



COUPE DE FRANCE 2027

SHIAÏ KUMITE

Règlement de la compétition et de l'arbitrage

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
CODE DU COMBATTANT	4
PARTIE I – ORGANISATION DES COMPETITIONS	5
1- DEFINITION DE LA COUPE DE FRANCE « SHIAI KUMITE» DE NIHON TAI JITSU	6
2- CONDITIONS ADMINISTRATIVES	6
2.1 Conditions d'inscriptions	6
2.2 Conditions le jour de la compétition	6
2.3 La pesée	7
3- LES CATEGORIES	7
4- ORGANISATION DES COMPETITIONS	7
4.1 Tableaux et Poules	7
4.2 Règles	8
5- L'AIRE DE COMPETITION	8
5.1 Le plateau de compétition	8
5.2 L'aire de compétition	8
5.3 La table de marquage	9
5.4 Juges et arbitres	9
6- TENUES OFFICIELLES	11
6.1 Arbitres et juges	11
6.2 Compétiteurs	11
7- LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE (C.O.S.)	13
8- COMPORTEMENT ET CIRCULATION	13
9- LES ENTRAINEURS	13
10- LE MEDICAL	14
PARTIE II – REGLEMENT DES COMPETITIONS	15
1- COUPE DE FRANCE « SHIAI KUMITE »	16
1.1 Définition de la compétition	16
1.2 Durée des combats	16
1.3 Techniques autorisées	16
1.4 Techniques interdites	17
1.5 Les pénalités	18
PARTIE III – REGLEMENT DE L'ARBITRAGE	19
1- L'EQUIPE ARBITRALE	20
2- PROTOCOLES	21

2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages	21
2.2 L'équipe arbitrale lors des finales	22
3- DEROULEMENT DE LA COMPETITION	23
4- POUVOIRS ET DEVOIRS	25
4.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition	25
4.2 Les pouvoirs et devoirs de la commission compétition	25
4.3 Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition (Chef de Tatami)	26
4.4 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre	26
4.5 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)	26
4.6 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator	27
4.7 Les pouvoirs et devoirs des marqueurs	27
4.8 Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur	27
5- COMPORTEMENTS INTERDITS	28
5.1 Catégorie 1	28
5.2 Catégorie 2	28
5.3 Sanctions	28
6- BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	29
7- PROTESTATION OFFICIELLE	30
PARTIE IV – ANNEXES	31
ANNEXE I – TERMINOLOGIE	32
ANNEXE II – GESTES ET SIGNAUX DU CORPS ARBITRAL	34
Annonces et gestes de l'arbitre	34
Signaux des juges	36

CODE DU COMBATTANT

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPETITION

- Je m'assure d'être bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Je vérifie que mes documents et mon passeport soient à jour.
- Je vérifie l'état de mon matériel (keikogi, protections, gants, coquille).

JE TIENS À BIEN ME COMPORTER

- J'applique les consignes des organisateurs,
- Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition,
- Je respecte les décisions des arbitres et des juges arbitres,
- Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire,
- J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité,
- Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline et de mon club.

PARTIE I – ORGANISATION DES COMPETITIONS



1- DEFINITION DE LA COUPE DE FRANCE « SHIAI KUMITE» DE NIHON TAI JITSU

La Coupe de France «SHIAI KUMITE» de Nihon tai jitsu est une compétition individuelle en opposition par catégorie de poids pour les catégories CADETS, JUNIORS, SENIORS, Masculins et Féminins.

2- CONDITIONS ADMINISTRATIVES

2.1 Conditions d'inscriptions

Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur club.

La compétition est ouverte à partir de l'âge de 14 ans. (Ex : saison sportive 2026-2027, année de naissance pour participer 2012 et avant.)

Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier **d'une licence FFK en cours de validité** au jour de l'inscription à la compétition.

Les compétiteurs doivent fournir les pièces administratives suivantes au moment de l'inscription :

- La fiche d'inscription dûment remplie.
- L'attestation FFK historique individuelle du compétiteur.
- Un certificat médical de non-contre indication à la pratique du Nihon Tai Jitsu ou toute autre discipline affiliée à la FFK **en compétition combat** de moins de 1 ans conformément à la circulaire du 12 septembre 2022 de la FFK(tampon sur le passeport).
- Une copie de l'autorisation parentale pour les mineurs. (à signer sur le passeport)

L'inscription ne sera prise en compte que si l'ensemble des pièces demandées ont été transmis avant la date de clôture des inscriptions.

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

2.2 Conditions le jour de la compétition

Chaque compétiteur présente personnellement son passeport sportif FFK en cours de validité.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.

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

2.3 La pesée

Les compétiteurs seront pesés en bas de keikogi et t-shirt, sans ceinture lors de la confirmation de leur inscription.

