés d'un survêtement et porte un identifiant. Ils ne sont pas habilités à intervenir durant les prestations. Les noms des accompagnateurs doivent être transmis au responsable de l'arbitrage le jour de la compétition (2 accompagnateurs par club pour les compétitions régionales et 4 accompagnateurs par ligue pour les finales nationales)

ARTICLE 8 : TIRAGE AU SORT

- ❑ Tirage au sort

Le tirage au sort s'effectue le matin même des épreuves en présence du responsable de l'arbitrage.

ARTICLE 9 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- ❑ Dès le début de la compétition, les compétiteurs se verront remettre un dossard qu'ils colleront dans le dos, afin de les identifier.
- ❑ La première partie de la compétition se fera sous forme de poules ne pouvant excéder 4 compétiteurs. Tous les compétiteurs s'affronteront (en fonction de leur catégorie). Seuls le 1^{er} et le 2^{ème} accéderont aux phases finales.
- ❑ En cas d'égalité en match de poule.
A deux : les deux compétiteurs effectueront un kata de leur choix.
A trois : les deux compétiteurs aux extrémités de la grille de championnat effectueront un kata de leur choix. Le vainqueur rencontrera le troisième dans la même épreuve, tandis que le perdant sera éliminé.
- ❑ La deuxième partie de la compétition se fera sous forme de grille à élimination directe pour accéder à la finale. Pour la 3^{ème} place, les candidats éliminés par les 2 finalistes seront repêché.

ARTICLE 10 : DEROULEMENT DES MATCHS

- ❑ C'est toujours l'équipe ROUGE « AKA » qui commencera la prestation.

PROGRAMME ENFANTS (Pupilles/Benjamins)

En phase de poule :

Toutes les équipes se rencontrent en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai). Lors du “**BUNKAI**” les 3 compétiteurs doivent participer à la réalisation du “BUNKAI”.

Programme :

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé en triangle, suivit du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 3 phases.

En phase d'élimination directe :

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé en triangle, suivit du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 3 phases.

Repêchage et 3ème place incluse :

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé en triangle.

PROGRAMME ADOLESCENTS (Minimes/Cadets)

En phase de poule :

Toutes les équipes se rencontreront en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai). Lors du “**BUNKAI**” les 3 compétiteurs doivent participer à la réalisation “BUNKAI”.

Programme :

L'équipe doit présenter un kata de base ou “Sochun” synchronisé en triangle, suivi du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 4 phases.

En phase d'élimination directe :

L'équipe doit présenter un kata de base ou “Sochun” synchronisé en triangle, suivi du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 4 phases.

Repêchage et 3ème place incluse :

L'équipe doit présenter un kata de base ou “Sochun” synchronisé en triangle,

PROGRAMME ADULTES (Juniors/Seniors)

En phase de poule :

Toutes les équipes se rencontreront en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai). Lors du “**BUNKAI**” les 3 compétiteurs doivent participer à la réalisation du “BUNKAI”.

Programme :

L'équipe doit présenter un kata de base, Godan ou “Sochun” synchronisé en triangle, suivi du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 5 phases.

En phase d'élimination directe :

L'équipe doit présenter un kata de base, Godan ou “Sochun” synchronisé en triangle, suivi du “Bunkai” du kata présenté précédemment. Ce “Bunkai” est composé de 5 phases.

Repêchage et 3ème place incluse :

L'équipe doit présenter un kata de base, Godan ou “Sochun” synchronisé en triangle.