



# OPEN

## NIHON TAÏ JITSU

### ENFANTS & ADOLESCENTS

### TOULOUSE 2024

**Règlement de la compétition et de l'arbitrage**

## Table des matières

PARTIE I - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS .....	5
I. Définition de l'Open Départemental de Toulouse 20234.....	6
1) Enfants .....	6
3) Conditions administratives.....	6
II. Conditions le jour de la compétition .....	7
III. Enfants/Adolescents.....	7
IV. Organisation des compétitions .....	7
4) Tableaux et Poules.....	7
5) Règles .....	8
V. L'Aire de compétition .....	8
1) Le plateau de compétition .....	8
2) L'aire de compétition .....	8
3) La table de marquage .....	9
4) Juges et arbitres .....	9
DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPÉTITION.....	10
RANDORI ET EXPRESSION TECHNIQUE .....	10
I. Tenues officielles .....	11
1) Arbitres et juges .....	11
2) Compétiteurs .....	11
II. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.) .....	12
III. Comportement et Circulation .....	13
IV. Les entraîneurs .....	13
V. Le médical.....	13
PARTIE II - RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS .....	14
OPEN Départemental -ENFANTS ET ADOLESCENTS- .....	17
I. Randori .....	17
1) Définition de l'épreuve Randori .....	17
2) Règlement spécifique de l'épreuve Randori .....	17
3) Les critères de notations de l'épreuve Randori.....	18
II. Épreuve expression technique .....	19
1) Définition de l'épreuve Expression Technique.....	19
2) Règlement spécifique de l'épreuve Expression Technique .....	20

1) Critères de notation de l'épreuve Expression Technique .....	20
PARTIE III - RÈGLEMENT DE L'ARBITRAGE .....	29
I. L'équipe arbitrale .....	30
II. Protocoles .....	32
1) L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages.....	32
2) L'équipe arbitrale lors des finales .....	32
III. Déroulement de la compétition .....	33
1) Pendant la compétition .....	33
) En Randori et Expression Techniques .....	36
I. Pouvoirs et Devoirs.....	38
1) Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition .....	38
2) Les pouvoirs et devoirs de la commission compétition .....	38
3) Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition .....	39
4) Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre.....	39
5) Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN).....	40
6) Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator .....	40
7) Les pouvoirs et devoirs des marqueurs.....	41
8) Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur .....	41
II. Comportements interdits .....	41
Sanctions .....	42
III. Blessures et accidents en compétition.....	43
IV. Protestation officielle .....	43

PARTIE IV - ANNEXES .....	44
Annexe I - Utilisation des tableaux .....	45
Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule .....	46
Annexe III - Utilisation des feuilles de match .....	47
Annexe V – Techniques interdites & autorisées.....	50
Annexe VI – Principaux gestes et signaux avec les drapeaux.....	51



## PARTIE I - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS



# I. Définition de l'Open Départemental de Toulouse 2024

L'Open départemental de Toulouse 2024 de Nihon Tai Jitsu est composé de 2 épreuves par équipes indépendantes pour chaque catégorie :

## 1) Enfants

- 🌀 L'épreuve Randori
- 🌀 L'épreuve Expression technique

Les compétiteurs peuvent se présenter à une ou deux épreuves. Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.

## 2) Conditions administratives

Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier de la licence FFKDA ou FMNITAI de l'année en cours.

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
- Le certificat médical, conformément à la circulaire « Politique fédérale relative à la réglementation en matière de certificat médical », n'est pas exigé pour la participation aux compétitions dès lors que l'athlète est en possession de la licence valide pour la saison en cours.
- Tous les clubs peuvent présenter des équipes en Open, sans avoir à participer à une Coupe nationale. Aucune présélection n'est obligatoire pour participer à un Open Départemental de la FFKDA.
- Un compétiteur peut s'inscrire sur deux compétitions avec des partenaires différents (ex : A fait le randori avec B et est inscrit en expression technique avec C). Cependant un compétiteur ne peut pas s'inscrire sur la même compétition deux fois avec un partenaire différent (ex : A fait le randori avec B et ne peut pas s'inscrire à nouveau en randori avec C).

## II. Conditions le jour de la compétition

La compétition est ouverte de 8 à 17 ans dans les catégories enfants et adolescents. Les mineurs devront se présenter avec leur passeport, une autorisation parentale et un certificat médical en cours de validité.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans une équipe.

Les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition avant que le tournoi soit déclaré ouvert, seront disqualifiés de ce tournoi.

## III. Enfants/Adolescents

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants, la compétition enfants / adolescents est divisée en catégories d'âge.

Aucun sur classement d'âge ne sera possible.

Il y a 5 catégories (en fonction de l'âge) pour les compétitions Expression Technique et Randori.

Chaque catégorie est divisée en deux sous catégories (en fonction des couleurs de ceintures).

▶ Catégorie 8 à 9 ans :

Sous-catégorie = Blanche à Jaune

Sous-catégorie = Orange à Orange-Verte

▶ Catégorie 10 à 11 ans :

Sous-catégorie = Blanche à Orange

Sous-catégorie = Orange-Verte à Verte-Bleue

▶ Catégorie 12 à 13 ans :

Sous-catégorie = Blanche à Orange-Verte

Sous-catégorie = Verte à Bleue

▶ Catégorie 14 à 15 ans :

Sous-catégorie = Blanche à Orange-Verte

Sous-catégorie = Verte à Marron

▶ Catégorie : 16 à 17 ans

Sous-catégorie = Blanche à Orange-Verte

Sous-catégorie = Verte à Noire Infantile

## IV. Organisation des compétitions

### 4) 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, 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.

Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau et que des compétiteurs non concernés prennent part à un combat, alors, quelle que soit l'issue du match ou tour, ce dernier sera déclaré nul et non avenu. Afin d'éviter ce type d'erreur, l'équipe vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

### 5) Règles

Les équipes sont réparties en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.

En épreuve *Expression Technique*, les équipes constituées de deux compétiteurs se rencontrent en exécutant leurs techniques de self défense en fonction de la catégorie d'âge, les attaques sont choisies par l'équipe. Les couples s'affrontent en exécutant leurs techniques chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés par l'équipe arbitrale avec décision aux drapeaux.

