



EFNTJ

Ecole Française de Nihon Tai Jitsu



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

NIHON TAI JITSU

e-COUCPE DE FRANCE 2022

Règlements des e-compétitions Enfants – Adolescents – Adultes

 KATA

 RANDORI

www.nihon-tai-jitsu.fr



TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
COMITE DE REDACTION.....	4
SUIVI DES MODIFICATIONS.....	5
PARTIE I - ORGANISATION DES COMPETITIONS	6
1 Définition de la E-Coupe de France.....	7
2 Conditions administratives.....	7
2.1 Conditions d'inscription.....	7
3 Les catégories.....	7
3.1 Compétition enfants / adolescents.....	7
3.2 Compétition adultes à partir de 16 ans.....	8
4 Organisation des compétitions.....	8
4.1 Tableaux et Poules.....	8
4.2 Déroulement.....	8
5 Création de la vidéo.....	9
5.1 La vidéo (principe et règle).....	9
5.2 Compétiteurs.....	9
5.3 Transmission des vidéos.....	9
PARTIE II - REGLEMENT DES E-COMPETITIONS	11
A- Avertissements.....	12
B- E-Coupe de France enfants et adolescents.....	13
1 Epreuve kata.....	14
1.1 Définition de l'épreuve Kata.....	14
1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata.....	14
1.3 Liste des Kata par catégorie.....	14
1.4 Critères de notation de l'épreuve Kata.....	15
C- E-Coupe de France adultes.....	16
1 Epreuve Kata	17
1.1 Définition de l'épreuve Kata.....	17
1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata.....	17
1.3 Liste des kata par catégorie.....	17
1.4 Les critères de notation de l'épreuve Kata.....	17
2 Epreuve Randori	17
2.1 Définition de l'épreuve Randori.....	17
2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori.....	18



2.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori.....	19
PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE.....	20
1 L'équipe arbitrale.....	21
2 Déroulement de la compétition.....	21
2.1 Pendant la compétition.....	21
2.2 En Kata et Randori.....	21
3 Pouvoirs et Devoirs.....	21
3.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition.....	21
3.2 Les pouvoirs et devoirs de la commission arbitrage/compétition.....	22
3.3 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN).....	22
4 Protestation officielle	22
PARTIE IV - ANNEXES	23
Annexe I - Utilisation des tableaux	24
Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule	26
Annexe III - Autorisation parentale	27



COMITE DE REDACTION

Alain CORLI
Christophe GAUTHIER
Clément BOUCHENARD
Emma BERNARD
Thierry BARNABE

SUIVI DES MODIFICATIONS

✦ Février 2021 :

- ✦ Création du règlement de la e-coupe

✦ Avril 2022 :

- ✦ Limitation nombre de compétiteur Enfants et Adultes



PARTIE I - ORGANISATION DES COMPETITIONS



1 Définition de la E-Coupe de France.

La E-Coupe de France de Nihon Tai-Jitsu est composée de deux épreuves:

- L'épreuve Kata.
- L'épreuve Randori.

2 Conditions administratives.

2.1 Conditions d'inscription.

Tous les compétiteurs doivent posséder la licence FFK de l'année en cours.

Les compétiteurs doivent posséder

:

- Un certificat médical de non-contre-indication à la pratique en compétition.
- Une autorisation parentale pour les mineurs.

Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition de préférence par l'intermédiaire de leur club qui centralise les candidatures.

Tous les clubs peuvent présenter des compétiteurs en E-Coupe de France sans avoir participé à une E-Coupe Régionale. Les E-Coupes Régionales, quand elles existent, ne sont pas un passage obligé pour aller en E-Coupe de France.

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

3 Les catégories.

Les catégories sont définies de la façon suivante.

3.1 Compétition enfants / adolescents.

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants, la compétition enfants / adolescents est divisée en quatre catégories d'âge : poussins, pupilles, avenir et espoirs. Chaque catégorie comporte des groupes de niveau.

Aucun sur classement d'âge ne sera admis.

Chaque club ne pourra présenter à la E-Coupe de France plus de 10 compétiteurs enfants / adolescents toutes catégories par épreuve.

