

Open enfants Clamart Tai jitsu tous styles

Edition 2023



TABLE DES MATIERES

1- AIRE DE COMPETITION

2- TENUES OFFICIELLES

3- CATEGORIES

4- TYPES DE COMPETITIONS

5- EQUIPE D'ARBITRAGE

6- ACCOMPAGNATEURS

7- TIRAGE AU SORT

8- DEROULEMENT DES MATCHS

I. 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.

Pour l'épreuve TAI (Corps)

Un cercle de 4 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories 5/8 ans et 9/11 ans.

Un cercle de 5 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories 12/14 ans et 15/17 ans.

II. ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

a) Les juges

- Blazer bleu marine.
- Chemise blanche.
- Cravate officielle.
- Pantalon gris clair, Chaussettes noires.
- Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.

b) Les compétiteurs

KIMONO , CEINTURES BLANCHES POUR TOUS

Écusson de discipline et écusson de club.

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, 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 sont conseillés mais non obligatoires pour toutes catégories.

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.

III. ARTICLE 3 - 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.

IV. ARTICLE 4 - TYPES DE COMPETITIONS

La compétition **INDIVIDUELLE** :

- 6/8 ans (mixte)
- 9/11 ans (mixte)
- 12/14 ans masculins
- 12/14 ans féminines
- 15/17 ans masculins
- 15/17 ans féminines

V. ARTICLE 5 - 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 l'exécution de leur vote. Il peut également interpeller le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.

- 2 juges latéraux 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'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 au responsable de l'arbitrage de la compétition, la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux.

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

VI. ARTICLE 6 – 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 sont autorisés)

VII. ARTICLE 7 – FEUILLES DE MATCH

Les feuilles de match seront préparées la veille de la compétition.

En cas d'absence d'un compétiteur, le compétiteur présent sera déclaré vainqueur.

VIII. ARTICLE 8 - DEROULEMENT DES MATCHS

a) Généralités

➤ **Démarrage**

Compétition individuelle : Dans les épreuves techniques, assauts imposés c'est le compétiteur AKA (Ceinture Rouge) qui commencera à défendre sur la 1^{ère} attaque.

➤ **Mise en garde**

Dans les épreuves techniques assauts imposés, les 2 compétiteurs démarrent face à face UKE (attaquant) en garde à gauche (jambe droite derrière). TORI (défenseur) en YOÏ 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.

➤ **Antije**

Dans l'épreuve technique l'attaquant ne doit ni résister ou ni s'accrocher au défenseur alors qu'un atemi efficace a été donné, ceci ne permet donc pas au défenseur de pouvoir s'exprimer normalement.

➤ **En cas d'égalité**

Un assaut différent est choisi dans la liste par le juge de table lorsqu'il y a égalité entre le deux compétiteurs à la fin des séries obligatoires.

b) Epreuve GOSHIN SHOBU

Pour toutes les catégories, on entend par technique de défense :

- une esquive,
- un atemi préparatoire,
- une technique de projection suivie éventuellement d'un atemi final ou d'une technique par Atémi (deux maximum)

La défense ne peut excéder 3 atémis.

Les techniques de balayage sont acceptées comme projection.

Après s'être salués les deux compétiteurs se font face et sont en garde à gauche (jambe droite derrière).

Chaque attaque se fait en avançant la jambe droite.

Les couples s'affrontent en exécutant leurs techniques chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale avec décision aux drapeaux.

Chaque compétiteur est responsable de la manière dont il attaque. Les attaques doivent être faites le plus directement possible, avec détermination et dans un esprit martial.

Sur une attaque annoncée par le jury dans la liste ci-dessous, les juges accordent 1-2-3 ou 0 points au défenseur en fonction de la technique réalisée.

Il s'agit d'une compétition technique et non d'une compétition combat, c'est donc la technique qui est évaluée et le fairplay entre pratiquants doit être de mise.

Chaque compétiteur effectuera 4 techniques de défense et d'attaque.

Le juge central fait la moyenne des notes obtenues (qu'il soit d'accord ou non avec les juges, pas de délibération sur le tatami) et donne la note pour la technique du défenseur. Le juge central donne un avertissement en cas de manque de fairplay ou de techniques dangereuses, au second avertissement, trois points sont donnés à son adversaire.

Liste des attaques pour les assauts imposés

- Série attaque atémi.
 - ✚ Sabre de main haut ou oblique Shuto shomen uchi
 - ✚ Coup de poing direct au corps Oï tsuki
 - ✚ Coup de pied direct de face niveau moyen Mae geri niveau chudan-
 - ✚ Coup de pied circulaire niveau moyen Mawashi geri chudan
 - ✚ Coup de pied latéral Yoko geri chudan
- Série saisies de face ou tentatives de saisies de face
 - ✚ Etranglement à deux mains
 - ✚ Encerclement par-dessus les bras.
 - ✚ Saisie d'un revers en tirant (ou pas chassé ou pas en reculant la jambe avant au choix de l'attaquant) peu importe la saisie du col
 - ✚ Saisie d'un revers main droite et claque avec main gauche
 - ✚ Saisie des deux manches au niveau des bras
- Série attaque latérale
 - * Etranglement à deux mains
 - * Saisie de manche et poignet en tirant(ou pas chassé ou pas en reculant au choix de l'attaquant)
 - * Encerclement par-dessus les bras (bras pris)
 - * Prise de tête, bras de tori devant ou derrière
 - * Saisie d'une manche sur place
- Série attaque arrière
 - ✚ Encerclement sur les bras niveau épaules (entre coude et épaule)
 - ✚ Etranglement à 2 mains
 - ✚ Etranglement avec l'avant bras droit