En épreuve *Randori*, les équipes se rencontrent en exécutant leur Randori chacun leur tour. Elles sont ensuite départagées aux drapeaux par l'équipe arbitrale.

## V. L'Aire de compétition

### 1) Le plateau de compétition

L'open international est réparti sur 2 plateaux de compétition. Les plateaux de compétition sont identiques pour les 2 épreuves (Randori et Expression Technique).

Un plateau se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tapis à l'extérieur de l'aire de sécurité, et d'une table de marquage.

### 2) L'aire de compétition

L'*aire de compétition* est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis répartis entre un carré de 6 m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1 m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.

L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4 cm d'épaisseur minimum.

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. L'arbitre ou les juges doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1 m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10 m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.

Deux lignes parallèles de 1 m de long chacune, distantes de 1 m l'une de l'autre, doivent être tracées de part et d'autre du centre de l'aire de compétition et positionnées dans la diagonale du tapis, pour indiquer la position de départ des compétiteurs. (Voir dessin).

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. Chacun des juges est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Une Zone libre de 3 mètres minimum doit être observée entre deux aires de compétition.

### 3) La table de marquage

La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimums. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

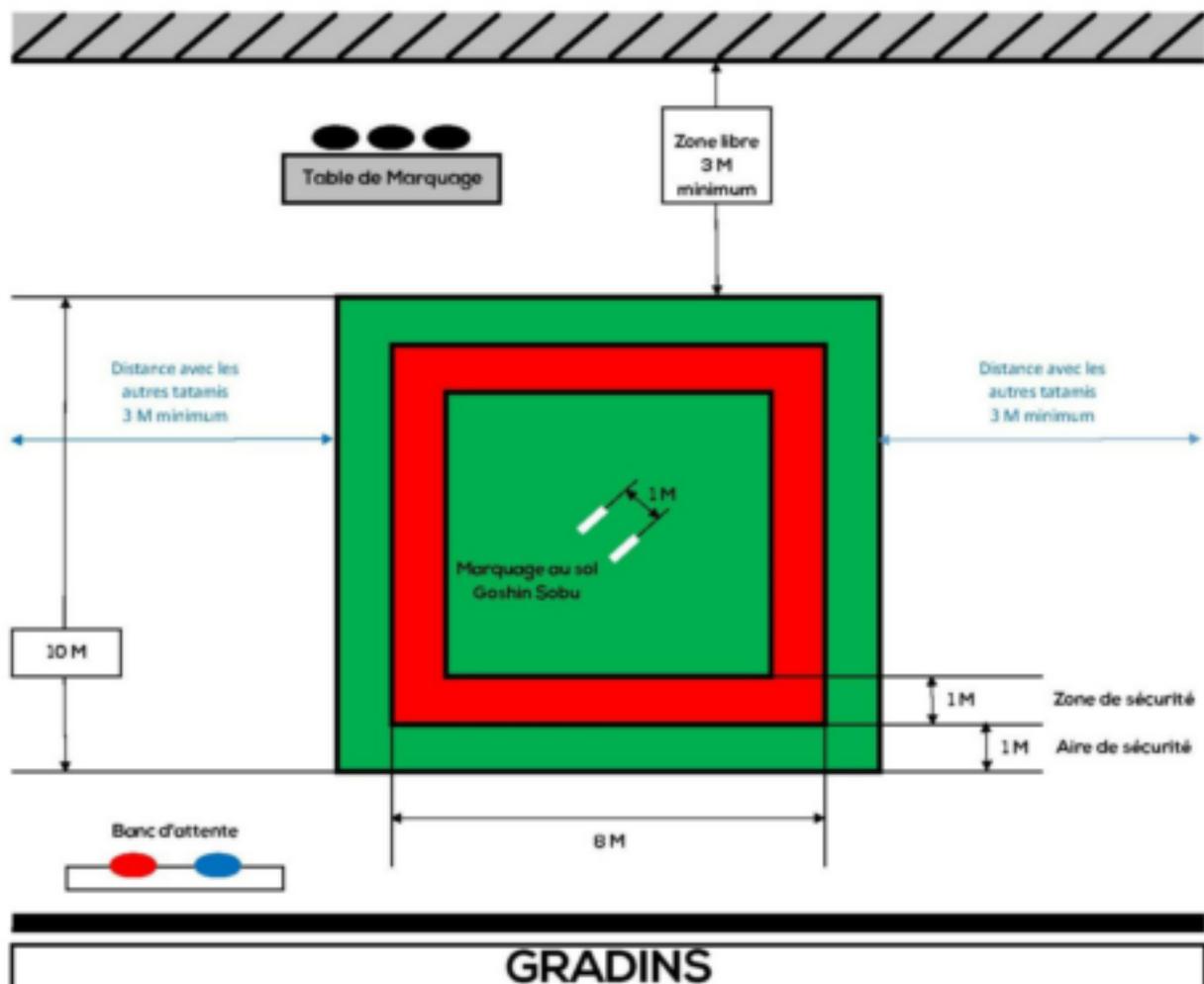
La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas induire de gênes visuelles avec l'arbitre.

### 4) Juges et arbitres

Pour les épreuves Randori et Expression Technique, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de deux juges lors des éliminatoires et des repêchages. En finale, elle est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 4 juges.

## DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPÉTITION

### *RANDORI ET EXPRESSION TECHNIQUE*



# I. Tenues officielles

Les compétiteurs, arbitres et juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.

La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

## 1) Arbitres et juges

Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage, à savoir :

- Blazer bleu marine, droit, non croisé.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle de la Fédération mondiale, sans épingle.
- Pantalon gris clair uni, sans revers.
- Chaussettes foncés (bleu marine ou noire) sans motif.
- Écusson FMNITAI
- Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.

Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

## 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 ou de la FMNITAI, 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 une seule ceinture ; une ceinture de couleur *rouge* pour le compétiteur « AKA » et une ceinture bleue pour « AO ». Ces ceintures doivent avoir environ 5 cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud fait. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.