Aucune tolérance de poids ne sera accordée, dans le cas où la pesée serait différente de la catégorie dans laquelle était préalablement inscrit le compétiteur, ce dernier sera automatiquement basculé dans la catégorie correspondant à son poids lors de la pesée.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

3- LES CATEGORIES

CADETS		JUNIORS		SENIORS		VETERANS	
14-15 ans		16-17 ans		18-35 ans		+36ans	
H	F	H	F	H	F	H	F
-50kg	-40kg	-55kg	-48kg	-57kg	-53kg	-57kg	-53kg
-55kg	-45kg	-60kg	-52kg	-61kg	-58kg	-61kg	-58kg
-60kg	-50kg	-65kg	-56kg	-66kg	-63kg	-66kg	-63kg
-65kg	-55kg	-70kg	-60kg	-71kg	-68kg	-71kg	-68kg
-70kg	-60kg	-75kg	-65kg	-78kg	+68kg	-78kg	+68kg
+70kg	+60kg	-80kg	+65kg	-85kg		-85kg	
		+80kg		-92kg		-92kg	
				+92kg		+92kg	
OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN

La catégorie « OPEN » signifie qu'il n'y a pas de condition de poids. Un combattant aura la possibilité de combattre dans sa catégorie de poids ET en « OPEN ». Il devra alors s'inscrire dans les 2 catégories.

4- ORGANISATION DES COMPETITIONS

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.

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition si une catégorie n'a pas le nombre suffisant de compétiteurs pour effectuer un podium complet. Les compétiteurs seront invités à combattre dans la catégorie de poids supérieur et/ou en « OPEN ».

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.

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, le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

4.2 Règles

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

En tableau, les vainqueurs de chaque affrontement sont sélectionnés pour le tour suivant. Le dernier combat 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. Les compétiteurs ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

5- L'AIRE DE COMPETITION

5.1 Le plateau de compétition

Un plateau de compétition 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.

5.2 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 plate forme surélevée devra mesurer au moins 10 m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.

Un banc d'attente est mis à la disposition des compétiteurs et entraîneurs lors de leur combat. A l'issue de celui-ci, ces derniers doivent quitter l'aire de compétition pour laisser la place aux compétiteurs et entraîneurs suivant.

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité (Voir dessin). 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.

5.3 La table de marquage

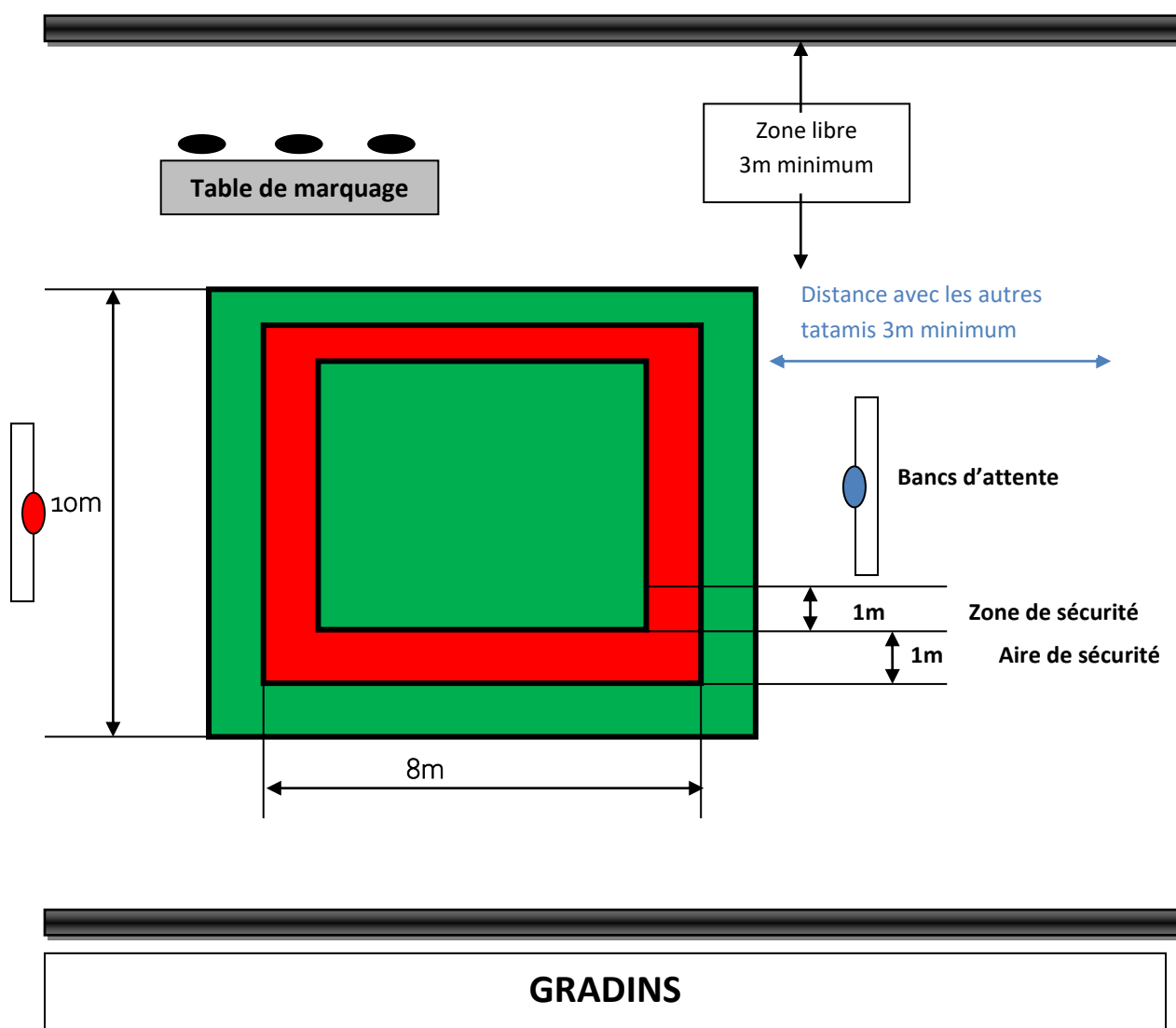
La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