● **Catégorie Poussins 6/7 ans (nés en 2014 -2015)**

La catégorie poussins ne possède qu'un groupe de ceintures :

- Blanche- Blanche/Jaune

● **Catégorie Pupilles 8/9 ans (nés en 2012 -2013)**

La catégorie pupilles se divise en deux groupes de ceintures :

- Blanche- Jaune
- Jaune/Orange - Orange

● **Catégorie Avenirs 10/13 ans (nés en 2008 -2011)**

La catégorie avenir se divise en trois groupes de ceintures :

- Blanche- jaune
- Orange – Orange/Verte
- Verte – Verte/Bleue

● **Catégorie Espoirs 14/16 ans (nés en 2005 -2007)**

La catégorie espoir se divise en trois groupes de ceintures :

- Blanche - Jaune - Orange
- Verte - Bleue
- Violette - Marron

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

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

3.2 Compétition adultes à partir de 16 ans.

Chaque club ne pourra présenter à la E-Coupe de France plus de 10 compétiteurs adultes toutes catégories par épreuve.

La compétition adulte se divise en trois catégories de grades :

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

4 Organisation des compétitions.

4.1 Tableaux et Poules

Pour chaque catégorie, la compétition peut être organisée en tableau ou en poule suivant le nombre de compétiteurs inscrits dans la catégorie. Si le nombre de compétiteurs est important, la formule en tableau sera choisie. Le choix entre tableau ou poule sera à l'appréciation des organisateurs.

Un tableau est organisé en tours éliminatoires, jusqu'à la finale. Un tour est une étape distincte de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. Dans les éliminatoires d'une compétition, un tour élimine 50% des concurrents y participant, tout en comptant les concurrents sans adversaire (si nombre impair de compétiteurs). Dans ce contexte, le tour peut s'appliquer de façon équivalente à une étape, soit des éliminatoires, soit des repêchages.

Dans une compétition en poule, tous les compétiteurs de la poule se rencontrent une fois.

4.2 Déroulement

Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.

En épreuve kata et Randori, les vidéos des compétiteurs sont visualisées dans l'ordre des tableaux par le jury. Elles sont ensuite départagées par l'équipe arbitrale avec des plaquettes (N°1 ou N°2) correspondant à l'ordre de passage.

En tableau, les vainqueurs de chaque passage sont sélectionnés pour le tour suivant. La dernière rencontre détermine le premier et le second. Le troisième sera le vainqueur des repêchages.

En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.

5 Création de la vidéo.

5.1 La vidéo (principe et règle)

Les vidéos peuvent être filmées en dojo, en extérieur ou intérieur (sont exclus les pièces intimes telles que salles de bain, chambres ...).

Pour ne pas défavoriser le candidat, elles doivent être le plus stable possible.

Le candidat doit être filmé comme si le jury était en face de lui, la camera est en lieu et place du jury.

Le candidat devra être intégré dans le cadre de la vidéo (pas de gros plan). **La caméra doit être fixe.**

La vidéo devra être prise en une seule fois, sans effet de zoom en une seule prise pendant le déroulement du kata, pas de coupure.

Pour le kata, le candidat devra avoir suffisamment d'espace autour de lui pour pouvoir exécuter son kata, ne pas oublier le son pour les « kiai ». L'ensemble des mouvements du kata doivent être visibles sur la vidéo.

Pour le randori, les candidats devront avoir suffisamment d'espace autour d'eux, L'ensemble du randori devra être visible sur la vidéo.

Pas de modification de la vitesse, aucune retouche sur les vidéos avec un logiciel sous peine de disqualification.

Le format paysage est fortement recommandé.

5.2 Compétiteurs.

Les compétiteurs doivent porter un Keikogi blanc PROPRE sans inscription, sans bande ni liseré. Seule la marque d'origine des fabricants de Keikogi peut être visible dans les endroits normalement acceptés (par ex.: En bas et à gauche de la veste et à la taille du pantalon).

L'écusson du Nihon Tai-Jitsu, apposé sur la manche gauche de la veste entre le coude et l'épaule est autorisé. Les keikogi spécifiques à notre discipline, avec l'écusson sur la manche gauche, et les idéogrammes "Nihon Tai-Jitsu" sur le revers gauche de la veste sont également autorisés. Les autres écussons (clubs, etc.) sont prohibés.

Le compétiteur doit porter la ceinture de son grade.

La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimale telle qu'elle couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni ou une brassière blanche sous leur Keikogi.

Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.