*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 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.

*Le pantalon* doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peut pas être retroussé.

*Chaque compétiteur* doit avoir les cheveux propres et coupés ou attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le « Achimaki » (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Le port du voile sera autorisé à la seule condition qu'il soit adapté à la pratique du sport et qu'il ne présente aucun risque pour les compétiteurs (strangulation par exemple).

Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autres bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.

Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du keikogi. Les autres protections sont interdites (protèges tibias, coudes, casques, gants, ...).

Pour les femmes le port d'un protège poitrine est également autorisé.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission d'arbitrage, selon le conseil du médecin officiel.

Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute lui sera accordée pour y remédier.

## II. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.)

Le COS assure :

Le suivi du service de sécurité de l'accueil.

La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, et le responsable de l'arbitrage.

La bonne tenue du public.

La gestion des membres du COS (Informatique, photocopieur, micro...).

### III. Comportement et Circulation

*Pendant les compétitions*, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

*Pendant les compétitions*, seuls sont admis les arbitres et les juges sur l'aire dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage et les membres du COS à proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.

*Les juges-stagiaires* du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.

Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (Sac de sport, bouteille d'eau, etc.). Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

### IV. Les entraîneurs

Les entraîneurs officiels sont admis sur les aires de compétition. Ils pourront regarder la compétition dans les gradins, et accompagner leurs compétiteurs jusqu'à l'emplacement prévu. Ils ne doivent en aucun cas perturber la compétition, ni retarder les compétiteurs.

### V. Le médical

Un poste médical sera prévu, assuré par un médecin ou une association de secourisme, au choix du club organisateur.

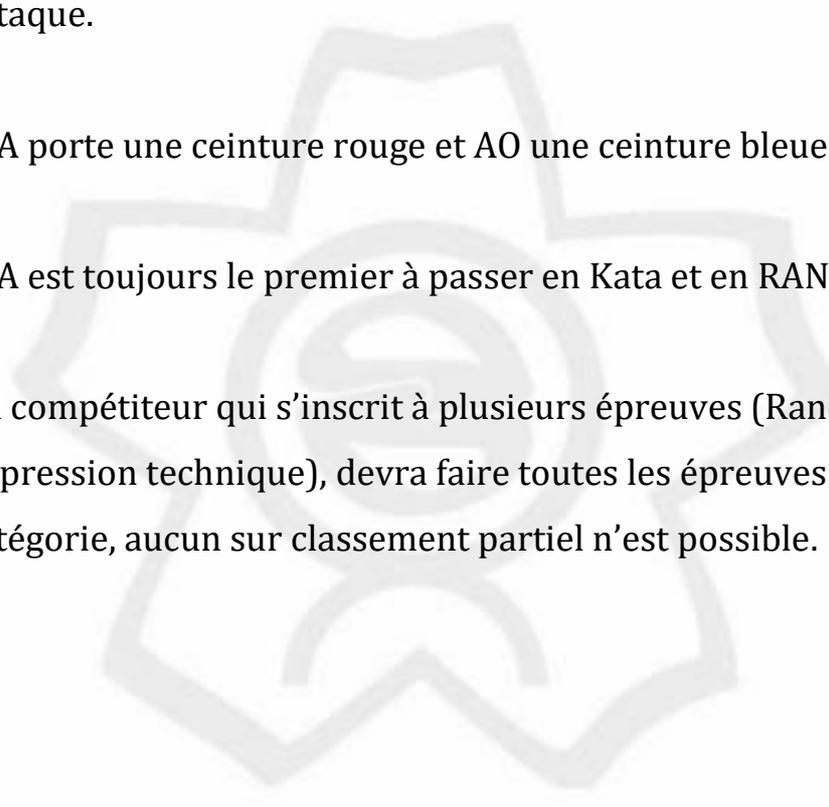
## PARTIE II - RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS



---

## Avertissements

---

- 🌀 En Nihon Tai-Jitsu, Tori est celui qui se défend, et Uke celui qui attaque.
  - 🌀 AKA porte une ceinture rouge et AO une ceinture bleue.
  - 🌀 AKA est toujours le premier à passer en Kata et en RANDORI.
  - 🌀 Un compétiteur qui s'inscrit à plusieurs épreuves (Randori et Expression technique), devra faire toutes les épreuves dans la même catégorie, aucun sur classement partiel n'est possible.
- 



# NIHON TAÏ JITSU

ENFANTS & ADOLESCENTS

TOULOUSE 2024

# OPEN INTERNATIONAL -ENFANTS ET ADOLESCENTS-

## I. Randori

### 1) Définition de l'épreuve Randori

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.

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

### 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.

Certaines *techniques sont interdites* en fonction de l'âge voir (cf. Annexe III)

Cette épreuve doit être faite sans arme.

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

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

Les temps minimal et maximal du Randori seront annoncés par l'arbitrator :

- ♣ 8 / 9 ans : 35s minimum et 40s maximum
- ♣ 10 / 11 ans : 40s minimum et 45s maximum
- ♣ 12 / 13 ans : 45s minimum et 50s maximum

- 14 /15 ans : 45s minimum et 50s maximum
- 16 /17 ans : 50s et 1mn maximum

L'arbitrator annonce le temps minimum imparti, les compétiteurs finissent alors leur technique +ou enchaînement.

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.

### 3) Les critères de notations de l'épreuve Randori

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

- ▶ Variétés des techniques (atemi, projections, clés)
- ▶ 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 Kimé.
- ▶ Contrôle.

## II. Épreuve expression technique

### 1) Définition de l'épreuve Expression Technique

L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire du même club des techniques de défenses sur des attaques. Les défenses doivent respecter l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.

Les compétiteurs effectueront les attaques prévues dans leurs catégories respectives et dans l'ordre.

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

## 2) Règlement spécifique de l'épreuve Expression Technique

Les équipes peuvent être mixtes (Hommes/Femmes), il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.

l'épreuve Expression technique est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu.