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

5.4 Juges et arbitres

L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de trois juges lors des éliminatoires et des repêchages. En finale, elle est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 5 juges.

DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPETITION



6- TENUES OFFICIELLES

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

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

6.1 Arbitres et juges

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

- Blazer bleu marine
- Polo bleu marine avec logo NTJ manche courte.
- Pantalon gris uni, sans revers.
- Chaussettes foncées sans motif.
- 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 compétition donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

6.2 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. Le logo du club est autorisé sur le côté gauche de la veste et sur la manche droite. Dimensions maximales 10x10cm. Les autres écussons 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 4 cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud fait. Ces dernières seront fournies par les organisateurs de la compétition. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition, à l'exception de la remise des prix.

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 manches courte ou sans manche uni ou brassière de sport de couleur blanche, noire ou grise 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 manches du t-shirt ne doivent pas dépasser celles du keikogi.

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

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. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission compétition, 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 autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission compétition, 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 trois minutes lui seront accordées pour y remédier.

Equipeement OBLIGATOIRE du compétiteur(trice)

- Coquille (pour les hommes et portée sous le pantalon)



- Protège poitrine (pour les femmes et porté sous le t-shirt)



- Protège **tibias avec chaussons** ou protections de pieds blancs (bleus ou rouge sont acceptés en fonction du tirage AKA ou AO et portés sous le pantalon)



- Protège dents



- Gants mitaine type sparring avec fermeture scratch (couleur au choix)



- Casque (pour les catégories cadets et juniors)



Cet équipement doit être homologué par la Fédération Française de Karate.
(Toute autre marque et modèle respectant les caractéristiques inhérentes aux exemples ci-dessus sont acceptés)

Aucun équipement ne sera fourni par les organisateurs de la compétition à l'exception des ceintures.

7- LE COMITE 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...).
- L'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.

8- 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 compétition 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 à l'exception de leur équipement pour le combat en cours et d'une bouteille d'eau qui sera déposée au niveau du banc d'attente.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

9- LES ENTRAINEURS

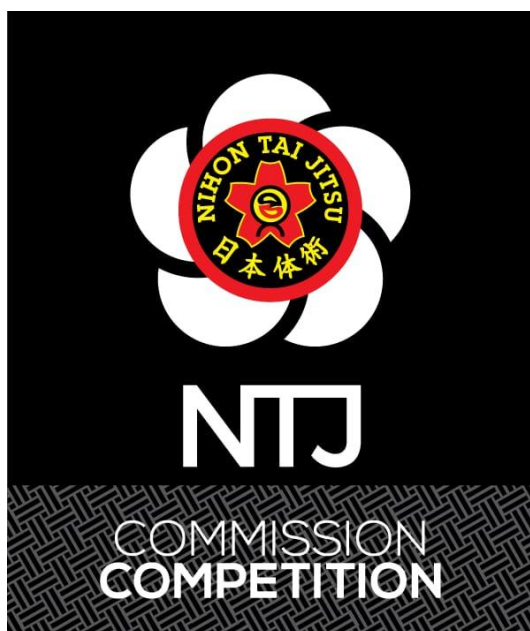
Les entraîneurs pourront accompagner leurs combattants sur les aires de compétition. Ils resteront sur le banc d'attente dédié et ne seront pas autorisés à communiquer avec leur combattant, le corps arbitral ou quelque personne que ce soit pendant le combat. Il pourra échanger avec son combattant uniquement lors des temps de pause entre les reprises.

Il pourra toutefois signifier l'abandon de son compétiteur pendant le combat s'il le juge opportun en jetant une serviette sur le bord de l'aire de combat.

10- LE MEDICAL

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

PARTIE II – REGLEMENT DES COMPETITIONS



1- COUPE DE FRANCE « SHIAI KUMITE »

1.1 Définition de la compétition

Lors des combats, les compétiteurs portent **uniquement** une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat.

AKA porte une ceinture **rouge** et **AO** une ceinture **bleue**.

Le combat est dit « libre », ce qui signifie que les combattants pourront utiliser des techniques d'ATEMI, de PROJECTION ou amenées au sol, de LUXATION, d'ETRANGLEMENT et/ou d'IMMOBILISATION au sol.

Un contrôle absolu de toutes les techniques utilisées est exigé aux combattants. En effet les coups étant portés, tout manque de contrôle sera sanctionné. La recherche du K-O est proscrite.