Quand un compétiteur a une tenue non-conforme, il sera disqualifié et la vidéo ne sera pas visualisée.

5.3 Transmission des vidéos

Le nom de la vidéo doit être sous la forme :

NOM_Prénom_Catégorie_Grade. Catégorie (Poussin, Pucelle, Avenir, Espoir ou Adultes)

Les vidéos sont transmises suivants leur taille par mail ou via une plateforme de partage de données.

Elles sont accompagnées de la fiche d'inscription et adressées à inscriptionscompetitions@nihon-tai-jitsu.fr.



PARTIE II - REGLEMENT DES E-COMPETITIONS





A- Avertissements

- A 16 ans, le jour de la fin des inscriptions, le compétiteur devra choisir de concourir soit en adulte soit en adolescent, il ne pourra pas se présenter dans les deux catégories.

B- E-Coupe de France enfants et adolescents

 Epreuve Kata

1 Epreuve kata

1.1 Définition de l'épreuve Kata

Les compétiteurs sont départagés par les arbitres, en suivant le tableau de compétitions élaborés suivant les inscriptions et les envois des vidéos des compétiteurs.

Un seul kata est envoyé, à chaque tour les arbitres sélectionnent le meilleur des katas.

Une liste de kata est définie pour chaque catégorie (Voir paragraphe 1.3, liste des kata par catégorie).

1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata

Les compétiteurs concourent en individuels.

Il n'y a pas de catégorie spécifiques hommes et femmes.

1.3 Liste des Kata par catégorie

CATEGORIE	GRADE	KATA	EXECUTION
POUSSINS 6/7 ans (2014 -2015)	Blanche et Blanche/Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
PUPILLE 8/9 ans (2012 -2013)	Blanche et Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Jaune/Orange et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	
AVENIR 10/13 ans (2008 -2011)	Blanche et jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Orange et Orange/Verte	Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} KATA	
	Verte et Verte/Bleue	Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} KATA	
ESPOIR 14/16 ans (2005 -2007)	Blanche à Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} KATA	Seul
	Verte et Bleue	Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} KATA	
	Violette et Marron	Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} KATA	Seul

1.4 Critères de notation de l'épreuve Kata

CATEGORIE POUSSIN ET PUPILLE	
GRADE	CRITERE
Blanche à Jaune	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation (compréhension) du diagramme du kata.
Jaune/Orange et Orange	Critères 1 et 2 plus : <ol style="list-style-type: none"> 3. Respect des niveaux de frappe.
CATEGORIE AVENIR	
GRADE	CRITERE
Blanche à jaune/orange	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiais.
Orange et Orange/Verte	Critères 1,2,3 et 4 plus : <ol style="list-style-type: none"> 5. Concentration.
Verte et Verte/bleu	Critères 1,2,3,4 et 5 plus : <ol style="list-style-type: none"> 6. Regard. 7. Précision des mouvements.
CATEGORIE ESPOIR	
GRADE	CRITERE
Blanche à Orange	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salut et présentation. 2. Réalisation du programme. 3. Respect des niveaux de frappe. 4. Respect des kiais. 5. Concentration.
Verte et Bleu	Critères 1,2,3,4 et 5 plus : <ol style="list-style-type: none"> 6. Regard. 7. Précision des mouvements.
Violette et marron	Critères 1,2,3,4,5,6 et 7 plus : <ol style="list-style-type: none"> 8. Rythme / Tempo. 9. Stabilité dans l'exécution des gestes.

Bien évidemment, l'équipe arbitrale notera également avec sa propre conviction le travail présenté.

C- E-Coupe de France adultes

-  Epreuve Kata
-  Epreuve Randori

1 Epreuve Kata

1.1 Définition de l'épreuve Kata

Les compétiteurs sont départagés par les arbitres, en suivant le tableau de compétitions élaborés suivant les inscriptions et les envois des vidéos des compétiteurs.

Un seul kata est envoyé, à chaque tour les arbitres sélectionnent le meilleur des katas.

Une liste de Kata est définie pour chaque catégorie (Voir paragraphe 1.3, liste des kata par catégorie).

1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata

Les compétiteurs concourent en individuels.

Il n'y a pas de catégories spécifiques hommes et femmes.