Certaines *techniques sont interdites* en fonction de l'âge voir (cf. Annexe III)

## 3) Critères de notation de l'épreuve Expression Technique

- ✘ Salut et présentation
- ✘ Réalisation de techniques simples
- ✘ Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (Esquives, parades, déséquilibre, souplesse)
- ✘ Variété des techniques (Atémi, projections : fauchages)

## 4) Les séries d'attaques

### **8/9 ans :**

- 1 attaque par atémi
- 2 attaques de faces
- 1 saisie de base parmi les 4 premières (riposte par atémi)

### **10/11 ans :**

- 1 attaque par atémi
- 1 attaque de face
- 1 attaque latérale
- 1 saisie de base parmi les 8 par atémi (riposte par atémi)

### **12/13 ans :**

- 1 attaque par atémi
- 1 attaque de face
- 1 attaque latérale
- 1 attaque arrière

1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi)

**14/15 ans :**

1 attaque par atémi

2 attaques de face

1 attaque latérale

1 attaque arrière

1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi ou projection)

**16/17 ans :**

1 attaque par atémi

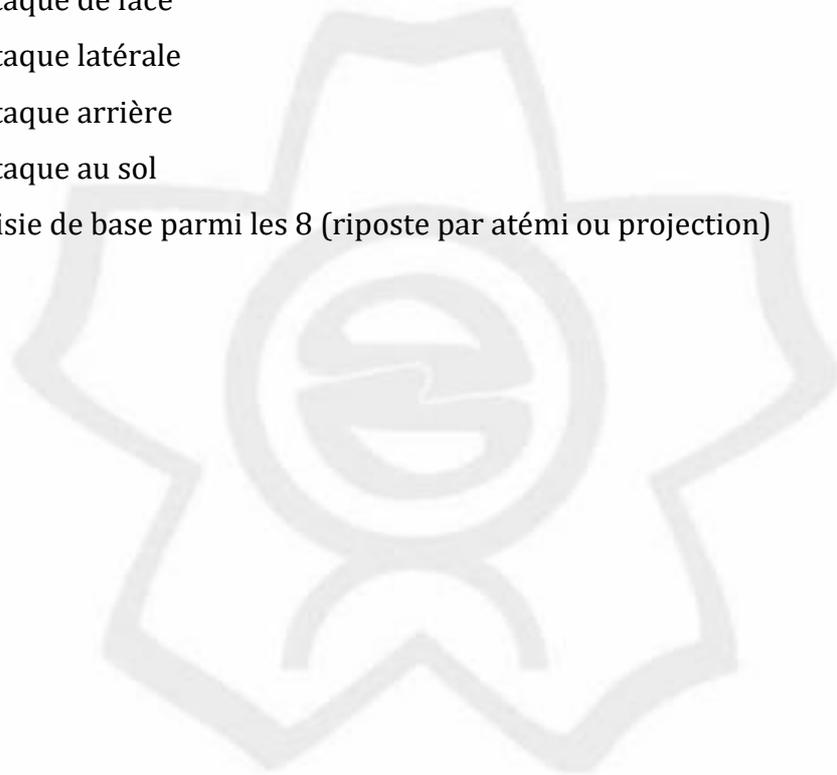
1 attaque de face

1 attaque latérale

1 attaque arrière

1 attaque au sol

1 saisie de base parmi les 8 (riposte par atémi ou projection)



