



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

REGLEMENTATION DES
COMPETITIONS KYUS

TAÏ-JITSU



FFK

体
術

Applicable à partir de Septembre 2017

ARTICLE 1 - AIRE DE COMPÉTITION

- 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. Idéalement un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité.
- Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.

ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

- LES JUGES

- Blazer bleu marine, droit avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche.
- Cravate officielle.
- Pantalon gris clair, uni.
- Chaussettes bleues foncées ou noires.
- Chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.
- Sifflet métal avec cordon obligatoire.

- LES COMPÉTITEURS

- Kimono blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFKaraté).
- 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 BENJAMINS.
- 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.

ARTICLE 3 - ADMINISTRATION

- Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour, conforme aux règlements FFKaraté et dûment rempli.
- Il doit être titulaire de 3 licences maximum (dont la licence de la saison en cours).
- Il doit présenter un certificat médical postérieur au 1^{er} Septembre de la saison en cours.
- Si le compétiteur est mineur, une autorisation parentale est obligatoire pour chaque compétition.
- Le certificat médical doit obligatoirement être émargé sur le passeport, sous peine de ne pas participer à la compétition. L'autorisation parentale doit être émargée sur le passeport (sauf pour les anciens passeports).

ARTICLE 4 - CATÉGORIES

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

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPÉTITIONS

Il existe deux types de compétitions :

La compétition INDIVIDUELLE :

- Poussins (mixte)
- Pupilles (mixte)
- Benjamins (mixte)
- Minimes (mixte)
- Cadets
- Cadettes
- Juniors masculins
- Juniors féminines
- Séniors masculins : Séniors et Vétérans 1
- Séniors féminines : Séniors et Vétérans 1

La compétition ÉQUIPE :

- La catégorie ENFANTS : poussins/pupilles
- La catégorie JEUNES : benjamins/minimes
- La catégorie ADOLESCENTS /ADULTES : cadets/juniors/séniors/vétérans

ARTICLE 6 - L'ÉQUIPE 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 organise 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 des votes. Il peut également interpeller le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- 2 juges latéraux qui votent à la fin des prestations.

À 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.
 - Tenues non conforme (longueur vêtements, lunettes ...).
 - Actes prohibés 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, de comportement dangereux ou d'antijeu, 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 chronométreur/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 portent 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 départementales ou régionales)

ARTICLE 8 - TIRAGE AU SORT

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

ARTICLE 9 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Dès le début de la compétition, les compétiteurs se verront remettre un dossard qu'ils colleront dans le dos, afin de les identifier lors des phases de poules.

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.
 - à 2 : les deux compétiteurs effectueront un kata de leur choix (correspondant au programme de leur catégorie).
 - à 3 : les deux compétiteurs aux extrémités de la grille de championnat effectueront un kata de leur choix (correspondant au programme de leur catégorie). Le vainqueur rencontrera le 3^{ème} tandis que le perdant sera éliminé.
- La 2^{ème} 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 repêchés.

ARTICLE 10 - DÉROULEMENT DES MATCHS (Poules et phases finales)

- **DÉMARRAGE**

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés et kata, c'est le compétiteur AKA qui commencera la prestation ou portera la 1^{ère} attaque. Dans l'épreuve "kihons", les 2 compétiteurs passeront en même temps.

Compétition équipe : C'est toujours l'équipe AKA qui démarra le match.

- **MISE EN GARDE**

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés, les 2 compétiteurs démarrent face à face et en garde à gauche (jambe droite derrière). Toute attaque portée se fera en avançant la jambe droite. Lors de l'épreuve technique, les compétiteurs doivent impérativement reprendre leur place initiale après chaque technique.

- **ANTIJEU**

Durant l'épreuve technique et le randori, il est interdit à Uke de résister ou de s'accrocher à Tori alors qu'un ATEMI "efficace" avec contrôle a été porté par celui-ci empêchant Tori de pouvoir exprimer sa technique normalement.

À l'inverse, si l'ATEMI de Tori manque de précision et de kimé, Uke ne sera pas sanctionné.

- **RANDORI**

Dans le randori à 2, il ne doit pas y avoir de temps morts. Les compétiteurs enchaînent les attaques et défenses les unes derrière les autres sans revenir au centre du tatami pour reprendre leur position de départ.

- **REPECHAGE**

Lors des phases de repêchage, l'épreuve sera toujours le kata.

COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES ENFANTS

Poussins – Pupilles – Benjamins

EN PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : kata*
- 2^{ème} match : défenses**
- 3^{ème} match : kihons***

KATA*

Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan ou Soshun au choix du compétiteur.

DÉFENSES** (on entend par technique de défense : une esquive, un atémi préparatoire et une technique de projection suivie éventuellement d'un atémi final ou d'une technique par Atémi. Les techniques de balayage et de "sutemi" sont acceptées comme projections.)

- 1^{ère} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

KIHONS***

Enchaînement sur 4 pas sur ordre de l'arbitre (Les deux compétiteurs passent en même temps).

- Kamae (en garde) jambe droite derrière.
- 1 / Oi zuki, Gyaku Zuki shudan en Zn Kutsu Dachi. Reprise de garde en Fudo Dachi.
- 2 / Mawashi Geri en Zen kutsu Dachi.
- 3 / Jodan Age Uke en Fudo Dachi
- 4 / Gedan Barai en Fudo Dachi suivi de Mae Gari (jambe arrière) en Fudo Dachi.
- Retour en Yoï à l'ordre de l'arbitre (YAME).

