



**EFNTJ**

Ecole Française de Nihon Tai Jitsu



# NIHON TAI JITSU

## E-OPEN INTERNATIONAL 2023

Règlements des e-compétitions Enfants

 RANDORI

 KATA

[www.nihon-tai-jitsu.fr](http://www.nihon-tai-jitsu.fr)



## TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES .....	2
COMITE DE REDACTION.....	4
SUIVI DES MODIFICATIONS.....	5
<b>PARTIE I - ORGANISATION DES E-COMPETITIONS.....</b>	<b>6</b>
<b>Préambule. ....</b>	<b>7</b>
<b>1 Définition du E-Open International .....</b>	<b>7</b>
<b>2 Conditions administratives.....</b>	<b>7</b>
2.1 Conditions d'inscription.....	7
<b>3 Les catégories.....</b>	<b>7</b>
3.1 Compétition enfants / adolescents.....	7
<b>4 Organisation des compétitions.....</b>	<b>8</b>
4.1 Tableaux.....	8
4.2 Déroulement.....	8
<b>5 Création de la vidéo.....</b>	<b>9</b>
5.1 La vidéo (principe et règle).....	9
5.2 Compétiteurs.....	9
5.3 Transmission des vidéos.....	10
<b>PARTIE II - REGLEMENT DES E-COMPETITIONS .....</b>	<b>11</b>
<b>A- E-Open International enfants .....</b>	<b>12</b>
<b>1 Epreuve Randori .....</b>	<b>13</b>
1.1 Définition de l'épreuve Randori.....	13
1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori.....	13
1.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori.....	16
<b>B- E-Open International enfants .....</b>	<b>17</b>
<b>2 Epreuve kata.....</b>	<b>18</b>
2.1 Définition de l'épreuve Kata.....	18
2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata.....	18
2.3 Liste des Kata par catégorie.....	18
2.4 Critères de notation de l'épreuve Kata.....	19

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

## COMITE DE REDACTION

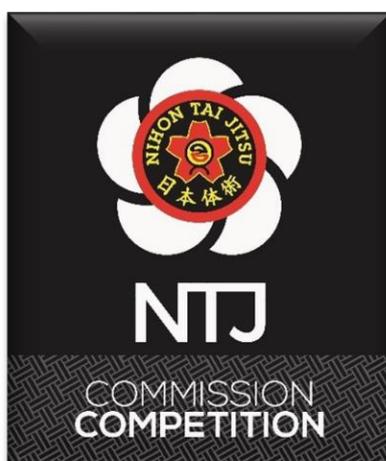
Alain CORLI  
Christophe GAUTHIER  
Clément BOUCHENARD  
Emma BERNARD  
Philippe AVRIL  
Thierry BARNABE

## SUIVI DES MODIFICATIONS

### ✦ Avril 2023 :

- ✦ Création du règlement de la e-coupe international

## PARTIE I - ORGANISATION DES E-COMPETITIONS



## Préambule.

L'Ecole Française de Nihon Tai Jitsu (EFNTJ) qui organise annuellement une E-Coupe de France la transforme exceptionnellement cette année en E-Open International.  
En tant qu'organisation de la Fédération Mondiale de Nihon Tai Jitsu (F.M.NI.TAI), l'EFNTJ ouvre cet Open à tous les adhérents FMNITAI.

## 1 Définition du E-Open International.

Le E-Open de Nihon Tai Jitsu est composée de deux épreuves :

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

## 2 Conditions administratives.

### 2.1 Conditions d'inscription.

Les compétiteurs doivent posséder :

:

- L'adhésion de la saison en cours à l'Ecole Française de Nihon Tai Jitsu ou le timbre d'adhésion 2023 à la Fédération Mondiale de Nihon Tai Jitsu.
- Une autorisation parentale.

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-Open International sans avoir participé à un E-Open Régional ou National. Les E-Open Régionaux ou Nationaux, quand ils existent, ne sont pas un passage obligé pour aller en E- Open International.

