



Fédération Internationale de Nihon Tai-Jitsu

F.I.N.T.J.

**Règlements
Compétition & Arbitrage**

2007

COUPE INTERNATIONALE

**Kata
Randori
Goshin Shobu**

PARTIE I Organisation des compétitions

PARTIE II Règlement des Compétitions

PARTIE III Règlement de l'Arbitrage

Suivi des modifications

Janvier 2007

Création du document

Nihon Tai-Jitsu

Table des Matières

PARTIE I ORGANISATION DES COMPETITIONS	1
1. DEFINITION DE LA COUPE INTERNATIONALE	2
2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES	3
3. LES CATEGORIES	3
4. ORGANISATION DES COMPETITIONS	4
5. L'AIRE DE COMPETITION.....	5
6. TENUES OFFICIELLES	8
7. LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.).....	10
8. COMPORTEMENT, CIRCULATION.....	10
9. LES ENTRAINEURS.....	10
10. LE MEDICAL.....	10
11. ANNEXES.....	11
PARTIE II REGLEMENT DES COMPETITIONS	1
A LA COUPE KATA	3
1. DEFINITION DE LA COUPE KATA	4
2. REGLEMENT SPECIFIQUE.....	4
3. LISTE DES KATA.....	4
4. LES CRITERES DE NOTATION.....	4
B LA COUPE RANDORI	5
1. DEFINITION DE LA COUPE RANDORI	6
2. REGLEMENT SPECIFIQUE AU RANDORI	6
3. LES ARMES.....	7
4. DUREE DU RANDORI	7
5. LES CRITERES DE NOTATION.....	7
C LA COUPE GOSHIN SHOBU	8
1. DEFINITION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU	9
2. REGLEMENT SPECIFIQUE.....	10
3. LISTE DES ATTAQUES.....	11
4. LES CRITERES DE NOTATION.....	12
PARTIE III REGLEMENT DE L'ARBITRAGE	1
1. L'EQUIPE ARBITRALE	2
2. PROTOCOLES	4
3. DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	4
4. POUVOIRS ET DEVOIRS	7
5. DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS	9
6. COMPORTEMENTS INTERDITS.....	10
7. BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	11
8. PROTESTATION OFFICIELLE.....	11
9. ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE.....	12
10. ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX	13

PARTIE I ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. DEFINITION DE LA COUPE INTERNATIONALE

1. La Coupe Internationale de Nihon Tai-Jitsu se compose de 3 épreuves indépendantes:
 - La Coupe Kata
 - La Coupe Randori
 - La Coupe Goshin Shobu
2. Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.
3. Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition commence par la Coupe Kata, suivie de la Coupe Randori, pour terminer par le Goshin Shobu.
4. Pour chaque épreuve (kata, randori et Goshin Shobu), les compétiteurs participent par équipe de deux.
5. Chaque pays peut présenter jusqu'à 5 équipes de 2 personnes dans chaque épreuve. Les pays peuvent inscrire leurs équipes dans une ou plusieurs épreuves de leur choix.
6. La participation aux 3 épreuves n'est pas obligatoire. Il n'y a pas de coupe combinée. Le Goshin Shobu concerne uniquement les combats.
7. Les équipes présentées peuvent être les mêmes dans les différentes épreuves, ou de composition différente. Les équipes peuvent être composées de compétiteurs différents suivant les épreuves.
8. Les équipes peuvent être de composition mixte en Kata et Randori (hommes et femmes).
9. Les hommes et les femmes sont séparés dans deux catégories différentes en Goshin Shobu.
10. Tous les compétiteurs ont obligatoirement le grade de ceinture noire premier dan minimum, reconnu par la FINTJ, et attesté par la présentation du passeport FINTJ le jour de la compétition.

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

1. Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes:
 - Le passeport sportif FINTJ en cours de validité.
 - Le / les timbres de licences FINTJ, collé(s) sur le passeport, dont la licence de la saison en cours.
 - Un certificat médical, postérieur au 1er septembre de la saison en cours.
 - Une autorisation parentale pour les mineurs.
2. Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire des responsables FINTJ de leur pays.

Conditions le jour de la compétition

3. Chaque compétiteur présente personnellement son passeport.
4. Tous les compétiteurs doivent avoir 15 ans le jour de la compétition pour pouvoir participer. Les mineurs devront être en mesure de présenter avec le passeport, une autorisation parentale.
5. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.
6. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition avant que le tournoi soit déclaré ouvert, seront disqualifiés de ce tournoi.

3. LES CATEGORIES

1. Il n'y a qu'une catégorie: ceinture noire, premier dan minimum.
2. Aucun surclassement ou dérogation ne seront admis.

4. ORGANISATION DES COMPETITIONS

Tableaux et Poules

Pour chaque épreuve, la compétition peut être organisée en tableau ou en poule suivant le nombre de compétiteurs inscrits.

Si le nombre de compétiteurs est important, la formule en tableau sera choisie. Le choix entre tableau ou poule sera à l'appréciation des organisateurs.

Un tableau est organisé en tours éliminatoires, jusqu'à la finale. Un tour est une étape distincte de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. Dans les éliminatoires d'une compétition, un tour élimine 50% des concurrents y participants, 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 rencontre une fois.

Règles

1. Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.
2. En kata, les équipes se rencontrent 2 par 2, en exécutant le kata chacune leur tour. Elles sont ensuite départagées au drapeau par les juges.
3. En Randori, les équipes se rencontrent 2 par 2, en exécutant leur Randori chacune leur tour. Elles sont ensuite départagées au drapeau par les juges.
4. En Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent par équipes de 2, sur 2 séries de 5 attaques/défenses.
5. En tableau, l'équipe vainqueur de chaque affrontement est sélectionnée pour le tour suivant. Le dernier combat détermine le vainqueur du tournoi et le second. Le troisième sera le vainqueur des repêchages.
6. En poule, l'équipe vainqueur est celle qui totalise le plus grand nombre de victoires.
7. Les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiées (KIKEN).

Remarques

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.

5. L'AIRE DE COMPETITION

Le plateau de compétition

1. Une compétition internationale est répartie entre 1 et 3 plateaux de compétition suivant le nombre de participants.
2. Les plateaux de compétition sont identiques pour les 3 coupes (Kata, Randori, Goshin Shobu).
3. Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tapis à l'extérieure de l'aire de sécurité, d'une table de marquage.