1.2 Durée des combats

Un chronomètre apposé sur la table de marquage mesure le temps du combat :

- 🥋 Séniors : 2 reprises comme suit : 2 minutes et 1 min 30
- 🥋 Juniors et Vétérans : 2 reprises comme suit : 1 minute 45 secondes et 1 min 30
- 🥋 Cadets : 2 reprises comme suit : 1 minute 30 et 1 min 15

Un temps de repos de 2 minutes sera attribué entre chaque reprise. Durant ce temps, les combattants devront rester sur le banc dédié en bordure de zone de combat.

TOUTE SORTIE DE L'AIRE DE COMPETITION LORS DE CE TEMPS DE REPOS ENTRAINERA LA DISQUALIFICATION DU COMBATTANT.

1.3 Techniques autorisées

ATEMI :

- 🥋 Coups de poings au corps
- 🥋 Coups de pieds au corps
- 🥋 Coups de pieds aux jambes : autorisés au dessus du genou
- 🥋 Coups de poings au visage
- 🥋 Coups de pieds au visage

Toutes les frappes doivent être contrôlées sous peine de recevoir une pénalité.

TECHNIQUES de PROJECTIONS :

- Projections de hanches et d'épaules
- Projections par fauchage
- Projections par barrage
- Amenée au sol
- Sutemi

Toutes les projections doivent être contrôlées sous peine de recevoir une pénalité.

IMMOBILISATIONS, ETRANGLEMENTS, LUXATIONS au sol :

- Tout moyen d'immobilisation par utilisation du poids de corps
- Clés aux membres supérieurs (épaules, coudes et poignets) et inférieurs (genoux, chevilles)
- Etranglements

1.4 Techniques interdites

TECHNIQUES CONCERNANT TOUTES LES CATEGORIES :

- Toutes sortes de frappes aux articulations
- Toutes sortes de frappes dans le dos, derrière la tête et la nuque
- Toutes sortes de frappes dans les parties génitales
- Les frappes avec la paume de la main ou les doigts
- Les coups de tête
- Projection entraînant une torsion du cou
- Les clés de nuque ou de colonne vertébrale
- Clés des doigts
- Coup de coude
- Coup de genou au visage
- Coup de genou au corps
- Faire n'importe quelle action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire (ex : soulever l'adversaire du sol et le plaqué de nouveau au sol)
- Tous les coups portés debout sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol ».
- Toutes frappes lorsque l'un des combattants a saisi le keikogi de l'autre.

Tout comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coachs, public, etc) fera l'objet d'une disqualification IMMEDIATE et une sanction pourra être attribuée par la commission compétition.

1.5 Les pénalités

1ère fois : avertissement « chukoku »

2ème fois : avertissement « keikoku »

3ème fois : « shikkaku » : le fautif sera éliminé et son adversaire déclaré vainqueur.

L'arbitre peut, s'il le juge nécessaire, appliquer une sanction plus ou moins élevée dès la 1ère faute. Si lors d'un prochain combat, le même combattant commet une faute grave visant à blesser son adversaire, il sera disqualifié de la compétition « shikkaku ».

La disqualification peut être énoncée par le corps arbitral directement ou à la suite d'un ou plusieurs avertissements.