Si un club n'a aucun compétiteur, il ne peut pas présenter des compétiteurs qui seraient adhérents 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.**

- **Catégorie Poussins 6/7 ans (nés en 2015 -2016)**

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

- Blanche- Blanche/Jaune

- **Catégorie Pupilles 8/9 ans (nés en 2013 -2014)**

La catégorie pupilles se divise en deux groupes de ceintures :

- Blanche- Jaune
- Jaune/Orange – Orange

#### ● **Catégorie Avenirs 10/13 ans (nés en 2009 -2012)**

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 2006 -2008)**

La catégorie espoir se divise en trois groupes de ceintures :

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

## **4 Organisation des compétitions.**

### **4.1 Tableaux**

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.

#### **En Randori:**

Un tableau est organisé sur un unique tour éliminatoire permettant de déterminer les 5 meilleurs, Un nouveau tableau à 5 est organisé conduisant à déterminer l'identification du podium.

#### **En Kata:**

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 Randori:**

Les vidéos des compétiteurs sont visualisées dans l'ordre du tableau par le jury.

Chaque Randori est noté par le jury composé de 5 arbitres. Ils attribuent une note allant de 0 à 10, la plus haute et la plus basse sont retirées et la moyenne des trois dernières forment la note finale.

Les compétiteurs détenant les 5 meilleurs notes sont sélectionnés pour le deuxième tour.

Si un ou plusieurs compétiteurs ont une note identique au 5<sup>ème</sup>, ils sont intégrés également au deuxième tour.

Un nouveau tableau est établi avec les compétiteurs sélectionnés. Leurs vidéos sont visualisées dans l'ordre du tableau. Les notes attribuées par l'équipe arbitrale déterminent les trois premières places du podium.

En cas d'égalité sur l'une des places du podium, les vidéos sont de nouveau visualisées et les compétiteurs sont départagés par l'équipe arbitrale avec des plaquettes (N°1 ou N°2) correspondant à l'ordre de passage.

### En Kata:

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 doivent être filmées en dojo.

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 caméra 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.

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.

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. Les filles doivent porter un T-shirt blanc uni ou une brassière blanche sous leur Keikogi. Les garçons peuvent porter un T-shirt blanc uni.

Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

Les pantalons ne doivent 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

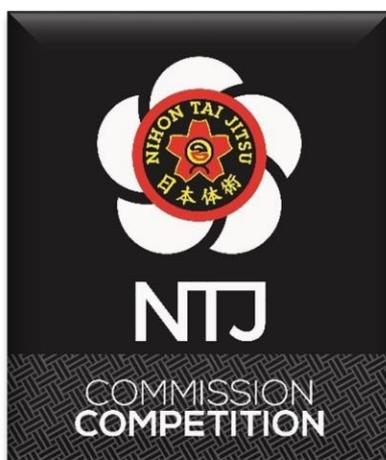
Le nom de la vidéo doit être sous la forme :

**NOM\_Prénom\_Catégorie\_Grade. Catégorie** (Poussin, Pupille, Avenir, Espoir)

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](mailto:inscriptionscompetitions@nihon-tai-jitsu.fr).

## PARTIE II - REGLEMENT DES E-COMPETITIONS



## A- E-Open International enfants

 Epreuve Randori

# 1 Epreuve Randori

## 1.1 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.

## 1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori

Les équipes peuvent être mixtes (Garçon/Fille) ; il n'y a pas de catégories spécifiques garçons ou filles.

Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai Jitsu.

### Liste des techniques autorisées et interdites :

		Techniques <b>autorisées</b>	Techniques <b>interdites</b>
POUSSINS	Blanche - Blanche/Jaune	▶ ATEMI -WAZA  Membres supérieurs et inférieurs	▶ ATEMI -WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale  ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)  ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
		<b>PROJECTIONS</b>	<b>PROJECTIONS</b>
		▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)	▶ TE-WAZA (Technique de main) ▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)
PUPILLES	Blanche - Jaune - Jaune / Orange	▶ ATEMI -WAZA  Membres supérieurs et inférieurs	▶ MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)  ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral) <i>sauf pour les jaune/ jaune-Orange</i>
		<b>PROJECTIONS</b>	▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),  ▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura- nage), projections violentes ou réalisées en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.
		▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)  ▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)	