1.3 Liste des kata par catégorie

CATEGORIES	PARTICIPATION	KATA	EXECUTION
Blanche et Orange	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} Kata	Seul
Verte et Bleue	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} Kata	Seul
Marron et Noire	Individuelle	Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} Kata	Seul

1.4 Les critères de notation de l'épreuve Kata

- Respect technique des Kata – Axes et techniques.
- Respect des Kiai prévus dans le Kata.
- Kimé.
- Rythme / Tempo, application mise dans l'exécution.
- Dynamisme, qui ne veut pas dire précipitation.
- Présentation (Tenue et respect du cérémonial).

2 Epreuve Randori

2.1 Définition de l'épreuve Randori

Les compétiteurs sont départagés par les arbitres, en suivant le tableau de compétitions élaborés suivant les inscriptions et les envois des vidéos des compétiteurs.

L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire du même club, un Randori respectant l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.

Le Randori se compose d'enchaînements d'attaques et de défenses simulant un combat entre les deux partenaires.

Un seul randori est envoyé, à chaque tour les arbitres sélectionnent le meilleur des randoris.

2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori

Les équipes peuvent être mixtes (Homme/Femme) ; il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.

Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu. La catégorie ceinture marron/noire pourra également utiliser des armes traditionnelles. Le tableau ci-dessous précise les armes autorisées pour chaque catégorie.

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

Les armes utilisées ne devront pas :

- avoir de décoration voyante (Scotch de couleur, etc.)
- présenter de risques de danger pour les participants. La solidité notamment devra être évidente (pas de manche à balai bricolé, etc.)

Les armes qui ne respectent pas les points décrits ci-dessus, ne seront pas autorisées.

Sur chaque attaque, la défense est complète, elle peut être composée d'un atémi préparatoire, de la technique adaptée (atémi, projection, clé, étranglement, sutémi...), d'une technique d'immobilisation et d'un atémi final.

Dans le temps imparti, il peut y avoir une ou deux réactions de Uke provoquant un contre ou un enchaînement.

Les techniques portées lors des enchaînements du Randori doivent donc être contrôlées. Cependant, comme dans un véritable combat, il est admis que chaque adversaire peut recevoir des coups (atémis préparatoires par exemple).

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

CATEGORIE	TEMPS MINIMAL	TEMPS MAXIMAL
Blanche / Jaune / Orange	45 Secondes	1 minute
Verte / bleue	1 minute	1 minute 15 secondes
Marron / Noire	1 minute 15 secondes	1 minute 30 secondes

Si les temps minimal et maximal ne sont pas respectés par l'une des deux équipes, elle sera déclarée perdante.

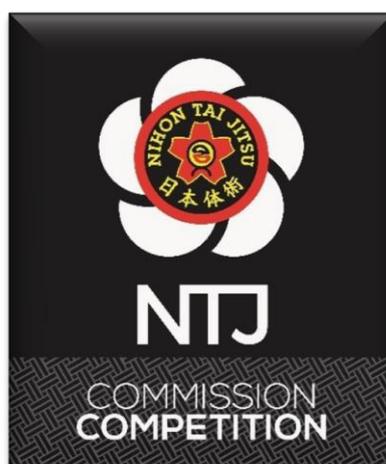
Si les temps minima et maxima ne sont pas respectés par les deux équipes, l'équipe arbitrale se réunit avant de donner sa décision. L'arbitre annoncera l'équipe gagnante.

2.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

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

PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE



1 L'équipe arbitrale

L'équipe arbitrale se réunit en présentiel ou en visioconférence, elle est composée de :

- 2 ou 4 Juges (FUKUSHIN) :
 - 2 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
 - 4 juges lors des finales.
- Un arbitre (SHUSHIN).

En outre, un marqueur est assigné à la table de marquage. Ce poste peut aussi être tenu par un juge, ou un juge stagiaire.

2 Déroulement de la compétition

2.1 Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges s'installent devant l'écran commun ou leur écran personnel.

La diffusion des vidéos se fait dans l'ordre du tableau. Diffusion N°1 puis diffusion N°2.

2.2 En Kata et Randori

Les vidéos des deux candidats ou couples sont diffusées

À la fin de la diffusion, pour que les juges lèvent une de leurs plaquettes (N°1 ou N°2) en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges puis dès que les Juges se seront prononcés, l'arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir comptabilisé le nombre de N°1 et N°2, lèvera la plaquette correspondant au N°1 ou N°2 et donnera le résultat.