L'aire de compétition

4. 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 6m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.
5. L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4cm d'épaisseur minimum.
6. 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.
7. L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1m maximum au-dessus du sol. La plate forme surélevée devra mesurer au moins 10m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.
8. Deux lignes parallèles de 1m de long chacune, distante de 1m 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 en Goshin Shobu (Voir dessin).
9. 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.

La table de marquage

10. La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. En Randori, un des marqueurs aura en charge le chronomètre. En Goshin Shobu, chaque marqueur aura en charge la feuille de match d'un des deux compétiteurs (AKA ou AO). En plus de comptabiliser les points, ils devront également veiller que l'alternance des attaques est respectée.
11. La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas gêner le juge N°2.
12. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

Juges et arbitres

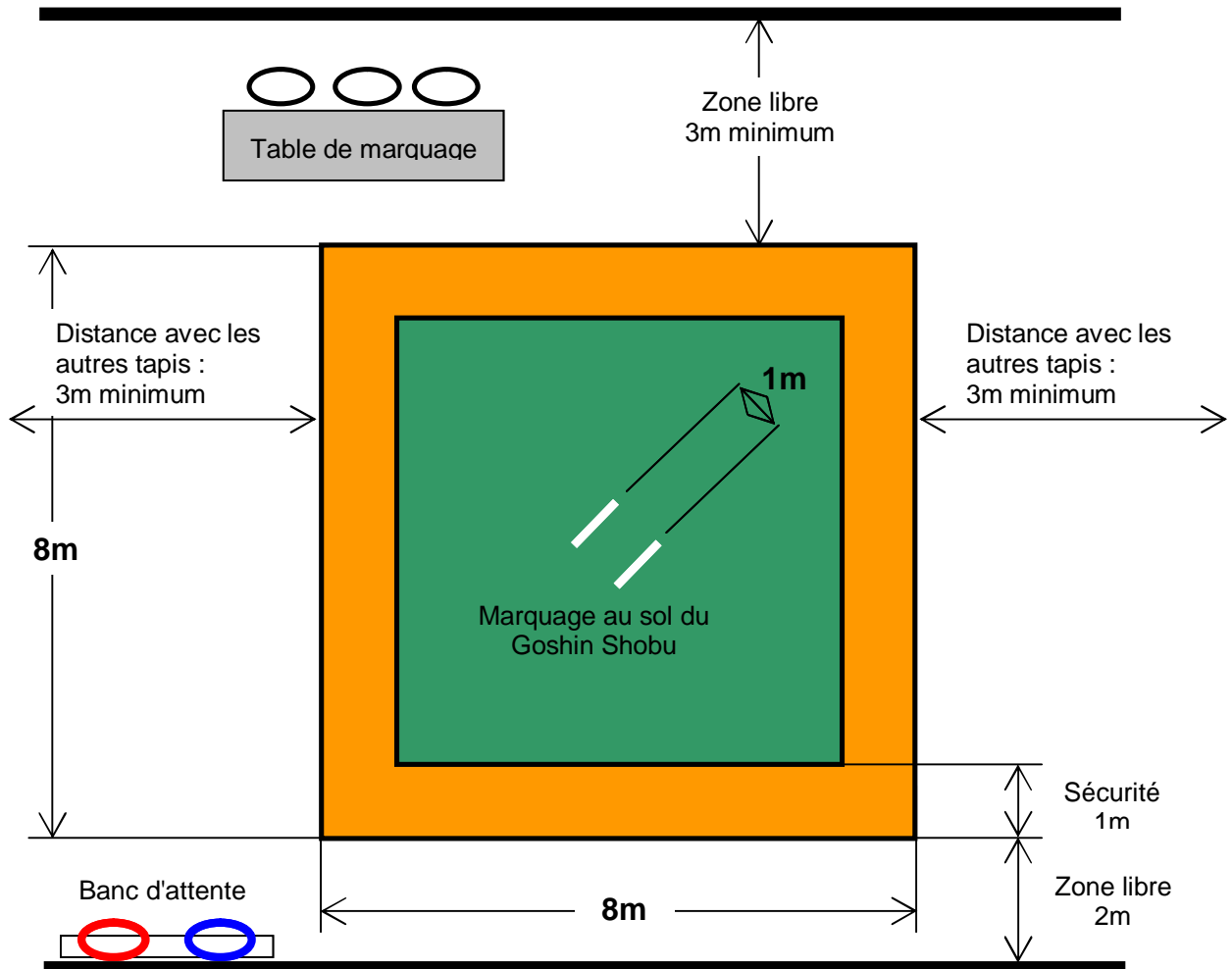
13. Pour les Coupes Kata, Randori et Goshin Shobu, lors des épreuves éliminatoires et les repêchages, les juges sont au nombre de 3. En finale, ils sont au nombre de 5.
14. En Kata et Randori, il n'y a pas d'arbitre; seulement des juges. En Goshin Shobu, il y a des juges et un arbitre.

EXPLICATIONS

- **Avec 3 juges** : Le Juge central (N°2) sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres du bord de l'aire de compétition, du côté de l'entrée des compétiteurs. Les trois disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
- **Avec 5 juges** : Le Juge central (N°3) sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

DIMENSIONS ET DISPOSITIONS DES AIRES DE COMPETITIONS

KATA, RANDORI ET GOSHIN SHOBU



6. TENUES OFFICIELLES

*Les compétiteurs 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 conforment pas à cette règle.*

ARBITRES ET JUGES

*Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage.
Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

Tenue officielle des juges et arbitres

1. Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
2. Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
3. Cravate: bleue foncée, sans fantaisie "voyante" et sans épingle.
4. Pantalons gris clair uni, sans revers.
5. Chaussettes: bleu foncé sans motif.
6. Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.
7. Sifflet métal avec cordon.