PARTIE III – REGLEMENT DE L'ARBITRAGE



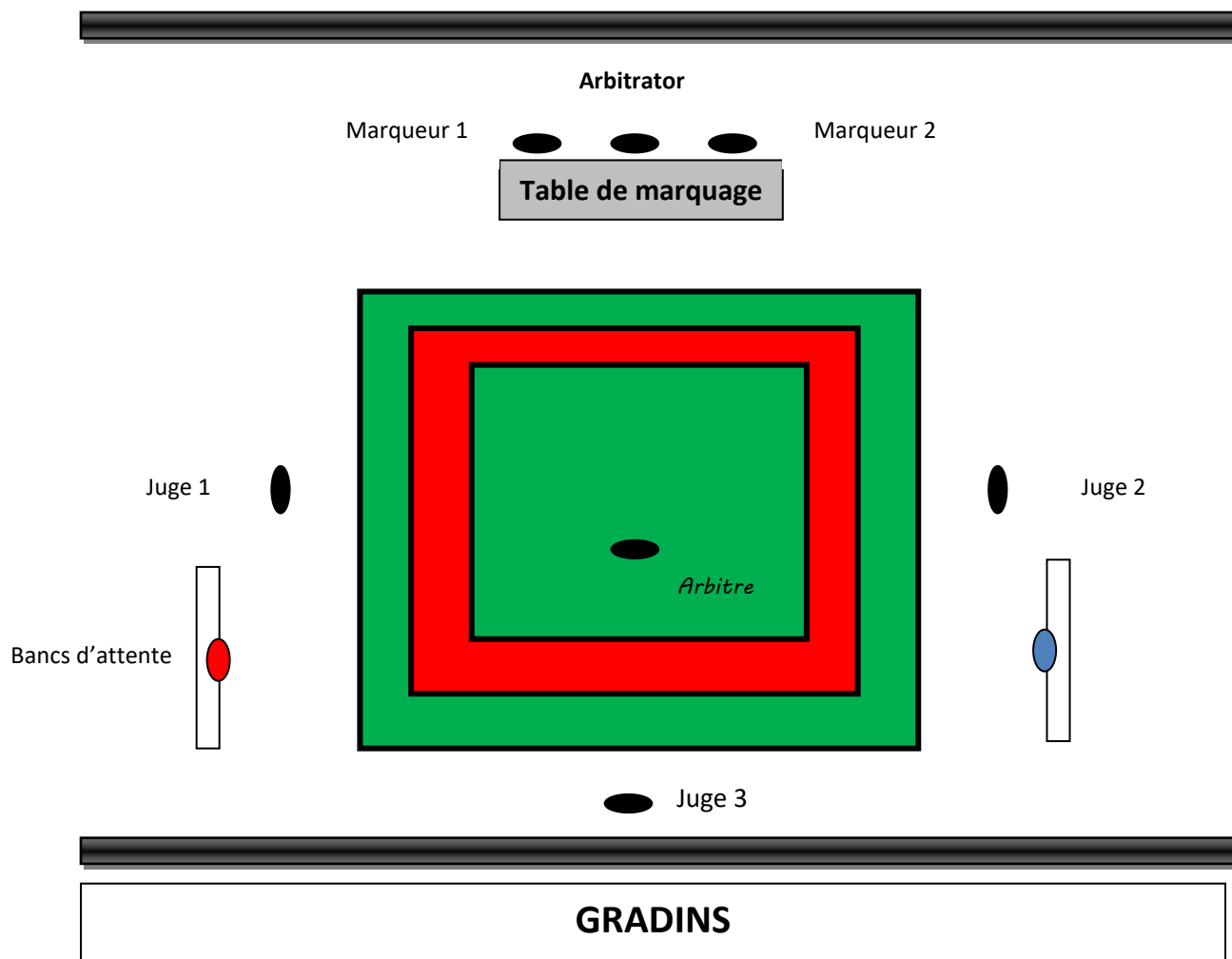
1- L'EQUIPE ARBITRALE

L'équipe arbitrale sera composée de :

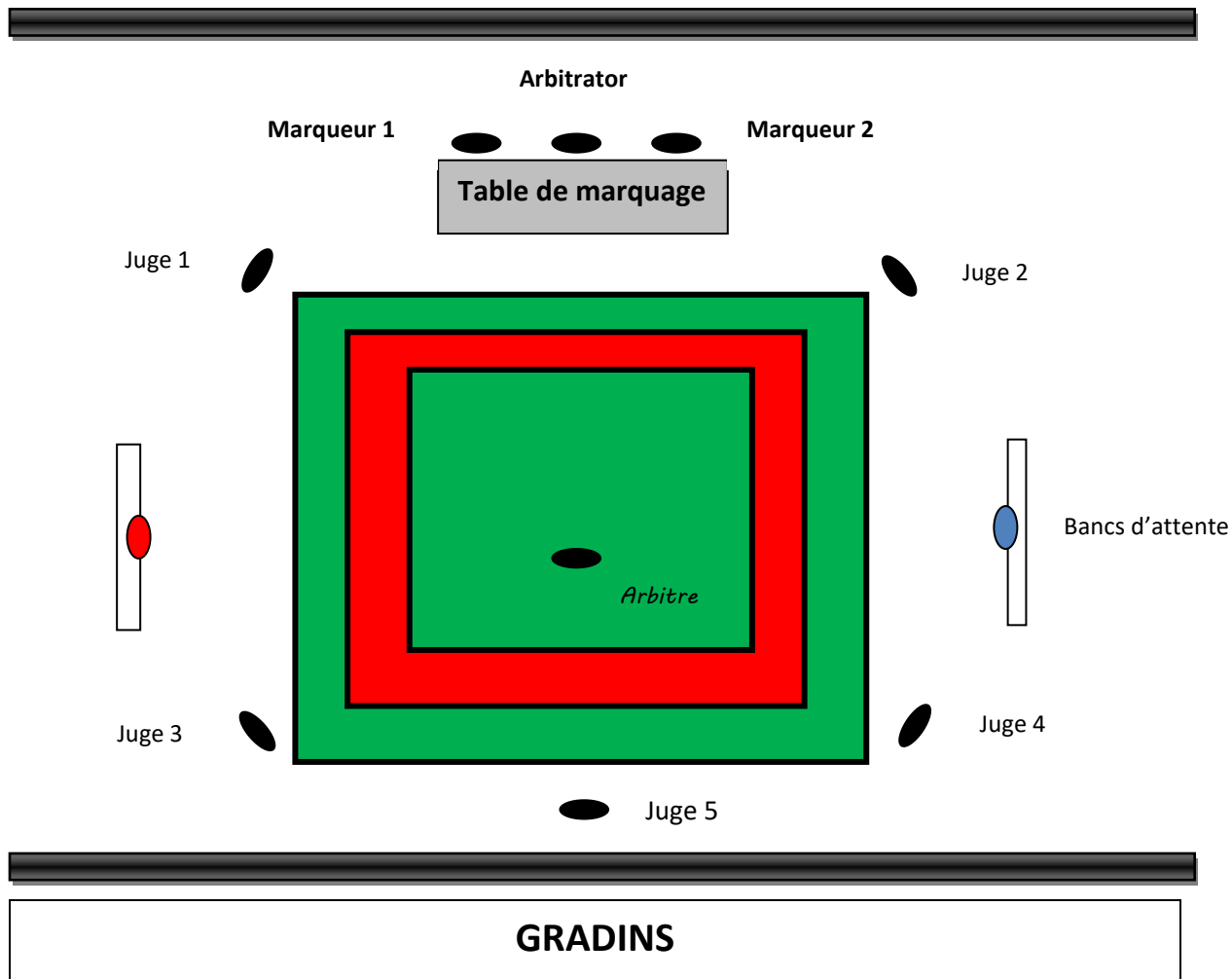
- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 3 ou 5 Juges (FUKUSHIN) debout autour du tapis:
 - 3 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
 - 5 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