- ✚ Saisie du col main droite en poussant sur un pas
- ✚ Saisie des 2 manches au niveau des coudes

Séries présentées :

- Ceintures Blanche à Orange/verte : 2 attaques de la série atémi et 2 attaques de la séries saisie de face
- A partir de la ceinture Verte : 1 attaque de la série atémi, 1 attaque de la série saisie de face, 1 attaque de la série latérale, 1 attaque de la série arrière.

Les clefs, étranglements et projections dangereuses (type,kata guruma, ainsi que la projection par la tête

sont strictement interdites (les clefs sont tolérées pour les catégories cadet et junior).

A l'issu de cette épreuve, le juge de table fait le total des points ce qui donne la note du compétiteur.

c) Epreuve TAÏ (Corps)

Les élèves « s'affronteront » dans un jeu d'opposition type combat de sumo.

Le principe est le suivant :

Les deux élèves sont dans la zone délimitée et doivent :

- Soit faire sortir leur partenaire de la zone
- Soit le faire tomber.

La rencontre se fait 2 manches gagnantes

Le point est remporté quand :

- N'importe quelle partie du corps SORT de la zone (un simple pied posé dehors fait remporter le point à l'adversaire)
- L'adversaire tombe OU pose un genou au sol (même si l'adversaire n'est pas franchement tombé).

Le point est nul quand les deux élèves tombent ou sortent en même temps.

Les catégories de poids :

	MIXTE 5-8 ans	MIXTE 9-11 ans	MASCULIN 12-14 ans	FEMININE 12-14 ans	MASCULIN 15-17 ans	FEMININE 15-17 ans
	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg	-50 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg	-55 kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	55 kg et +	-60 kg
	40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +		60 kg et +

Epreuve KATA

NIHON TAI JITSU / TAI JITSU

Les compétiteurs se rencontrent en exécutant chacun leur tour un kata.

Pour les taï jitsuka kata de taï jitsu

Pour les nihon taï jitsuka kata de nihon taï jitsu

Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux.

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.

Kata nihon taï jitsu 1, 2 et 3

Kata taï jitsu Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun

5/8 ans Blanche à orange 1^{er} kata / Sōshun

9/11 ans Blanche à jaune orange 1^{er} kata / Sōshun

9/11 ans Orange à orange verte 1^{er}, 2^{eme} kata / Shodan, Nidan

9/11 ans Verte à violette ou marron 1^{re}, 2^{eme}, 3^{eme} kata
Shodan, Nidan, Sandan

12/14 ans Blanche à jaune orange 1^{er} kata / Shodan

12/14 ans Orange à orange verte 1^{er}, 2^{eme} kata/Shodan, Nidan

12/14 ans Verte, Violette ou marron 1^{er}, 2^{eme}, 3^{eme} kata
Shodan, Nidan, Sandan

15/17 ans Blanche à jaune 1^{er} kata / Shodan

15/17 ans Orange à verte 1^{er}, 2^{eme} kata / Nidan, Shodan

15/17 ans Verte, marron, noire 1^{er}, 2^{eme}, 3^{eme} kata
Shodan, Nidan, Sandan

Critère de notation :

Salut, présentation, réalisation, respect du niveau des frappes, respect des kiais, concentration, regard, précision des mouvements.

oeuvres questions réponses :

RENCONTRE SHIN GI TAI

Epreuve shin : 5 questions + 1 kata au choix (1er kata jusqu'à ceinture jaune incluse, 1er ou 2è de ceinture jaune à ceinture orange, 1er 2è ou 3è après ceinture orange)