Compétiteurs

8. Les compétiteurs doivent porter un Keikogi blanc 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).
9. L'écusson du Nihon Tai-Jitsu, apposé sur la manche gauche de la veste entre le coude et l'épaule, est obligatoire. 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.
10. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture de couleur rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent avoir environ 5cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15cm de chaque côté du nœud fait.
11. Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; rouge pour le compétiteur « AKA » et bleue pour « AO » Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.
12. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous leur Keikogi. Il est prohibé pour les hommes.
13. Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.
14. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.
15. Chaque compétiteur (trice) 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 »

Nihon Tai-Jitsu

Organisation des Compétitions

(bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur (trice) a les cheveux trop longs et/ou trop sales, il peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur (trice) du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

- 16.** Les compétiteurs (trices) doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objets métalliques, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.
- 17.** 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,...).
- 18.** 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.
- 19.** 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.

7. LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.)

Le COS assure:

1. Le suivi du service de sécurité de l'accueil.
2. La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, le responsable de l'arbitrage.
3. La bonne tenue du public.
4. Gère les membres du COS. (Informatique, photocopieur, micro...).
5. Procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.

8. COMPORTEMENT, CIRCULATION

1. Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.
2. Les membres du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.
3. Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).
4. Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

9. LES ENTRAINEURS

Les entraîneurs ne sont pas admis sur les aires de compétitions. Ils pourront regarder la compétition dans les gradins, et accompagner leurs compétiteurs dans la salle d'échauffement.

10. LE MEDICAL

Un poste médical sera prévu, assuré par un médecin ou une association de secourisme, au choix des organisateurs.

11. ANNEXES

Utilisation des Tableaux

Utilisation des Poules

Utilisation des Feuilles de Match en Goshin Shobu

Feuille de match Goshin Shobu

Tableau des Eliminatoires

Tableau des Repêchages

Feuille de Poule de 3

Résultats Finaux

Exemple d'Autorisation Parentale

Utilisation des tableaux

Kata, Randori, Goshin Shobu

Pour chaque épreuve, les rencontres sont organisées en tableaux. Chaque équipe rencontre une équipe adverse (AKA en rouge contre AO en bleu), les vainqueurs passant au tour suivant.

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

Si il y a plus de 16 équipes au premier tour, les équipes seront réparties en plusieurs tableaux (A, B, C, etc)

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

Lors des combats, les compétiteurs portent **uniquement** une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat. L'équipe **AKA** a une ceinture **rouge**, et l'équipe **AO** une ceinture **bleue**.

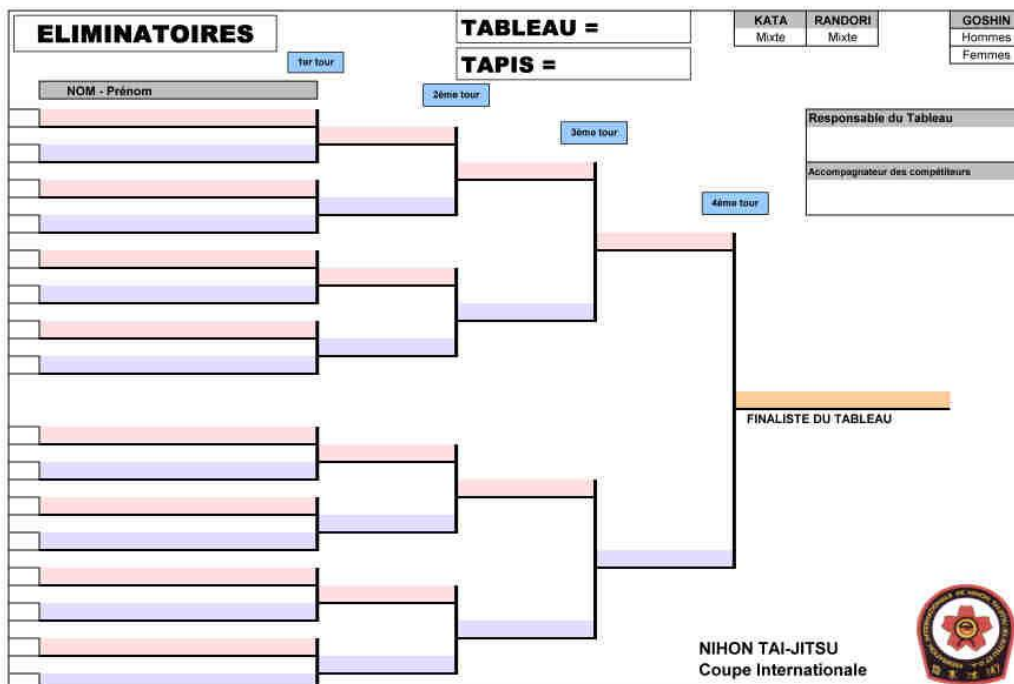
En Goshin Shobu

En Goshin Shobu, chaque membre de l'équipe ne rencontre qu'un membre de l'équipe adverse. Il n'y a donc que 2 combats à chaque rencontre entre deux équipes. L'équipe vainqueur est celle qui totalise le plus grand nombre de points sur les 10 combats.

En cas d'égalité de points à l'issue des 10 combats, les deux équipes sont départagées sur un 6^{ème} combat, réalisé entre les deux compétiteurs choisie par l'équipe. Un vainqueur sera obligatoirement désigné sur décision des juges, sans attribution de point ou de pénalité. L'attaque sera la même pour les deux compétiteurs, et choisie par l'Arbitrator qui l'annoncera avant que les compétiteurs se mettent en position. En aucun cas, il ne peut y avoir d'ex æquo.

En Goshin Shobu, les compétiteurs **AKA** et **AO** sont alternativement, et **pour chaque attaque, TORI** (qui défend) et **UKE** (qui attaque).

Si les compétiteurs inverse les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis.



Nihon Tai-Jitsu

Utilisation des Feuilles de Poule (Kata, Randori, Goshin Shobu)


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

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

Toutes les équipes se rencontrent tour à tour deux par deux. L'équipe vainqueur est celle qui a le plus grand nombre de victoires.

En Goshin Shobu, on note également les points. La victoire entre deux équipes se détermine aux points.

Quand toutes les équipes se sont rencontrées, l'équipe vainqueur est celle qui a le plus grand nombre de victoires. En cas d'égalité, le classement final est déterminé par le nombre de points.