		Techniques <b>autorisées</b>	Techniques <b>interdites</b>
<b>AVENIRS</b>	Blanche - Jaune - Orange - Orange/Verte	▶ ATEMI –WAZA  Membres supérieurs et inférieurs	▶ ATEMI –WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale  ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)  ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
		<b>PROJECTIONS</b>	<b>PROJECTIONS</b>
		▶ASHI-WAZA (Technique de jambe)  ▶YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)  ▶KOSHI-WAZA (Technique de hanche)	▶TE-WAZA (Technique de main)  ▶MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)  ▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),  ▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura- nage), projections violentes ou réalisées en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.
	Verte - Verte- Bleue	▶ ATEMI –WAZA  Membres supérieurs et inférieurs  ▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)  ▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)	▶ ATEMI –WAZA aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale  ▶ Verrouillage des KANSETSU-WAZA (Technique de clés)  ▶ Verrouillage des SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
<b>PROJECTIONS</b>		<b>PROJECTIONS</b>	
	▶ASHI-WAZA (Technique de jambe)  ▶TE-WAZA (Technique de main)  ▶YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)  ▶KOSHI-WAZA (Technique de hanche)  ▶MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)	▶ Projection violente ou réalisé en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.  ▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),  ▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura- nage), projections violentes ou réalisées en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.	

		Techniques <b>autorisées</b>	Techniques <b>interdites</b>
<b>ESPOIRS</b>	Blanche - Jaune - Orange	▶ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs	▶ATEMI –WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale ▶KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
		<b>PROJECTIONS</b>	<b>PROJECTIONS</b>
		▶KOSHI-WAZA (Technique de hanche) ▶YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral) ▶ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶KOSHI-WAZA (Technique de hanche)	▶TE-WAZA (Technique de main) ▶MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face) ▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime), ▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura- nage), projections violentes ou réalisées en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.
	Verte - Bleue - Violette - Marron	▶ATEMI –WAZA Membres supérieurs et inférieurs ▶KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)	▶ATEMI –WAZA aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale ▶ Verrouillage des KANSETSU-WAZA (Technique de clés) ▶ Verrouillage des SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)
<b>PROJECTIONS</b>		<b>PROJECTIONS</b>	
	▶ASHI-WAZA (Technique de jambe) ▶TE-WAZA (Technique de main) ▶YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral) ▶KOSHI-WAZA (Technique de hanche) ▶MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)	▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime), ▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura- nage), projections violentes ou réalisées en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.	

Sur chaque attaque, la défense est complète, elle peut être composée d'un atémi préparatoire, de la technique adaptée (atémi, projection ...), 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.  
La dernière technique doit se terminer (atémi final) entre le temps minimal et le temps maximal.

CATEGORIE	TEMPS MINIMAL	TEMPS MAXIMAL
<b>POUSSINS</b> 6/7 ans	40 Secondes	55 Secondes
<b>PUPILLES</b> 8/9 ans	45 Secondes	1 Minute
<b>AVENIRS</b> 10/13 ans	45 Secondes	1 Minute
<b>ESPOIRS</b> 14/16 ans	1 Minute	1 Minute 15 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.

### 1.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

- Variétés des techniques (atémi, projections, 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).
- Contrôle.

## B- E-Open International enfants

 Epreuve Kata

## 2 Epreuve kata

### 2.1 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.

### 2.2 Règlement spécifique de l'épreuve Kata

Les compétiteurs concourent en individuels.

Il n'y a pas de catégorie spécifiques garçons et filles.

### 2.3 Liste des Kata par catégorie

CATEGORIE	GRADE	KATA	EXECUTION
<b>POUSSINS</b> 6/7 ans (2015 -2016)	Blanche et Blanche/Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
<b>PUPILLES</b> 8/9 ans (2013 -2014)	Blanche et Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
	Jaune/Orange et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	
<b>AVENIRS</b> 10/13 ans (2009 -2012)	Blanche et jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
	Orange et Orange/Verte	Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA	
	Verte et Verte/Bleue	Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> KATA	
<b>ESPOIRS</b> 14/16 ans (2006 -2008)	Blanche à Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 <sup>er</sup> KATA	Seul
	Verte et Bleue	Nihon Tai-Jitsu 2 <sup>ème</sup> KATA	
	Violette et Marron	Nihon Tai-Jitsu 3 <sup>ème</sup> KATA	Seul

## 2.4 Critères de notation de l'épreuve Kata

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

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

## PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE



## 1 L'équipe arbitrale

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

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

En outre, un marqueur est assigné. 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 leur écran personnel.