En visioconférence, le déroulement est identique, les juges présentent la plaquette choisie (N°1 ou N°2) devant leur webcam.

3 Pouvoirs et Devoirs

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition, de la Commission d'arbitrage, des arbitres, des juges, des marqueurs et des entraîneurs sont détaillés ci-dessous.

3.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition

Il doit être clairement identifié avant le début du tournoi, ce peut être l'organisateur, un responsable de l'arbitrage, un représentant régional ou national. Dans tous les cas, il doit posséder le règlement, avoir une bonne connaissance de la compétition et de l'arbitrage.

Il organise le briefing et débriefing de la compétition.

Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

3.2 Les pouvoirs et devoirs de la commission arbitrage/compétition

Le responsable de la commission d'arbitrage assure la bonne préparation de chaque tournoi.

Il supervise et coordonne les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage :

- Il vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.
- Il intervient pour chaque modification de position.
- Il rend 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.

3.3 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

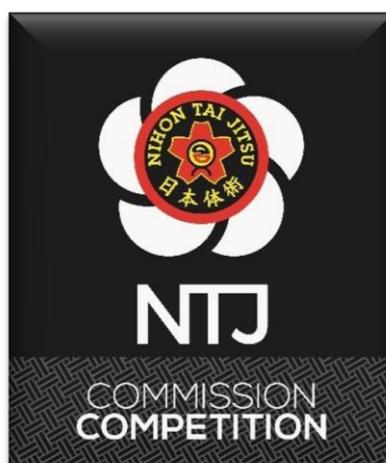
Les juges assistent l'arbitre.

Ils exercent leur droit de vote quand une décision doit être prise.

4 Protestation officielle

Aucune protestation ne sera prise en compte pour les e-compétitions.

PARTIE IV - ANNEXES



Annexe I - Utilisation des tableaux

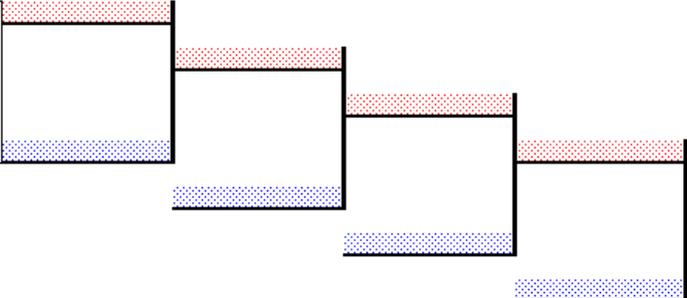
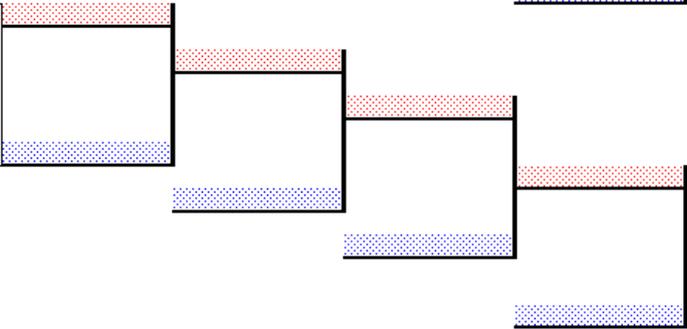
Pour chaque compétition, les épreuves sont organisées en tableaux. Les vidéos des compétiteurs sont présentées dans l'ordre des tableaux. Le vainqueur passant au tour suivant.

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

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

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

ELIMINATOIRES		TABLEAU =		KATA Mixte	RANDORI Mixte	GOSHIN Hommes Femmes		
NOM - Prénom		TAPIS =				BIJOU	VIB	MIN
		1^{er} tour	2^{ème} tour					
				3^{ème} tour				
						4^{ème} tour		
						Responsable du Tableau		
						Accompagnateur des compétiteurs		
						FINALISTE DU TABLEAU		
						  		

REPECHAGES	TABLEAU =	KATA Mixte	RANDORI Mixte	GOSHIN Hommes Femmes
	TAPIS =			
				BIJOU Y/B MIN
				Responsable du Tableau
				Accompagnateur des compétiteurs
Repêchage du Tableau				
Repêchage du Tableau				



NIHON TAI-JITSU
Coupe de France



Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule

Si dans une catégorie, il n'y a que 3 compétiteurs, les organisateurs peuvent faire rencontrer les compétiteurs par poule.