## PARTIE III - RÈGLEMENT DE L'ARBITRAGE



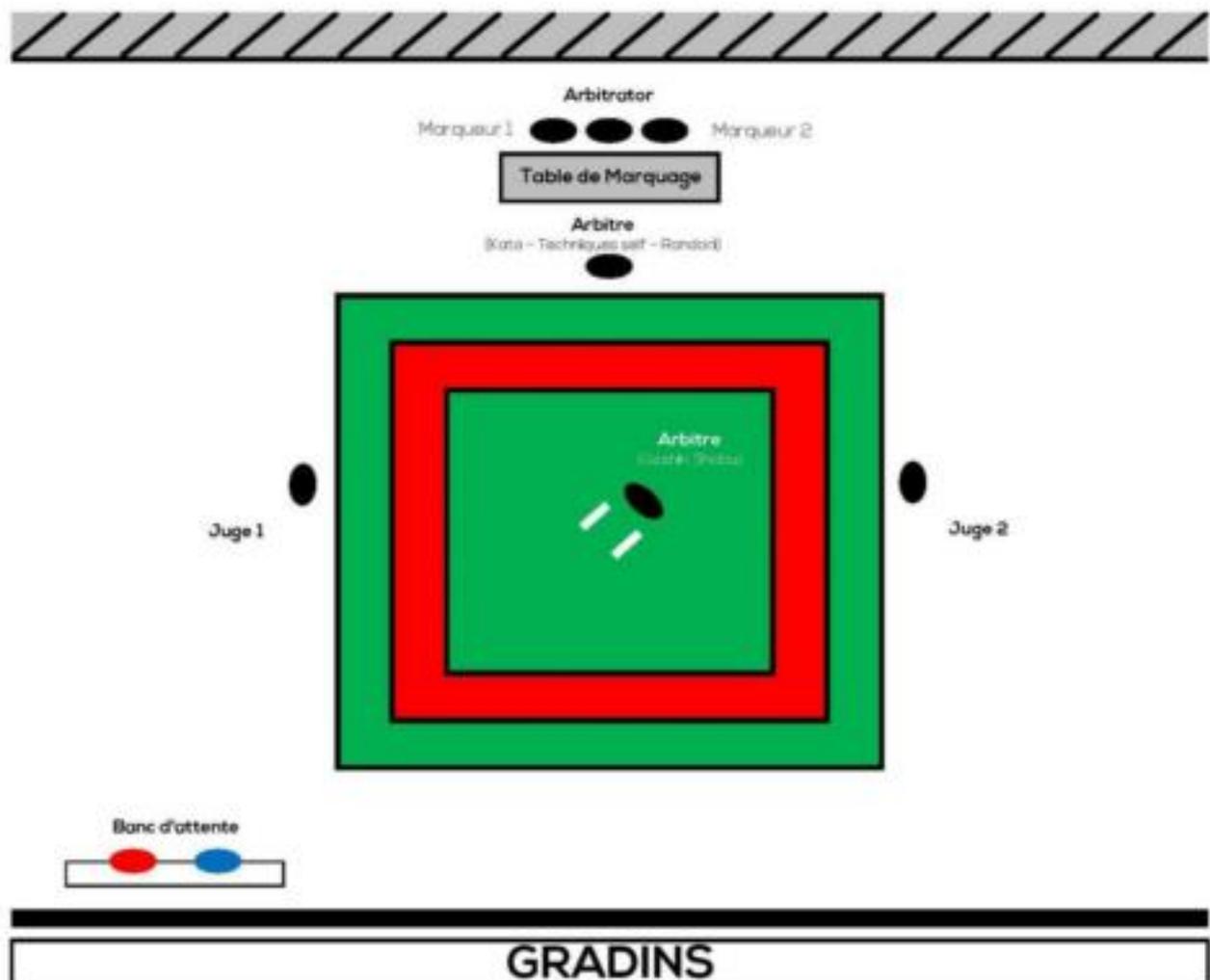
## I. L'équipe arbitrale

L'équipe arbitrale sera composée de :

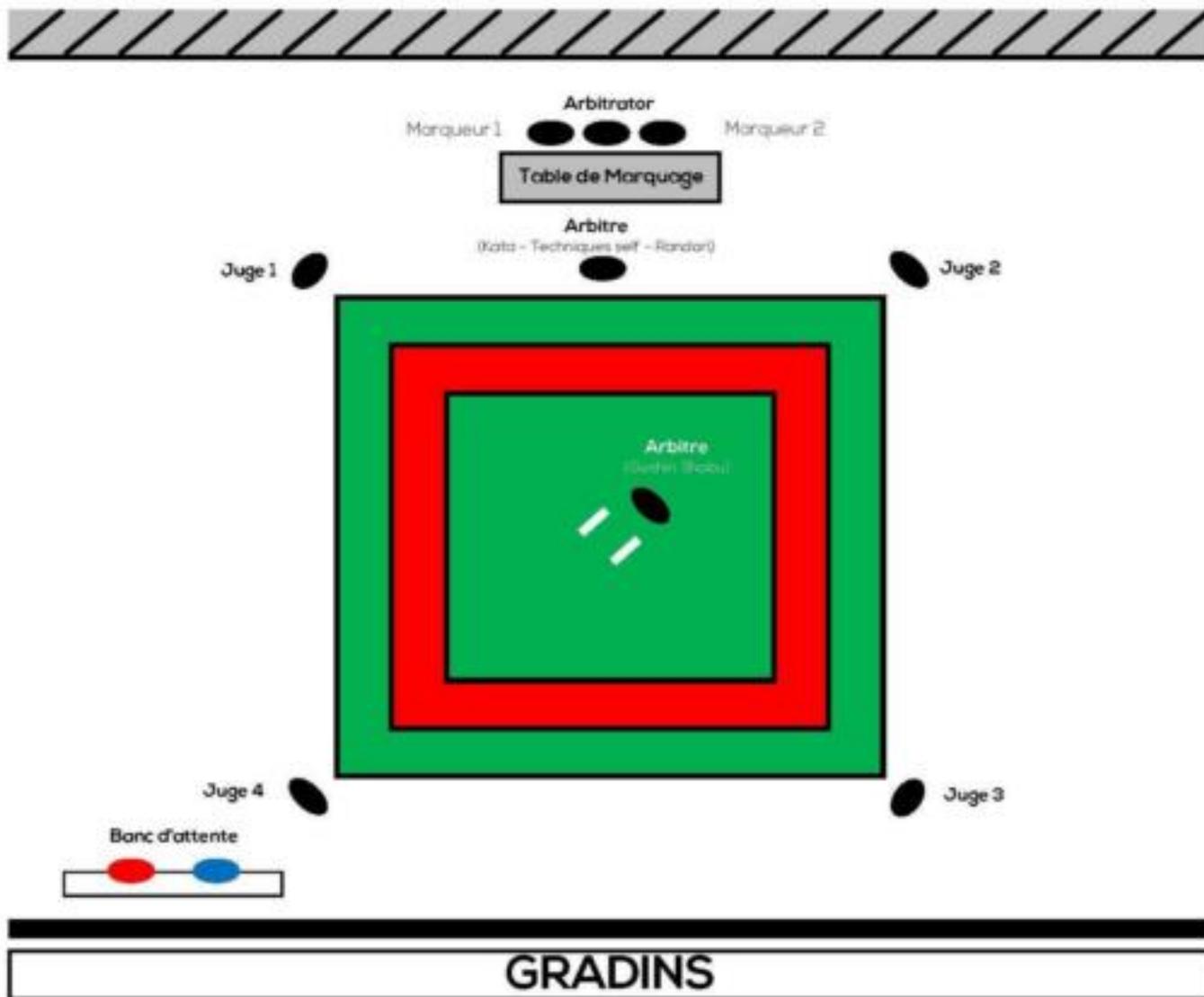
- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage
- 2 ou 4 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis
- 2 juges pour les éliminatoires et les repêchages
- 4 juges lors des finales
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis

En outre, deux marqueurs sont assignés à la table de marquage. Ce poste peut aussi être tenu par des juges, mais pour faciliter les opérations de compétition, deux juges stagiaires pourront être désignés à ce poste.

### Dispositions lors des éliminatoires et repêchages (2 juges et un arbitre)



Dispositions lors des finales (4 Juges et 1 arbitre)



## II. Protocoles

### 1) L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages

Arbitre, Arbitrator, juges et juges stagiaires se mettent en place sans cérémonie pour les 2 épreuves.