La diffusion des vidéos se fait dans l'ordre du tableau.

### 2.2 En Randori

La vidéo du couple est diffusée.

À la fin de la diffusion, pour que les juges donnent leur note en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges.

Les juges présentent leur note devant leur webcam.

Après avoir retiré la plus haute et la plus basse des notes, l'arbitre fait la moyenne des trois restantes qui constitue la note du randori.

### 2.3 En Kata

Les vidéos des deux candidats 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 rapidement après avoir comptabilisé le nombre de N°1 et N°2, présentera la plaquette correspondant au N°1 ou N°2 et donnera le résultat.

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.

#### 3.3 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

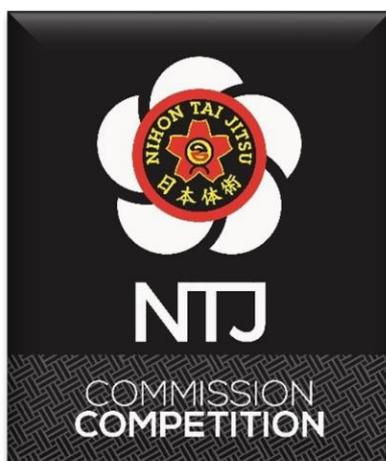
Les juges assistent l'arbitre.

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



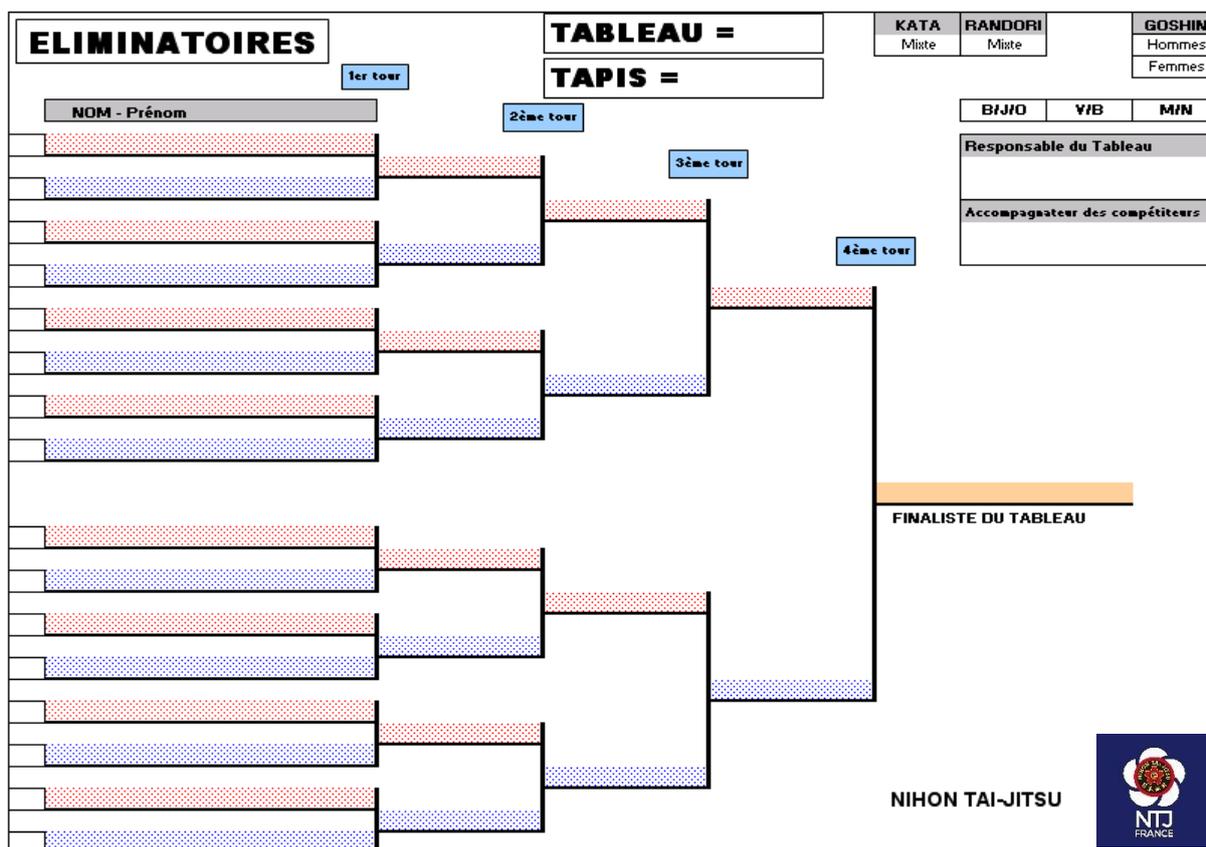
## Annexe I - Utilisation des tableaux (Kata)

L'épreuve est organisée 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<sup>ème</sup> 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.