1	Qu'est-ce qu'un oï tsuki - Montrez	11	Que veut dire Nihon tai jitsu	21	Qu'est-ce qu'un tatami	31	qui est minoru mochizuki	41	qu'est-ce qu'un kosushi
2	Qu'est-ce qu'un mae geri - Montrez	12	Qu'est-ce qu'un kata	22	Qu'est-ce qu'un dojo	32	Montrez la calligraphie du NTJ et demandez ce que c'est	42	Que veut dire aikido
3	Que veut dire kamae	13	Faire une chute avant et arrière plaquée	23	qui est Roland Hernaez	33	qu'est-ce qu'un dan	43	Qui est moreï ueshiba
4	Que veut dire seisa	14	Qu'est-ce qu'un shuto - Montrez	24	Qu'est-ce qu'un sampai	34	Qu'est-ce que hipon seio nage - Montrez	44	Que veut dire sen no sen
5	Que veut dire rei	15	Qu'est-ce qu'un mawashi geri - Montrez	25	Qu'est-ce qu'un hiza geri - Montrez	35	qu'est-ce qu'un o soto gari - Montrez	45	Qu'est-ce qu'un zenkutsu daishi - Montrez
6	Faire les 8 esquives du kihon	16	qu'est-ce qu'un yoko geri - Montrez	26	Qu'est-ce que le kobudo?	36	compter jusqu'à 5 en japonais	46	Qu'est-ce qu'un kokutsu daishi - Montrez
7	Que veut dire mate	17	Qu'est-ce qu'un kiaï - Montrez	27	Que veut dire karate	37	que veut dire shin gi tai	47	quelle ceinture y a t il après la ceinture noire
8	Qu'est-ce que le senseï	18	Qu'est-ce que o goshi - Montrez	28	que veut dire judo	38	qu'est-ce qu'un ryu	48	Qu'est-ce qu'un tai sabaki
9	Faire un noeud de ceinture (ceinture remise par le jury)	19	Qu'est-ce qu'un empi - Montrez	29	qui est jigoro kano	39	quel est le pays d'origine du NTJ	49	Qu'est-ce que le bushido
10	Faire chute avant et arrière roulée	20	qu'est-ce qu'un kiba daishi - Montrez	30	qui est gishin funakoshi	40	qu'est-ce qu'un kyu	50	Que veut dire budo

tout le monde

Tout le monde sauf en dessous de ceinture jaune

seulement à partir de ceinture verte

- 1 Coup de poing en avançant
- 2 Coup de pied direct
- 3 En garde
- 4 Position à genoux
- 5 Saluez
- 6 Montrer
- 7 Arrêtez
- 8 Le professeur
- 9 Faire
- 10 Faire
- 11 Technique de corps japonaise
- 12 Combat réel contre un adversaire imaginaire
- 13 Faire
- 14 Sabre de main
- 15 Coup de pied circulaire
- 16 Coup de pied latéral
- 17 Cri d'union de l'énergie
- 18 Projection de hanche
- 19 Coup de coude
- 20 Position du cavalier de fer
- 21 Tapis sur lequel on pratique
- 22 Lieu où l'on pratique
- 23 Le fondateur du Nihon Taï Jitsu
- 24 Le grand frère, l'assistant du senseï
- 25 Coup de genou
- 26 Les techniques d'armes
- 27 La main vide
- 28 La voie de la souplesse
- 29 Le fondateur du judo
- 30 Le fondateur du karaté
- 31 Le maître japonais dont les techniques du NTJ sont issues
- 32 Montrer
- 33 Ce sont les niveaux à partir de la ceinture noire
- 34 Projection par l'épaule intérieur
- 35 Grand crochetage extérieur
- 36 Ichi-ni-san-shi-go
- 37 Esprit-technique-corps
- 38 Une école d'arts martiaux
- 39 France-japon
- 40 Ce sont les grades avant la ceinture noire
- 41 Le déséquilibre nécessaire à la projection
- 42 Voie de l'union de l'énergie
- 43 Fondateur de l'aïkido
- 44 Attaque dans l'attaque
- 45 Posture sur la jambe avant fléchie
- 46 Posture sur la jambe arrière fléchie
- 47 Rouge et blanche
- 48 Une esquiv

- 49 Le code d'honneur des samouraï
- 50 La voie du guerrier

Epreuve RANDORI

L'épreuve randori à partir de 10 ans

L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire de son club et de sa catégorie d'âge mixte ou non, un randori respectant l'esprit du Nihon Taï Jitsu.

Le randori se compose d'enchaînement d'attaque et de défense simulant un combat entre les deux partenaires.

Les équipes s'affrontent en exécutant chacun leur tour leur randori. Elles sont ensuite départagées par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux.

Le randori est composé de toutes les techniques utilisées dans les divers styles de Taï jitsu.

Sur chaque attaque la défense est complète, atémi, projection, sutémi. Toutes les techniques ou enchaînements devront être terminées par un atémi final.

Les défenses par étranglements et les clés sont interdits pour les 10/15 ans.

Pour les 16/17 ans avec précaution.

Les techniques portées lors des enchaînements de randori doivent être contrôlées.

Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires

Les temps minimal et maximal du randori seront annoncés par l'arbitrateur.

Blanc/jaune/orange : minimum 45 secondes, maximum 1 minute

Verte/bleue: minimum 1 minute, maximum 1mn 15 secondes

Marron /noire..... .. : minimum 1minute15, maximum 1mn 30

Si les deux équipes ne respectent pas les temps impartis, l'équipe arbitrale se réunie avant de donner sa décision ensuite l'arbitre central annonce la décision prise.

Critères de notations :

Variété des techniques (atémi, projections, petits sutémi) pas de clés pas d'étranglements sauf pour les 16/17 ans.

Respect du principe du taï jitsu (esquives, parades, déséquilibre, souplesse d'exécution) pas de technique en force.

Rapidité d'exécution des techniques, efficacités kimé, contrôle des techniques et des atémi, kiai.