### 2) L'équipe arbitrale lors des finales

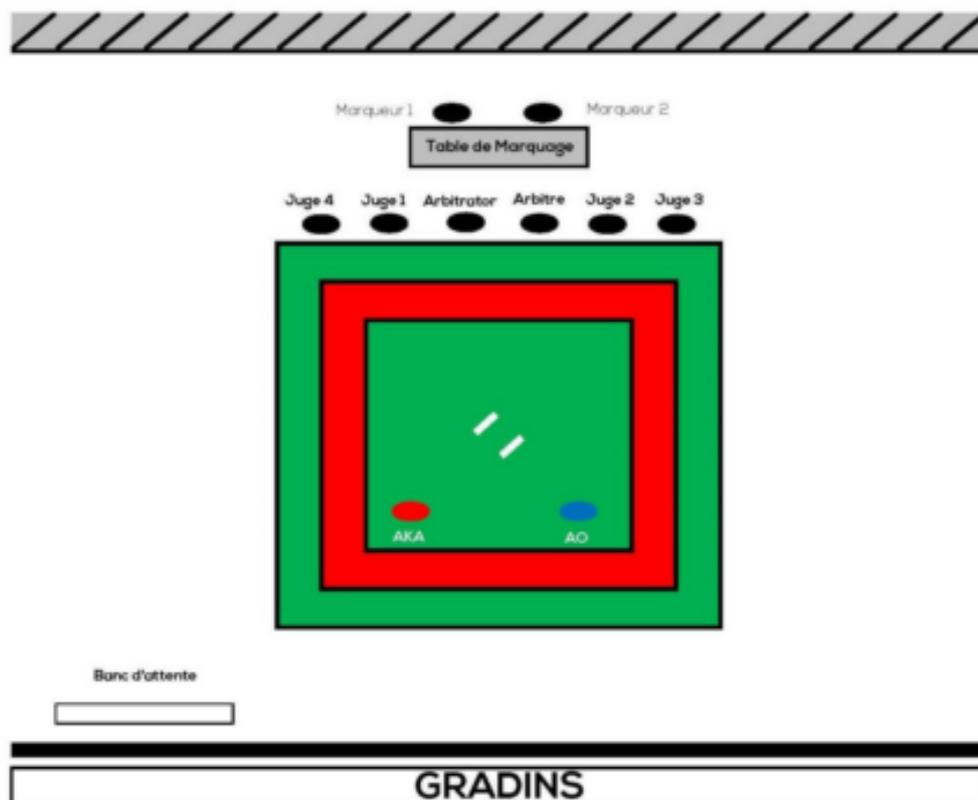
L'arbitre, l'arbitrator et les juges se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. L'arbitrator se tient à droite de l'arbitre. Les Juges se répartissent équitablement sur la gauche et la droite de l'arbitre et l'arbitrator.

Les juges stagiaires désignés comme marqueurs restent debout à la table.

Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur l'aire de compétition, en face des juges. L'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table centrale, puis effectue un salut en direction du public,

Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

#### Protocole de salut lors des Finales



### III. Déroulement de la compétition

#### 1) Début de la compétition

Le début des épreuves se fait après le salut traditionnel de l'ensemble des participants. La fin des épreuves est déterminée par la remise des médailles, selon le planning établi au-préalable et en fonction du nombre de participants.

#### 1) Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.

À l'appel de leur nom, les deux équipes, l'une portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent en dehors du tapis devant le périmètre de l'aire de compétition, et face à l'arbitre.

#### 3) En Randori, Expression Techniques

À l'invitation de l'arbitre, les compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, puis ils se placent et effectuent leur démonstration.

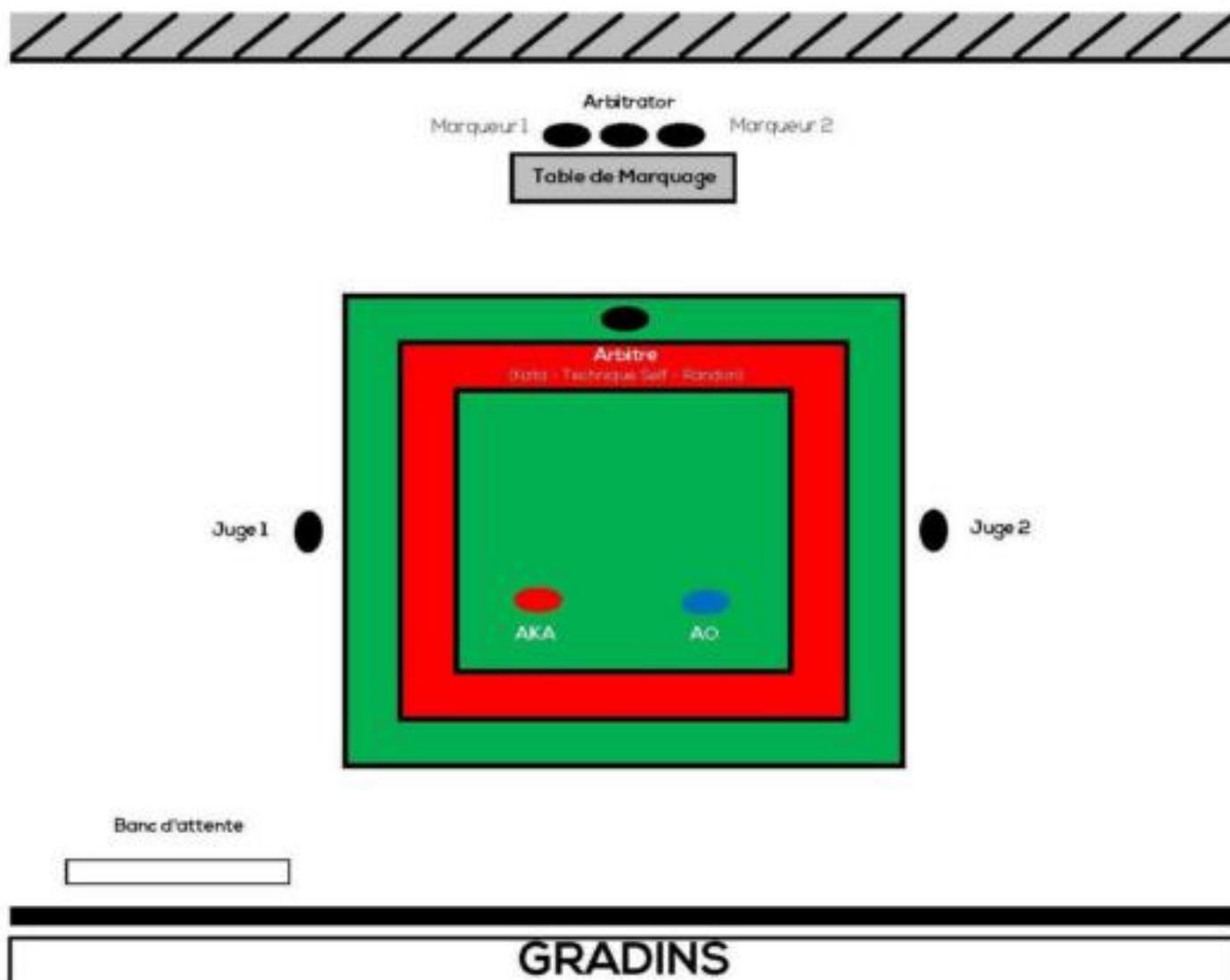
À la fin de leur démonstration, ils attendent l'annonce du résultat par l'arbitre.