<b>REPECHAGES</b>	<b>TABLEAU =</b>	<b>KATA</b> Mixte	<b>RANDORI</b> Mixte	<b>GOSHIN</b> Hommes Femmes
	<b>TAPIS =</b>			
				<b>BIJOU</b> <b>Y/B</b> <b>MIN</b>
<b>Repêchage du Tableau</b>				<b>Responsable du Tableau</b>
				<b>Accompagnateur des compétiteurs</b>
<b>Repêchage du Tableau</b>				
				<b>NIHON TAI-JITSU</b>
				

## 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.

 <b>NIHON TAI-JITSU</b>	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <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="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>GOSHIN</th></tr> <tr><td>Hommes</td></tr> <tr><td>Femmes</td></tr> </table>	GOSHIN	Hommes	Femmes	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="3">CATEGORIE</th></tr> <tr><td>BJJ/O</td><td>VIB</td><td>MIN</td></tr> </table>	CATEGORIE			BJJ/O	VIB	MIN								
	KATA	RANDORI																						
Mixte	Mixte																							
GOSHIN																								
Hommes																								
Femmes																								
CATEGORIE																								
BJJ/O	VIB	MIN																						
<b>Poule de 3</b>	<b>TAPIS</b> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</span>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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																								
<b>NOMS &amp; Prénoms</b>	<b>Combats</b>	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr> </table>	1	2	3	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr> </table>	1	2	3	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr> </table>	1	2	3	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Nombre de victoires</th><th>Total des points</th><th>Classement</th></tr> </table>	Nombre de victoires	Total des points	Classement							
1	2	3																						
1	2	3																						
1	2	3																						
Nombre de victoires	Total des points	Classement																						
<b>1</b>	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #f0f0f0;">Rouge</td><td style="background-color: #e0e0e0;">1</td><td style="background-color: #e0e0e0;">1</td><td style="background-color: #e0e0e0;">2</td></tr> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Bleu</td><td style="background-color: #e0e0e0;">2</td><td style="background-color: #e0e0e0;">3</td><td style="background-color: #e0e0e0;">3</td></tr> </table>	Rouge	1	1	2	Bleu	2	3	3	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points
Rouge	1	1	2																					
Bleu	2	3	3																					
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
<b>2</b>	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points									
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
<b>3</b>	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points									
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							
Victoire	Points																							

<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #e0e0e0;">Victoire</td><td style="background-color: #e0e0e0;">Points</td></tr> </table>	Victoire	Points	Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points
Victoire	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>Pays :</u>			
<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>	
--------------	--	-----------------	--

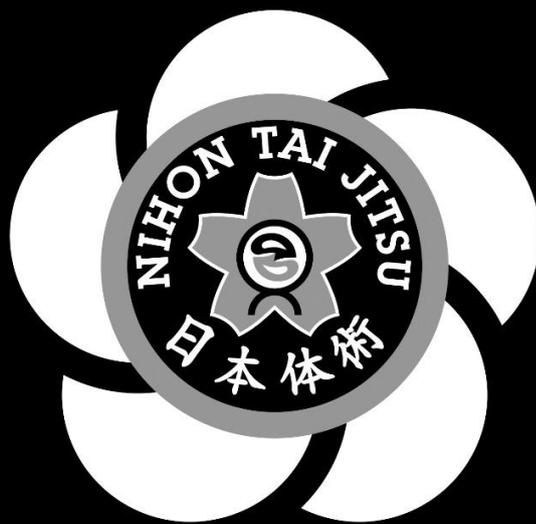
A participer à la E-Coupe organisée par la Ecole Française de Nihon Tai Jitsu.

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 »)**



EFNTJ

[www.nihon-tai-jitsu.fr](http://www.nihon-tai-jitsu.fr)