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.

DISPOSITION LORS DES ELIMINATOIRES ET DES REPECHAGES (3 juges et 1 arbitre)



DISPOSITION LORS DES FINALES (5 juges et 1 arbitre)



2- PROTOCOLES

2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages

Arbitre, Arbitrator, juges et juges stagiaires se mettent en place sans cérémonie.

2.2 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.

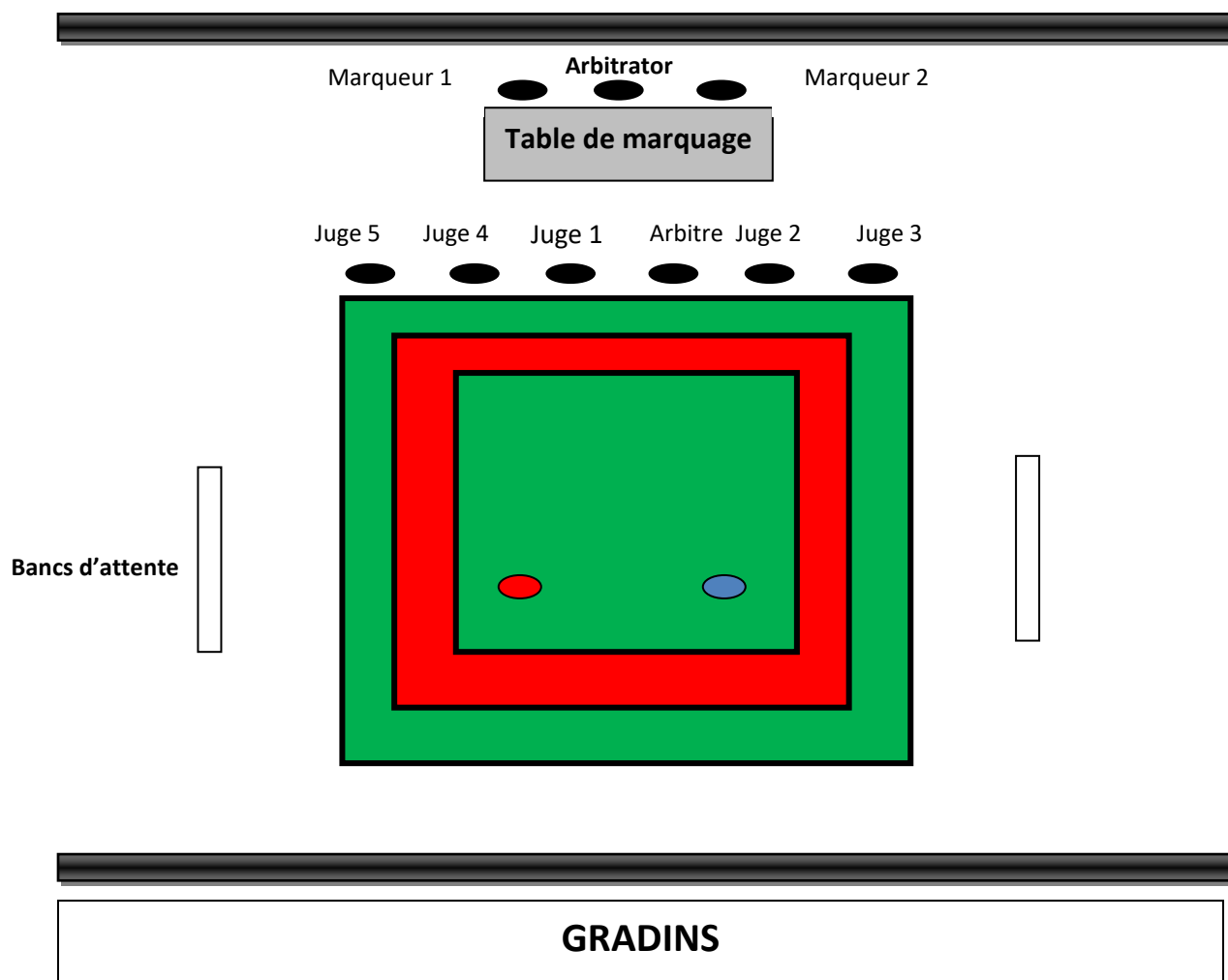
Les juges stagiaires désignés comme marqueurs restent debout à la table.