 NIHON TAI-JITSU Coupe Internationale	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>KATA</td><td>RANDORI</td></tr> <tr><td>Mixte</td><td>Mixte</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>GOSHIN</td></tr> <tr><td>Hommes</td></tr> <tr><td>Femmes</td></tr> </table>	KATA	RANDORI	Mixte	Mixte	GOSHIN	Hommes	Femmes	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">Responsable du Tableau</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Accompagnateur des compétiteurs</td></tr> </table>	Responsable du Tableau	Accompagnateur des compétiteurs						
	KATA	RANDORI															
Mixte	Mixte																
GOSHIN																	
Hommes																	
Femmes																	
Responsable du Tableau																	
Accompagnateur des compétiteurs																	
Poule de 3	TAPIS 1 2 3																
NOMS & Prénoms	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Combats</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>Rouge</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td></tr> <tr><td>Bleu</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">3</td></tr> </table>	Combats	1	2	3	Rouge	1	1	2	Bleu	2	3	3	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Nombre de victoires</td><td>Total des points</td><td>Classement</td></tr> </table>	Nombre de victoires	Total des points	Classement
Combats	1	2	3														
Rouge	1	1	2														
Bleu	2	3	3														
Nombre de victoires	Total des points	Classement															
1	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Victoire</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td>Points</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>	Victoire				Points											
Victoire																	
Points																	
2	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Victoire</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td>Points</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>	Victoire				Points											
Victoire																	
Points																	
3	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Victoire</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td>Points</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>	Victoire				Points											
Victoire																	
Points																	
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Victoire</td><td>Victoire : noter 0 ou 1</td></tr> <tr><td>Points</td><td>Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points</td></tr> </table>		Victoire	Victoire : noter 0 ou 1	Points	Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points												
Victoire	Victoire : noter 0 ou 1																
Points	Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points																

Nihon Tai-Jitsu

Utilisation des feuilles de match en Goshin Shobu

Les feuilles de match sont utilisées uniquement pour les épreuves Goshin Shobu.



NIHON TAI JITSU
COUPE INTERNATIONALE

GOSHIN SHOBU
Feuille de Match Individuelle

Pays: _____

HOMME

FEMME

Nom: _____

Prénom: _____

Equipier: _____

Chaque compétiteur a une feuille de match qui le suit durant toute la compétition. A chaque rencontre avec un adversaire, la feuille de match est prise en charge par l'un des deux Marqueurs à la Table de Marquage. L'autre Marqueur suit l'autre compétiteur de la même manière.

Pour chaque combat, le Marqueur note:

- le tableau (A, B, etc)
- le tour dans le tableau (1, 2, 3, etc)
- la couleur de la ceinture que porte le compétiteur durant le combat pour faciliter son identification.
- dans les cases jaunes, les points et les pénalités du compétiteur qu'il suit, quand il est Tori.
- dans les cases vertes, les pénalités du compétiteur qu'il suit, quand il est UKE.
- dans la case orange, **Total Général**, on note le total des points obtenus par Tori, moins les pénalités en tant que Tori (cases jaunes), et moins les pénalités en tant que Uke (cases vertes).
- Dans la case rose, **6ème combat**, on note le résultat (0 ou 1) si il y a eu égalité de points auparavant.
- Dans la case bleue, **Résultat combat**, on note par 1 ou 0 si le compétiteur est vainqueur ou perdant.

Combat 1	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	6ème combat	Résultat combat	
				Bleue	Points									
				Rouge	Pénalités									
		Nom de l'adversaire			Pénalités comme UKE									

REMARQUES

Le rôle des marqueurs est très important. Ils devront apporter une attention particulière à la notation des feuilles de match et au bon déroulement des combats.

En Goshin Shobu, les marqueurs devront également veiller à l'alternance des rôles (Tori et Uke) à CHAQUE ATTAQUE, entre AKA et AO.

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 pourra 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.



NIHON TAI JITSU COUPE INTERNATIONALE

GOSHIN SHOBU

Feuille de Match Individuelle

Pays: _____

Nom: _____

HOMME

Prénom: _____

FEMME

Equipier: _____

Combat 1	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 2	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 3	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 4	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 5	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 6	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 7	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

Combat 8	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	Séme combat	Résultat combat
			Bleue	Points									
			Rouge	Pénalités									
	Nom de l'adversaire				Pénalités comme UKE								