Pour que les juges lèvent leurs drapeaux 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 drapeaux rouges et bleus, lèvera le drapeau correspondant à AKA ou AO et donnera le résultat.

À la suite de la décision, les compétiteurs saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, et quittent l'aire de compétition. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition

Épreuve Randori et Expression Technique



### III. Pouvoirs et Devoirs

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition, de la Commission d'arbitrage, des contrôleurs de surface de compétition (chef de tatami), des arbitres, de l'arbitrator, des juges, des marqueurs et des entraîneurs sont détaillés ci-dessous.

#### 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, et être titulaire au minimum du 3ème Dan FFK.

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).

#### 2) Les pouvoirs et devoirs de la commission compétition

La commission compétition assure la bonne préparation de chaque tournoi, en lien direct avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires, en prenant les mesures nécessaires à la sécurité, etc.

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

- ▶ Elle désigne et répartit les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami), arbitres, arbitrator et juges sur leurs aires respectives.
- ▶ Elle vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.
- ▶ Elle nomme des officiels de remplacement quand cela est nécessaire. La composition de l'équipe arbitrale ne peut pas être changée à la discrétion de l'arbitrator, de l'arbitre et des Juges.
- ▶ Elle intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à arbitrator).
- ▶ Elle peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.

- ▶ Elle prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.
- ▶ Elle procède à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle avec éventuellement l'appui du responsable de la compétition.
- ▶ Elle 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) Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition

Le contrôleur de surface de compétition (chef de tatami) coordonne l'équipe arbitrale sur l'aire de compétition dont il a le contrôle :

- il nomme les arbitres et les juges pour tous les matchs effectués.
- Il supervise la prestation des arbitres et des juges de son aire de compétition, et s'assure que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches qui leur ont été confiées.
- Il prépare un rapport journalier avec ses recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous sa responsabilité ; il remettra ce rapport à la Commission d'Arbitrage.

### 4) Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre

L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, de début, de suspension et de fin d'épreuve), donne les commandements aux deux adversaires ou partenaires suivant l'épreuve.

Il a le pouvoir de :

- Obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront également au moyen des drapeaux.
- L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.

#### **Remarque :**

Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un jugement, il ne peut discuter qu'avec le Chef de Tatami ou la Commission d'Arbitrage. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne, y compris les juges.

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

Les juges assistent l'arbitre. Ils exercent leur droit de vote quand une décision doit être prise. Ils doivent impérativement lever le drapeau immédiatement à la demande.

## 6) Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator

L'arbitrator vérifie le bon déroulement de la compétition à tous les niveaux.

L'arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre

L'arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir

## 7) Les pouvoirs et devoirs des marqueurs

En épreuve Randori, un des marqueurs aura en charge le chronomètre.

## 8) Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur

L'entraîneur veille à l'échauffement de ses compétiteurs, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.

Si l'entraîneur constate une erreur dans le tableau, dans le déroulement de la compétition, il doit en faire part au responsable de la compétition le plus rapidement possible, en tout état de cause avant la fin du tournoi.

L'entraîneur n'est pas admis à proximité des aires de compétitions durant les épreuves.

## II. Comportements interdits

La compétition de Nihon Tai-Jitsu est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques et défenses doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

### III. Protestation officielle

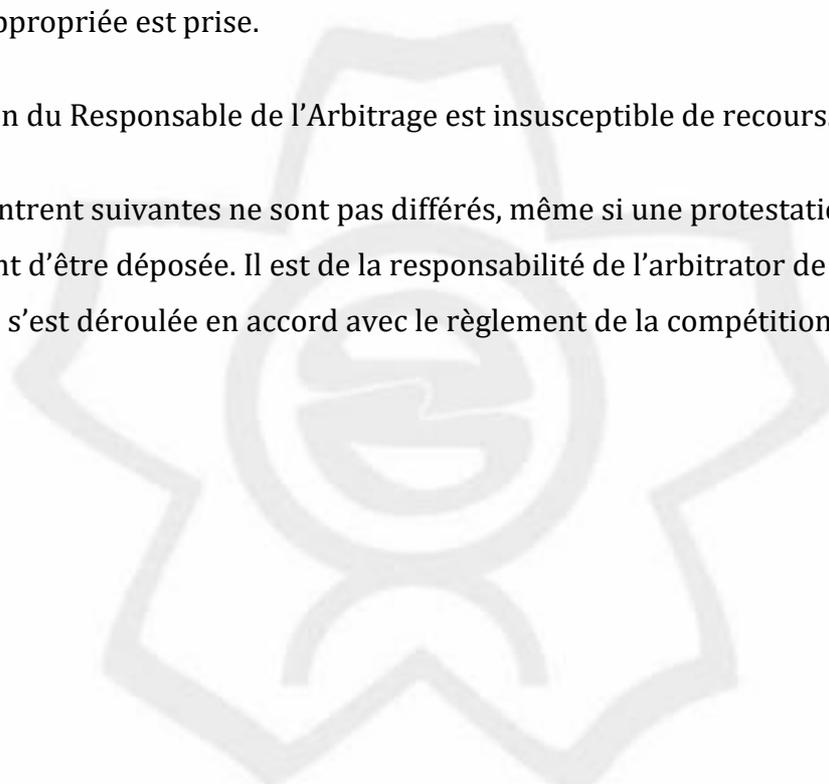
Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et cela immédiatement après le combat.