Les deux compétiteurs 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.

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



3- DEROULEMENT DE LA COMPETITION

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs, l'un 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.

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.

Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans les annexes I et II.

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions prescrites. A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer.

Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. Une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras, tel qu'il est décrit dans l'annexe II des règlements.

Ensuite AKA et AO se placent sur l'axe de combat, et à l'ordre de l'arbitre « KAMAE », les compétiteurs se mettent en garde (celle de leur choix).

L'arbitre annonce à voix haute HAJIME, le combat commence et le chronomètre démarre.

Le combat se déroule librement sans interruptions de l'arbitre et des juges à l'exception des cas cités ci-après.

- A la fin du temps réglementaire du combat.
- Au sol si aucune action ne se produit pendant 20 secondes (l'arbitre fera alors relever les combattants)
- Quand l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son KEIKOGI.
- Quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un juge signale la même chose.
- Quand l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes, il prendra en compte l'avis du médecin de la compétition, et décidera si le combat peut être poursuivi.
- Délivrance d'une pénalité
- En cas de sortie de la surface de combat

Le chronomètre ne s'arrête que sur l'ordre « YAME » de l'arbitre dans les cas cités précédemment.

L'arbitrator annoncera « TEMPS » à l'arbitre lors de la fin du temps règlementaire du combat ainsi que « 20sec » à la fin des 20 secondes « d'inactivité » au sol.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont prêts et aptes à reprendre le combat. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

Dans le cas où un combattant commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur correspondant au compétiteur concerné et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste correspondant à la pénalité adéquate.

A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre.

L'arbitre annoncera alors « HANTEI », les juges lèveront le drapeau correspondant au combattant :

- ayant été le plus combatif, en tenant compte de la diversité technique employée. En effet le Nihon Tai Jitsu offre un panel complet de techniques à initier en fonction de l'adversaire : atemi, luxation, projection...
- qui a initié la majorité des actions
- dont l'attitude et l'esprit combatif démontrés sont en accord avec les principes de notre discipline et sa diversité technique.

Le combattant ayant la majorité de drapeaux en sa faveur est déclaré vainqueur.

Tout abandon d'un combattant suite à une luxation ou un étranglement entraîne sa défaite immédiate du combat.

On considère ABANDON lorsque le compétiteur tape au sol, sur le partenaire ou lui-même de façon répétée. Ou si l'entraîneur du combattant jette la serviette au sol en bord de surface de combat.

Dans ce cas l'arbitre annoncera directement le vainqueur sans avoir demandé l'avis des juges.

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

Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre lève le bras correspondant à la couleur (AKA ou AO), croise et décroise les bras vers le compétiteur disqualifié, puis lève le bras correspondant à la couleur du vainqueur vers le compétiteur gagnant. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.

4- 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.

4.1 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).

4.2 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.

4.3 Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition (Chef de Tatami)

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 compétition.

4.4 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs : il annonce les annonces de début, de suspension et de fin de combat, et donne les commandements aux deux adversaires.

Il est garant de la sécurité des compétiteurs et de la bonne application du règlement en combat.

L'arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

L'arbitre a le pouvoir :

- d'accorder la victoire d'un combat. Il ne prend toutefois pas part à la décision aux drapeaux.
- de délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
- d'obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront au moyen des drapeaux
- d'arrêter le combat à tout moment pour les motifs cités partie III titre 3.

L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table.

L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.

4.5 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

Les juges assistent l'arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.

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

Ils doivent impérativement lever le drapeau correspondant à leur décision à la demande de l'arbitre lors de la décision aux drapeaux comme tel :

- Drapeau rouge pour désigner AKA
- Drapeau bleu pour désigner AO

Ils observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants, à savoir :

- quand un compétiteur semble sur le point de commettre, ou a commis une technique ou un acte interdit.
- quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
- quand l'un ou les deux compétiteurs sort (ent) de la surface de compétition.
- dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

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 compétition. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne.

4.6 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator

L'arbitrator a en charge la tenue du chronomètre.

L'arbitrator vérifie le bon déroulement du combat 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.

4.7 Les pouvoirs et devoirs des marqueurs

Chaque marqueur aura en charge la feuille de match d'un des deux compétiteurs (AKA ou AO). Ils auront la charge de reporter les décisions de l'arbitre sur la feuille de match. (résultat du combat, pénalités éventuelles)

4.8 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.

5- COMPORTEMENTS INTERDITS

Lors du combat, on distinguera 2 catégories de comportements interdits.

5.1 Catégorie 1

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques de frappes qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux parties génitales, aux articulations et écrasement du pied.
- Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
- Les projections jugées dangereuses ou interdites.
- Se laisser tomber sur son adversaire en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de l'adversaire (frappe de la main sur lui-même ou sur le sol)
- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.