ELIMINATOIRES

TABLEAU =

TAPIS =

KATA
Mixte

RANDORI
Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

1er tour

2ème tour

3ème tour

4ème tour

NOM - Prénom

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

FINALISTE DU TABLEAU

NIHON TAI-JITSU
Coupe Internationale



REPECHAGES

TABLEAU =

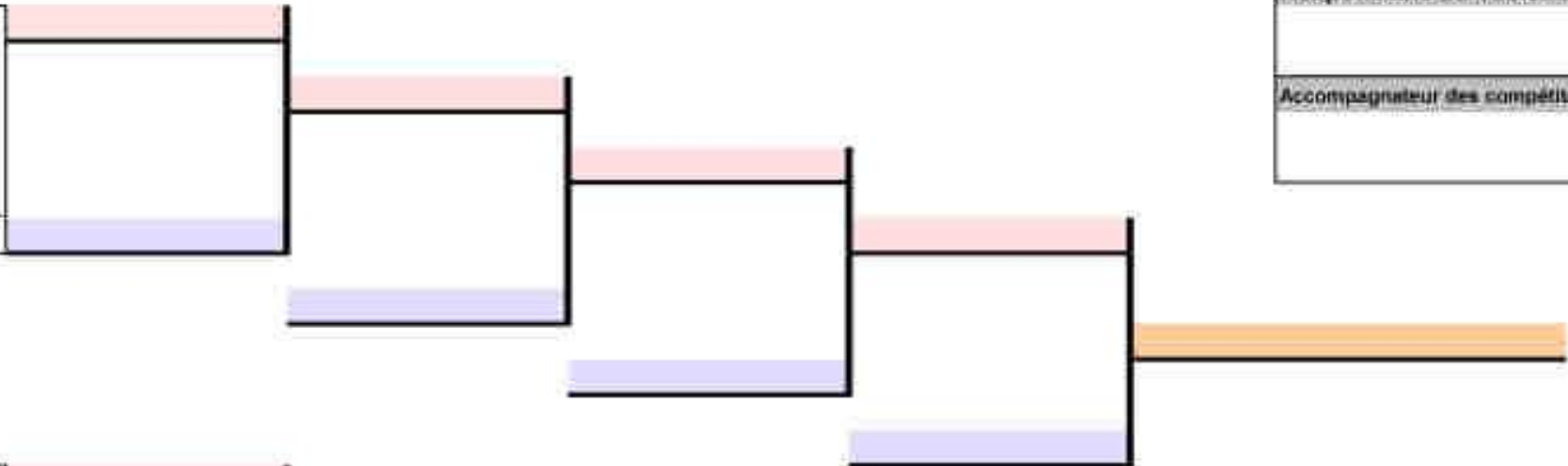
TAPIS =

KATA
Mode

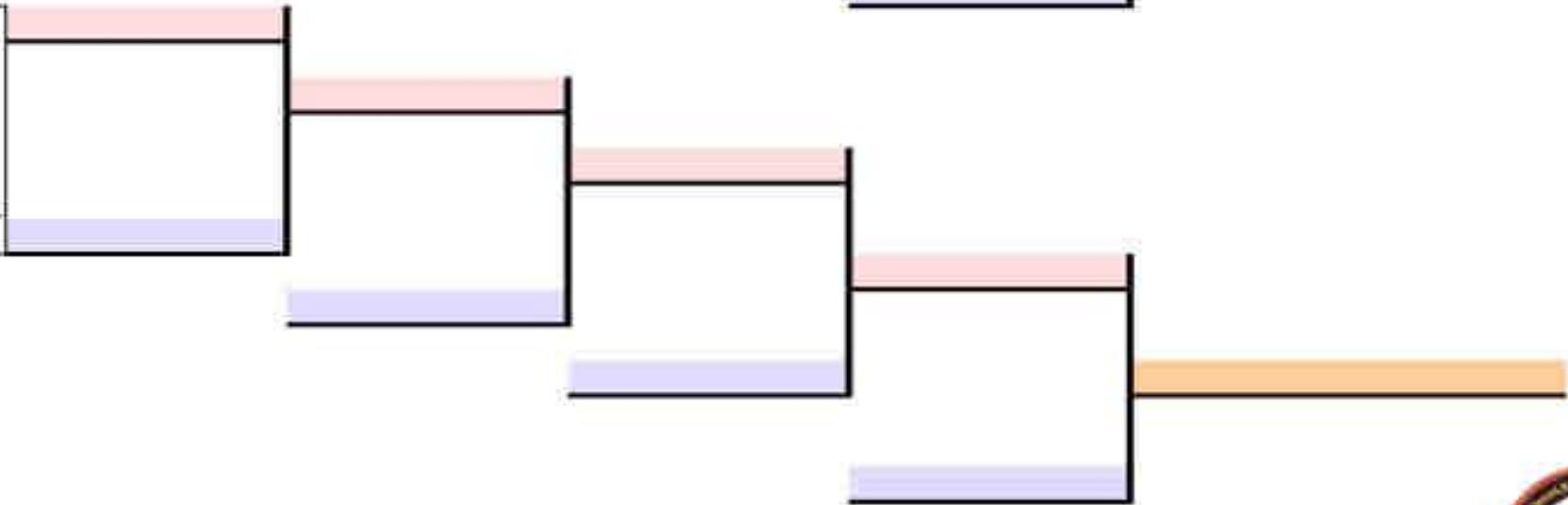
RANDORI
Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

Repêchage du
Tableau



Repêchage du
Tableau





NIHON TAI-JITSU
Coupe Internationale

KATA	RANDORI
Mixte	Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

Poule de 3

TAPIS 1 2 3

Responsable du Tableau
Accompagnateur des compétiteurs

NOMS & Prénoms	Combats	1	2	3	Nombre de victoires	Total des points	Classement
	Rouge	1	1	2			
	Bleu	2	3	3			
1	Victoire						
	Points						
2	Victoire						
	Points						
3	Victoire						
	Points						

Victoire
Points

Victoire : noter 0 ou 1

Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points

RESULTATS

TABLEAU =

TAPIS =

KATA
Mixte

RANDORI
Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

1er

2ème

3ème

NIHON TAI-JITSU
Coupe Internationale



AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné

Père - mère - tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant

.....

Téléphone : domicile Professionnel

N° SECURITE SOCIALE :

ORGANISME ASSURANCE :

AUTORISE MON ENFANT

NOM.....**PRENOM**.....

A participer aux manifestations de la **Saison** _____ organisées par la _____ et
ses organismes décentralisés (Ligues et Départements)

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

Fait à le

Signature

(faire précéder la signature de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)

PARTIE II REGLEMENT DES COMPETITIONS

- A La Coupe Kata**
- B La Coupe Randori**
- C La Coupe Goshin Shobu**

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 ou Randori. En Goshin Shobu, il est le premier à défendre.

A LA COUPE KATA

1. DEFINITION DE LA COUPE KATA

1. Les équipes s'affrontent deux par deux en exécutant chacune leur tour, un kata du Nihon Tai-Jitsu, dans la liste définie ci-après. Elles sont ensuite départagées par les arbitres par décision aux drapeaux.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE

1. Il n'y a pas de catégories spécifiques hommes et femmes. Les équipes peuvent être mixtes.
2. Une liste de kata est définie. Cette liste peut évoluer au fil des années.
3. Au premier tour, toutes les équipes présentent le même kata imposé par le règlement. A partir du 2^{ème} tour, les équipes choisissent librement dans la liste définie par le règlement, le kata qu'elles veulent présenter.