La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.

Les rencontres suivantes ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrateur de s'assurer que la rencontre s'est déroulée en accord avec le règlement de la compétition.



## PARTIE IV - ANNEXES



## Annexe I - Utilisation des tableaux

Pour chaque compétition, les épreuves sont organisées en tableaux. Chaque équipe rencontre l'autre équipe (AKA en rouge contre AO en bleu), l'équipe vainqueur passera au tour suivant.

S'il y a un nombre impair d'équipe, on tire au sort celle qui passera directement au 2ème tour sans combattre.

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

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

Lors des rencontres, les équipes portent uniquement une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque rencontre. AKA a une ceinture rouge, et AO une ceinture bleue.

### Exemples de tableaux Éliminatoires

TABLE = Catégorie : ELIMINATOIRES RANDORI :

		NOM - prénom				NOM - prénom				NOM - prénom	
0	0	0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				
		0	0			0	0				

## Annexe II - Utilisation des feuilles de Poule

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

### EXEMPLE D'UNE POULE DE 3

• 1<sup>ère</sup> rencontre : l'équipe 1 en ceinture rouge rencontre l'équipe 2 en ceinture bleue

• 2<sup>ème</sup> rencontre : l'équipe 1 en ceinture rouge rencontre l'équipe 3 en ceinture bleue

• 3<sup>ème</sup> rencontre : l'équipe 2 en ceinture rouge rencontre l'équipe 3 en ceinture bleue

Pour chaque rencontre et chaque équipe, on note la victoire par 0 ou 1.

Tous les équipes se rencontrent tour à tour deux par deux. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de victoires.

**NIHON TAÏ - JITSU**

Open Toulouse  
2024

Expression Technique	RANDORI	CATEGORIE		

CATEGORIE =

TABLE =

		Rencontre	1	2	3			
Noms et prénoms		rouge	1	1	2	nombre de victoires	Total des points	Classement
		bleu	2	3	3			
0	Victoire							
0	Points							
0	Victoire							
0	Points							
0	Victoire							
0	Points							

## **REMARQUES**

Pour le respect des compétiteurs et le bon déroulement des épreuves, l'Arbitrator et les Marqueurs, ainsi que les Juges et l'Arbitre devront veiller à ne pas faire d'erreurs, et dans le doute n'hésiteront pas à vérifier et se concerter, voir demander plutôt que se tromper.

Afin d'éviter les confusions entre les deux compétiteurs, l'Arbitrator doit demander aux compétiteurs, avant le combat, de confirmer leur nom à la table de marquage s'assurant de la bonne attribution des ceintures rouges et bleues, et de la correspondance sur les feuilles de match. Le vainqueur doit se présenter à l'arbitrator et confirmer son nom.

# AUTORISATION PARENTALE



Je soussigné :  Madame     Monsieur

Nom :

Prénom :

Agissant en qualité de :

Père     Mère     Tuteur     Autre - Précisez :

Demeurant

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Tel Domicile :

Tel Portable :

E-mail :

Autorise mon enfant

Nom :

Prénom :

À participer aux manifestations de la Saison 20 /20 organisées par la FMNITAI

J'autorise la prise en charge médicale pour tout incident survenant pendant la manifestation.

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).

Signature

(Précéder de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)

Fait à :

le

## Annexe III – Techniques autorisées & interdites

	Techniques autorisées	Techniques interdites
8 ans - 9 ans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA</li> </ul> <p>Membres supérieurs et inférieurs</p> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)</li> <li>▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale</li> <li>▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)</li> <li>▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ TE-WAZA (Technique de main)</li> <li>▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)</li> <li>▶ MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)</li> <li>▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),</li> <li>▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)</li> </ul>
10 ans - 11 ans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA</li> </ul> <p>Membres supérieurs et inférieurs</p> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)</li> <li>▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale</li> <li>▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)</li> <li>▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ TE-WAZA (Technique de main)</li> <li>▶ MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)</li> <li>▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),</li> <li>▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)</li> </ul>
12 ans - 13 ans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)</li> </ul>	
14 ans - 15 ans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA</li> </ul> <p>Membres supérieurs et inférieurs</p> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)</li> <li>▶ TE-WAZA (Technique de main)</li> <li>▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)</li> <li>▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)</li> <li>▶ MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA au visage, aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale</li> <li>▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)</li> <li>▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),</li> <li>▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)</li> </ul>
16 ans - 17 ans	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA</li> </ul> <p>Membres supérieurs et inférieurs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ KANSETSU-WAZA (Technique de clés)</li> <li>▶ SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>PROJECTIONS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ASHI-WAZA (Technique de jambe)</li> <li>▶ TE-WAZA (Technique de main)</li> <li>▶ YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice latéral)</li> <li>▶ KOSHI-WAZA (Technique de hanche)</li> <li>▶ MA-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice de face)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ATEMI -WAZA aux parties génitales aux cervicales ou sur la colonne vertébrale</li> <li>▶ Verrouillage des KANSETSU-WAZA (Technique de clés)</li> <li>▶ Verrouillage des SHIME-WAZA (Technique d'étranglement)</li> <li>▶ Projection violente ou réalisé en force et mise en danger de la colonne vertébrale de l'enfant.</li> <li>▶ Amener au sol avec saisie de la tête (mae-hadaka-jime),</li> <li>▶ Projections mettant en danger les cervicales de l'enfant (du type Tawara gaeshi, hikikomi-gaeshi, tomoe nage, ura-nage)</li> </ul>

Annexe VI – Principaux gestes et signaux avec les drapeaux.