Les deux compétiteurs passent en même temps.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

- 1^{ère} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

REPÊCHAGES et 3^{ème} place incluse :

Exécution de Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan ou Soshun au choix.

FINALE 1^{ère} PLACE

Exécution de Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan ou Soshun au choix, suivi de :

- 1^{ère} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES JEUNES & ADULTES

Minimes - Cadets - Juniors - Séniors - Vétérans 1

(Soit 10 catégories distinctes, mais même programme)

EN PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : Kata*
- 2^{ème} match : Ippon Kumite**
- 3^{ème} match : Randori***

KATA*

Au choix du compétiteur : 1 kata de base ou Soshun.

IPPON KUMITE**

Les deux compétiteurs sont en garde à gauche (pied gauche devant). Les attaques ainsi que le niveau sont annoncés par Tori qui attendra au minimum 2 secondes avant de déclencher son attaque. Les attaques se font en avançant la jambe droite.

L'épreuve est composée des 4 attaques suivantes exécutées à droite :

- 1^{ère} attaque : Oi Zuki Jodan droit,
- 2^{ème} attaque : Oi Zuki Chudan droit,
- 3^{ème} attaque : Mae Geri Chudan droit,
- 4^{ème} attaque : Mawashi Geri Jodan ou Chudan de la jambe arrière (droite).

La perception de l'attaque de la part de Uke doit le conduire à la meilleure opportunité dans la contre-attaque (Go no Sen ou Sen no Sen), qui comprendra des enchaînements de son choix ; utilisant les principes techniques du Taï Jitsu (taï sabaki, atemis, clefs et/ou projections), contrôle et mise à l'abandon, étranglements.

RANDORI***

Randori de 4 saisies de face par compétiteur:

Les encerclements et étranglements sont considérés comme des saisies.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Randori de 4 saisies de face:

Les encerclements et étranglements sont considérés comme des saisies.

FINALE 1^{ère} PLACE

Au choix du compétiteur : 1 kata de base ou Soshun, suivi d'un randori de 4 saisies de face par compétiteur.

Les encerclements et étranglements sont considérés comme des saisies.

REPÊCHAGES & 3^{ème} PLACE INCLUSE : Au choix du compétiteur 1 kata de base ou Soshun.

COMPÉTITIONS EQUIPE

ENFANTS

Poussins - Pupilles

EN PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : Kata*
- 2^{ème} match : Technique**
- 3^{ème} match : Expression Libre***

KATA*

Au choix de l'équipe : 1 kata de base ou Soshun synchronisé

TECHNIQUE**

Démonstration de deux techniques de défenses sur saisies de poignets par chacun des coéquipiers (soit 4 défenses en tout).

Il devra y avoir :

- Une défense par atémi
- Une défense par projection

Les coéquipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

La perception de l'attaque de la part de Uke doit le conduire à la meilleure opportunité dans la contre-attaque (Go no Sen ou Sen no Sen), qui comprendra des enchaînements de son choix ; utilisant les principes techniques du Taï Jitsu (taï sabaki, atemis, clefs et/ou projections), contrôle et mise à l'abandon, étranglements.

EXPRESSION LIBRE***

Démonstration de 3 chutes synchronisées.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE ET JUSQU'À LA FINALE :

Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé, puis démonstration de 2 techniques de défense sur saisie de poignets par chacun des coéquipiers (soit 4 défenses en tout).

Il devra y avoir :

- Une défense par atémi
- Une défense par projection

Les coéquipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

REPÊCHAGE ET 3^{ème} PLACE INCLUSE :

Au choix de l'équipe : 1 kata de base ou Soshun.

COMPÉTITIONS ÉQUIPES

JEUNES

Benjamins - Minimes

EN PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : Kata*
- 2^{ème} match : Randori**
- 3^{ème} match : Expression libre***

KATA*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé.

RANDORI**

Randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir une attaque par atémi, une attaque par saisie avant et une attaque par saisie arrière pour chacun des coéquipiers (donc, pas de retour à la place initiale). L'ordre des attaques est au choix des compétiteurs.

EXPRESSION LIBRE ***

Création et exécution d'un kata synchronisé de 6 déplacements minimums.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE, ET JUSQU'À LA FINALE

Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé, puis randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir une attaque par atémi, une attaque par saisie avant et une attaque par saisie arrière pour chacun des coéquipiers (donc, pas de retour à la place initiale). L'ordre des attaques est au choix des compétiteurs.

**On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori*

REPÊCHAGES ET 3^{ème} PLACE INCLUSE :

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé.

COMPÉTITIONS ÉQUIPES

ADOLESCENTS – ADULTES

Cadets - Juniors - Séniors - Vétérans

EN PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : Kata*
- 2^{ème} match : Randori**
- 3^{ème} match : Expression libre***

KATA*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé

RANDORI**

Randori de démonstration d'une minute. Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique du ciseau au niveau de la gorge et/ou de la tête.

**On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori*

EXPRESSION LIBRE ***

Création d'un Bunkai comportant 3 phases du kata présenté précédemment.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE ET JUSQU'À LA FINALE

Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé puis randori de démonstration d'une minute.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique du ciseau au niveau de la gorge et/ou de la tête.

**On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori*

REPÊCHAGES ET 3^{ème} PLACE INCLUSE

Exécution d'un kata de base ou Soshun synchronisé