3. LISTE DES KATA

Kata imposé du premier tour

- NIHON TAI JITSU NO KATA SHODAN

Kata des tours suivants (choix libre dans la liste suivante)

- NIHON TAI JITSU NO KATA SANDAN
- NIHON TAI JITSU NO KATA YODAN
- NIHON TAI JITSU NO KATA GODAN (au choix, une série parmi les 4)
- JU NI NO KATA
- HYO RI NO KATA
- TAI SABAKI NO KATA

4. LES CRITERES DE NOTATION

Les kata devront répondre aux critères suivants:

- Respect technique des kata
- Respect des Kiai prévus dans le kata
- Exécution technique
- Rythme / Tempo
- Dynamisme

B LA COUPE RANDORI

1. DEFINITION DE LA COUPE RANDORI

1. Présenter avec un partenaire un Randori préparé, respectant l'esprit du Nihon Tai-Jitsu.
2. Le Randori se compose d'enchaînements d'attaques et de défenses simulant un combat entre les deux partenaires.
3. Les couples s'affrontent deux par deux en exécutant chacun leur tour leur Randori. Ils sont ensuite départagés par les juges par décision aux drapeaux.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE AU RANDORI

1. Les couples peuvent être mixte (homme/femme); il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.
2. Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.
3. Une technique exécutée de façon décisive impliquant logiquement la mise hors de combat de Uke, signifie l'arrêt du combat. De même un signe évident d'abandon de Uke signifie l'arrêt du combat. Les techniques portées lors des enchaînements du Randori doivent donc être contrôlées, ou déviées, ou surpassées par le partenaire. Seule la dernière technique doit être décisive. Cependant, comme dans un véritable combat, il est admis que chaque adversaire peut recevoir des coups (atemis préparatoires par exemple).
4. La fin du Randori se fera par l'abandon de UKE sur une technique décisive (clé, étranglement ou atemi).
5. Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en NihonTai-Jitsu.
6. Les armes ne devront pas avoir de décorations voyantes (scotch de couleur, etc).
7. Les armes ne devront pas présenter de risques de danger pour les participants. La solidité notamment devra être évidente (pas de manche à balais bricolé, etc).
8. Les armes qui ne respectent pas les points décrits ci-dessus, ne seront pas autorisées.
9. Les juges auront toute latitude pour autoriser ou interdire une arme.

3. LES ARMES

Les armes autorisées sont dans la liste suivante:

- couteau en bois (TANTO japonais traditionnel)
- bâton court en bois (TAMBO japonais, de longueur entre 30cm et 50cm)
- bâton long en bois (JO japonais traditionnel, de longueur entre 1,20m et 1,30m)

4. DUREE DU RANDORI

entre 1'15" et 1'45"

1. L'Arbitrator annoncera le temps minimum. Il sifflera au temps maximum, si le Randori n'est pas terminé.
2. Si le temps est inférieur au temps minimum imposé, le couple reçoit une pénalité.
3. Si le temps maximum imposé est dépassé, le Randori est arrêté avec pénalité.
4. Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires.
5. Le Randori est arrêté sur la technique décisive d'un des deux partenaires, ou sur l'abandon de Uke.
6. Si le temps n'est pas respecté par l'une des 2 équipes, les juges se réunissent avant de donner leur décision. Le juge N°2 annoncera l'équipe gagnante.

5. LES CRITERES DE NOTATION

Les Randori devront répondre aux critères suivants:

- Variété des techniques (atemi, projections, clés, étranglements, armes, etc).
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). Eviter les blocages, les techniques en force, la brutalité.
- Réalisme des enchaînements (éviter les enchaînements trop "démonstratifs", acrobatiques)
- Efficacité et Kime
- Contrôle

C LA COUPE GOSHIN SHOBU

1. DEFINITION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

1. Le Goshin Shobu est une forme de combat semi libre: Uke attaque Tori 5 fois. La première attaque est imposée. Les 4 suivantes sont choisies dans une liste définie dans le présent règlement.
2. Comme en Kata et en Randori, le Goshin Shobu se fait par équipe de 2 combattants. Quand deux équipes se rencontrent, chaque membre de l'équipe combat un seul des membres de l'équipe adverse, ce qui fait 2 combats par rencontre. L'association entre combattants/adversaires, se fait par tirage au sort à la table de marquage avant chaque rencontre.

Exemple: l'équipe 1 est composée de A et B, et l'équipe 2 est composée de C et D. On tire au sort pour savoir si A rencontre C ou D. B rencontrera l'autre membre de l'équipe 2.
3. Chaque combattant défend 5 fois et attaque 5 fois. Les points obtenus par les 2 membres de l'équipe sont additionnés. L'équipe qui a le plus grand nombre de points est sélectionnée pour le tour suivant.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE

1. Les hommes et les femmes concourent dans leur catégorie respective. Il n'y a pas de catégories mixtes, hommes/femmes.
2. Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.
3. La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en NihonTai-Jitsu.
4. La première des 5 attaques est imposée. Les 4 autres attaques sont choisies dans une liste composée de 4 groupes de 5 attaques. Uke choisit une attaque dans chaque groupe.
5. Uke choisit son attaque et l'exécute sans l'annoncer, à l'ordre Hajime de l'arbitre.
6. Uke attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre. La défense de Tori est libre.
7. Après chaque enchaînement, les juges décernent **1, 2 ou 4 points** à Tori. Ils peuvent aussi décerner des pénalités, à Uke et/ou Tori.
8. Les attaques se font en alternance entre les deux combattants.
9. En cas d'égalité de points, chaque équipe désigne un combattant pour faire un 6^{ème} combat. Le vainqueur est désigné au drapeau, sans attribution de points. L'attaque est identique pour les 2 combattants, et choisie par la table de marquage, qui l'annonce avant.
10. Les armes sont fournies par les organisateurs.
11. Tori attend l'attaque en se tenant en position Yoi, mains ouvertes.
12. Uke attaque à partir de la position de garde à gauche. La garde **doit être** la garde mixte du Nihon Tai-Jitsu. Les positions exagérément sur l'avant, *prêt à bondir*, devront être interdites, voir sanctionnées.
13. Uke attaque toujours en faisant un pas (pas de pas chassé). Il saisit toujours avec la main droite en premier.
14. Uke doit respecter l'attaque définie. En cas de non respect (de triche évidente), il sera pénalisé. En cas de récidive, la première fois, il perd le combat; la deuxième fois il est éliminé du concours Goshin Shobu.

REMARQUE

*La plus haute note est de **4 points** afin de valoriser les défenses de qualité et départager plus facilement les combattants.*

3. LISTE DES ATTAQUES

Les attaques utilisées sont exclusivement celles qui sont définies dans le tableau ci-dessous.

1. L'**ATTAQUE 1** est obligatoirement **SHUTO SHOMEN UCHI** ou **SHUTO YOKOMEN UCHI**, qui symbolisent dans les arts martiaux traditionnels l'attaque au sabre (katana).
2. les **ATTAQUES 2 3 4 & 5** sont prises dans les séries qui suivent.