5.2 Catégorie 2

- Sortir de l'aire de compétition volontairement.
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux Blessures (MUBOBI).
- Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat.
- Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.

5.3 Sanctions

Catégories de comportements	Fautes	Avertissements-pénalités	Sanction
2	1 ^{ère} faute	CHUKOKU	Avertissement
1	1 ^{ère} faute	KEIKOKU	1 pénalité
2	2 ^e faute	KEIKOKU	● Avertissement ● 1 pénalité
1	2 ^e faute	SHIKKAKU	Disqualification
2	3 ^e faute	SHIKKAKU	Disqualification

Une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisée. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé et une pénalité est mentionnée sur la feuille de match à l'encontre de son instigateur.

Une troisième infraction est pénalisée par la défaite : la victoire est attribuée à l'autre compétiteur.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements.

La disqualification (SHIKKAKU) est infligée au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement.

Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

Explication KEIKOKU :

Un KEIKOKU vaut avertissement si l'une des deux fautes est une sortie volontaire de l'aire de compétition.

Dans les autres cas : 1 pénalité sera attribué au combattant fautif.

Un KEIKOKU peut être directement imposé si la faute commise diminue légèrement (dans l'opinion de l'arbitre) le potentiel de victoire du compétiteur.

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.

6- BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le Médecin du tournoi, la victoire est soumise à un vote (HANTEI) au drapeau avec les mêmes critères qu'à la fin d'un combat (cf III - 3 du règlement d'arbitrage)

Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 5 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre, sur avis conforme du Médecin, décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin.

7- 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 la commission compétition et cela immédiatement après le combat.

La réclamation sera réexaminée par la commission compétition. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. La commission questionnera l'équipe arbitrale.

Lorsque la commission considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

La décision de la commission compétition est insusceptible de recours.

Les matchs suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrator de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

PARTIE IV – ANNEXES



ANNEXE I – TERMINOLOGIE

Annonces de l'arbitre	Signification	Explications
KAMAE	Préparation au combat Commandement de l'arbitre	L'arbitre se tient sur sa ligne sans bouger
HAJIME	Début du combat	Après son annonce l'arbitre recule
YAME	Arrêt du combat	Interruption ou fin du combat L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main
AKA (AO) CHUKOKU	1 ^{er} avertissement de 1 ^{ère} ou 2 ^e catégorie sans pénalité	<u>1^{ère} catégorie</u> : l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. <u>2^{ème} catégorie</u> : l'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
AKA (AO) KEIKOKU	Avertissement	L'arbitre pointe l'index vers le pied du fautif (bras plié).
AKA (AO) SHIKKAKU	Disqualification	Le Juge fait un grand cercle avec le drapeau, le pointe ensuite bras tendu vers le visage du fautif. L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index vers le bord de l'aire de compétition du côté du compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition.
HANTEI	Décision	L'arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime lui aussi son vote en utilisant ses bras.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers le haut.

MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (bleu) vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

ANNEXE II – GESTES ET SIGNAUX DU CORPS ARBITRAL

Annonces et gestes de l'arbitre

HAJIME "Reprendre le combat - Commencer" L'arbitre prend la position zen-kutsu dachi et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.	
YAME « Arrêt » Interruption ou fin de combat Au moment où il annonce « Yame » l'Arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main	
INFRACTION DE 1ère CATÉGORIE CHUKOKU L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif	
INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE CHUKOKU L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif	
CONTACT EXCESSIF L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie	

NO KACHI

A la fin du combat,
l'Arbitre étend le bras à 45°
vers le haut,
du côté du vainqueur.



KEIKOKU

"2nde Pénalisation"
L'Arbitre pointe l'index
vers les pieds du fautif



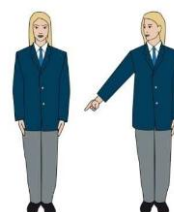
SHIKKAKU

"Disqualification, quittez l'aire de compétition".
L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif,
puis étend son bras vers l'arrière en annonçant
« Aka (ou Ao) Shikkaku »,
puis il déclare l'adversaire vainqueur



JOGAÏ

"Sortie de l'aire de compétition"
L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index
vers le bord de l'aire de compétition,
du côté du fautif



KIKEN

« Renonciation »
L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine
avec renonciation du compétiteur et annonce
la victoire de l'adversaire



PASSIVITE

L'arbitre tourne horizontalement ses
avant-bras l'un autour de l'autre

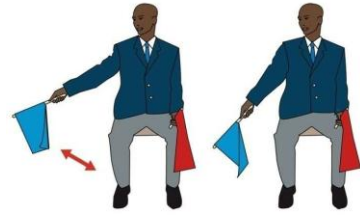


Signaux des juges

JOGAI

"Sortie de l'aire de compétition"

Le juge indique qu'il y a eu « sortie » en pointant le drapeau vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif



SHIKKAKU

« Disqualification »

1^{ère} image : le juge pointe le drapeau vers le combattant fautif

2^e image : puis dirige son drapeau en direction de l'extérieure vers le haut à 45° vers l'arrière