EXEMPLE D'UNE POULE DE 3

- Tour 1, le compétiteur 1 rencontre le compétiteur 2.
- Tour 2, le compétiteur 1 rencontre le compétiteur 3.
- Tour 3, le compétiteur 2 rencontre le compétiteur 3.

Pour chaque combat et chaque compétiteur, on note la victoire par 0 ou 1.

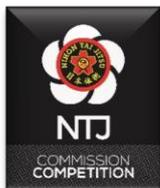
Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de victoires.

	NIHON TAI-JITSU Coupe de France		<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><th>KATA</th><th>RANDORI</th></tr> <tr><td>Mixte</td><td>Mixte</td></tr> </table>	KATA	RANDORI	Mixte	Mixte	<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><th>GOSHIN</th></tr> <tr><td>Hommes</td></tr> <tr><td>Femmes</td></tr> </table>	GOSHIN	Hommes	Femmes	<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><th colspan="3">CATEGORIE</th></tr> <tr><td>BIJOU</td><td>VIB</td><td>MIN</td></tr> </table>	CATEGORIE			BIJOU	VIB	MIN			
KATA	RANDORI																				
Mixte	Mixte																				
GOSHIN																					
Hommes																					
Femmes																					
CATEGORIE																					
BIJOU	VIB	MIN																			
Poule de 3			TAPIS 1 2 3			<table border="1" style="font-size: x-small;"> <tr><th colspan="3">Responsable du Tableau</th></tr> <tr><td colspan="3" style="height: 20px;"> </td></tr> <tr><th colspan="3">Accompagnateur des compétiteurs</th></tr> <tr><td colspan="3" style="height: 20px;"> </td></tr> </table>	Responsable du Tableau						Accompagnateur des compétiteurs								
Responsable du Tableau																					
Accompagnateur des compétiteurs																					
		<table border="1" style="font-size: x-small;"> <tr><th>Combats</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr> <tr><th>Rouge</th><td style="background-color: #f0f0f0;">1</td><td style="background-color: #f0f0f0;">1</td><td style="background-color: #f0f0f0;">2</td></tr> <tr><th>Bleu</th><td style="background-color: #d0d0ff;">2</td><td style="background-color: #d0d0ff;">3</td><td style="background-color: #d0d0ff;">3</td></tr> </table>	Combats	1	2	3	Rouge	1	1	2	Bleu	2	3	3	<table border="1" style="font-size: x-small;"> <tr><th>Nombre de victoires</th><th>Total des points</th><th>Classement</th></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Nombre de victoires	Total des points	Classement			
Combats	1	2	3																		
Rouge	1	1	2																		
Bleu	2	3	3																		
Nombre de victoires	Total des points	Classement																			
1	2	3																			
1	Points	Victoire	Points	Victoire	Points																
2	Points	Victoire	Points	Victoire	Points																
3	Points	Victoire	Points	Victoire	Points																
		<table border="1" style="font-size: x-small;"> <tr><td style="background-color: #d0d0ff;">Victoire</td></tr> <tr><td style="background-color: #d0d0ff;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="font-size: x-small;"> <tr><td>Victoire : noter 0 ou 1</td></tr> <tr><td>Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points</td></tr> </table>			Victoire : noter 0 ou 1	Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points												
Victoire																					
Points																					
Victoire : noter 0 ou 1																					
Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points																					



Annexe III – Autorisation parentale.

Vous trouverez ci-dessous un exemplaire d'autorisation parentale pour les compétiteurs mineurs (-18 ans).



AUTORISATION PARENTALE



Je soussigné : Monsieur Madame

<u>Nom :</u>		<u>Prénom :</u>	
--------------	--	-----------------	--

Agissant en qualité de :

Père Mère Tuteur Autre - Précisez :

Demeurant à,

<u>Adresse :</u>			
<u>Code Postal :</u>		<u>Ville :</u>	
<u>Tel Domicile :</u>		<u>Tel Portable :</u>	
<u>E-mail :</u>			

Autorise mon enfant,

<u>Nom :</u>		<u>Prénom :</u>	
--------------	--	-----------------	--

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 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 »)



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ



EFNTJ

www.nihon-tai-jitsu.fr