ATTAQUE 1	SHUTO SHOMEN UCHI Sabre de main vertical haut
	SHUTO YOKOMEN UCHI Sabre de main oblique haut

ATTAQUES 2, 3, 4 & 5: Un mouvement demandé par série

ATTAQUE 2		Série FRAPPES - ATEMI	
1	Coup de poing direct au visage	OI TSUKI	JODAN
2	Coup de poing direct au corps	OI TSUKI	CHUDAN
3	Coup de pied direct de face	MAE GERI	CHUDAN
4	Coup de pied circulaire	MAWASHI GERI	CHUDAN
5	Coup de pied latéral	YOKO GERI	CHUDAN

ATTAQUE 3		Série SAISIES DE FACE - SHOMEN		
1	Encerclement par dessus les bras (1)	SHOMEN	UDE GARAMI	DORI
2	Etranglement à 2 mains	SHOMEN	KUBI SHIME	DORI
3	Un revers en tirant avec la main droite	SHOMEN	HIKI GYAKUTE	DORI
4	Saisie des 2 manches au niveau bras (1)	SHOMEN	SODE	DORI
5	Deux poignets pris	SHOMEN	RYO TEKUBI	DORI

ATTAQUE 4		Série ATTAQUES ARRIERE - USHIRO		
1	Encerclement par dessus les bras (1)	USHIRO	KATA TSUKAMI	DORI
2	Etranglement à deux mains	USHIRO	RYOTE KUBI SHIME	DORI
3	Etranglement avec l'avant-bras droit	USHIRO	UDE KUBI SHIME	DORI
4	Saisie du col (main droite) en poussant	USHIRO	KUBI OSHI	DORI
5	Saisie des 2 manches niveau coudes	USHIRO	SODE	DORI

ATTAQUE 5		Série ARMES COUTEAU / TANTO ou MATRAQUE / TAMBO	
1	Couteau de haut en bas	TANTO KIRI SAGE	
2	Couteau de bas en haut	TANTO KIRI AGE	
3	Couteau en pique	TANTO SASHI	
4	Bâton court oblique haute	TAMBO JODAN UCHIKOMI	
5	Bâton court en revers (extérieur) à la tête	TAMBO GYAKUTE SOTO JODAN	

(1) Le bras est entre l'épaule et le coude. L'avant-bras est entre le coude et le poignet.

4. LES CRITERES DE NOTATION

Les Kumite devront répondre aux critères suivants:

- Variété des techniques (atemi, projections, clés, étranglements, etc)
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). Eviter les blocages, les techniques en force, la brutalité.
- Efficacité et Kime
- Contrôle de la part de Tori et Uke

PARTIE III REGLEMENT DE L'ARBITRAGE

1 L'équipe Arbitrale

2 Protocoles

3 Déroulement de la Compétition

4 Pouvoirs et Devoirs

5 Début, Suspension, et Fin des Compétitions

6 Comportements Interdits

7 Blessures et Accidents en Compétition

8 Protestation Officielle

ANNEXES 1 : Terminologie

ANNEXES 2 : Gestes et signaux avec les drapeaux

1. L'EQUIPE ARBITRALE

1. Kata et Randori

En Kata et Randori, pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée de:

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

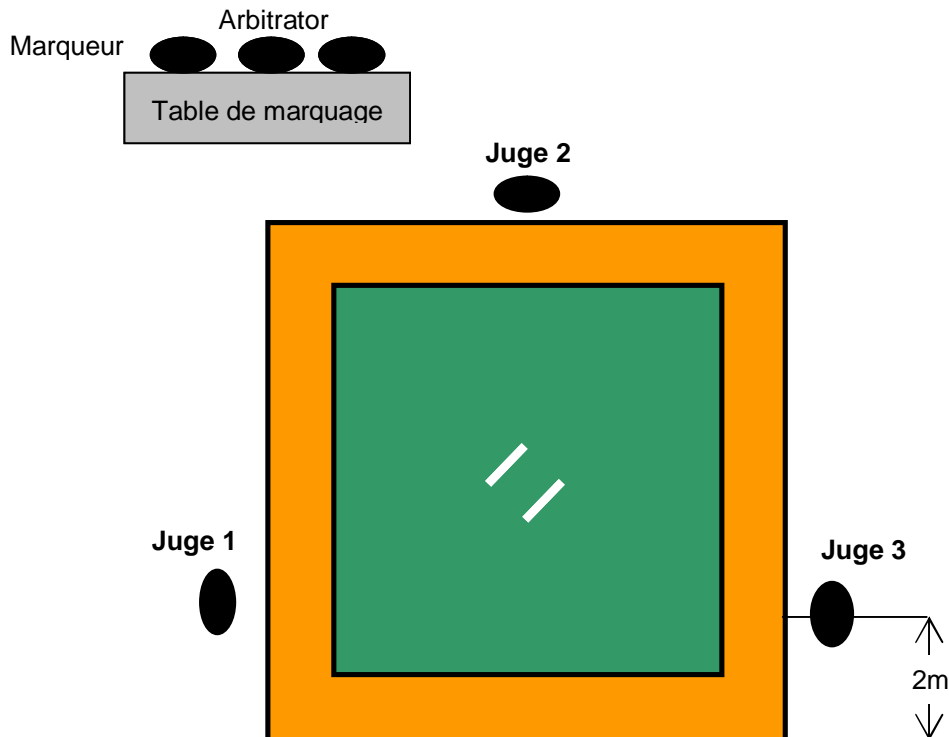
2. Goshin Shobu

En Goshin Shobu, pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée de:

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

3. En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs au minimum seront désignés.

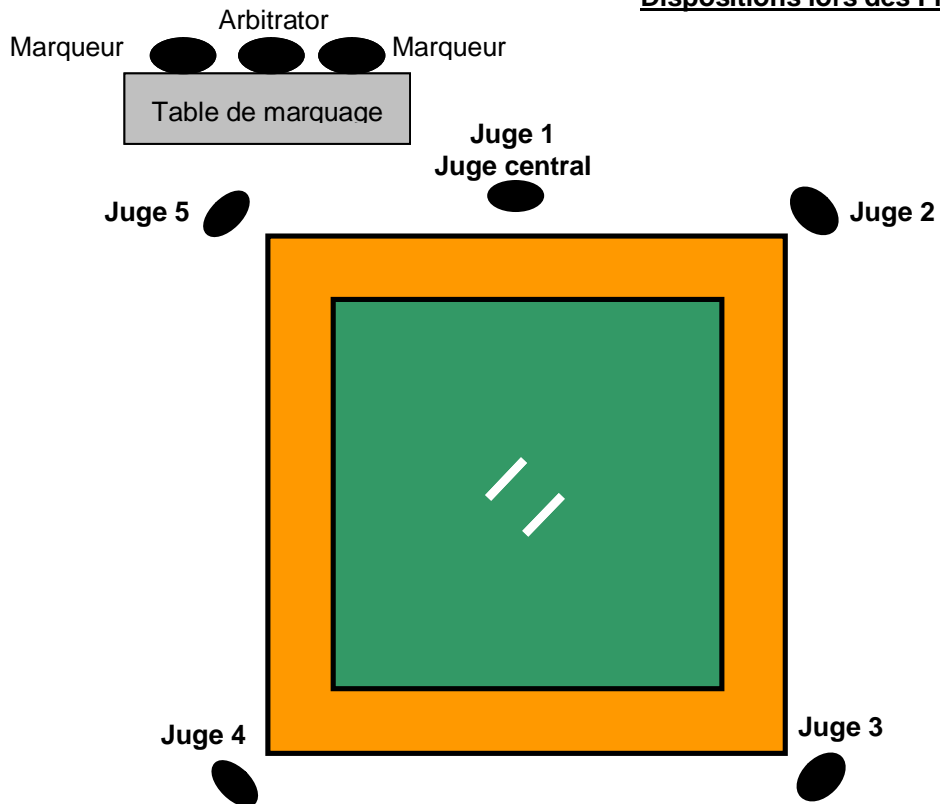
Dispositions lors des éliminatoires et repêchages (3 Juges)



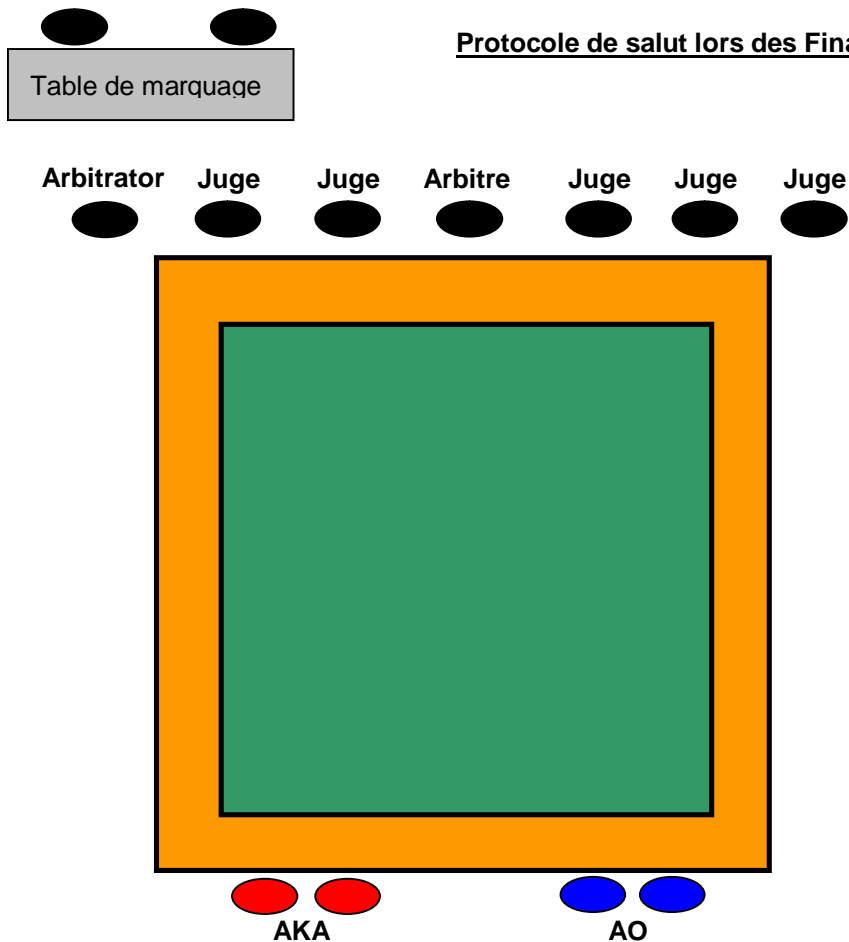
Nihon Tai-Jitsu

Règlement de l'Arbitrage

Dispositions lors des Finales (5 juges)



Protocole de salut lors des Finales



2. PROCOLES

1. L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et repêchages

Juges, Arbitres et Arbitrator se mettent en place sans cérémonie pour toutes les épreuves.

2. L'équipe arbitrale lors les finales

- Pour les finales, les juges, l'arbitrator -et l'arbitre en Goshin Shobu-, se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. Par rapport à l'arbitre, ou au juge central, l'équipe arbitrale se répartie équitablement sur sa gauche et sa droite, l'Arbitrator étant à droite. Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur le bord extérieur opposé de l'aire de compétition, en dehors du tapis, en face des juges.
- Le juge central ou l'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table officielle (exemple: le Président).
- Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, le juge central ou 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.

3. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Pendant la compétition

- Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.
- A l'appel de leurs noms, les compétiteurs des 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 au Juge central.

2. En Goshin Shobu

- A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face au juge central, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer. Ensuite AKA et AO se placent sur l'axe de combat, et à l'ordre de l'arbitre "GOSHIN SHOBU KAMAE", le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- La victoire de l'une des deux équipes se faisant au total des points des deux membres de l'équipe, c'est seulement à la fin des deux combats que AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat.

3. En Kata et Randori

- Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, l'équipe AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour; l'équipe AKA s'avance dans l'aire de compétition. Après un nouveau salut à l'Equipe Arbitrale, AKA commence. A la fin de sa démonstration, AKA abandonne l'aire et attend la prestation de AO.
- Quand les deux Kata ou les deux Randori sont terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision

Nihon Tai-Jitsu

Règlement de l'Arbitrage

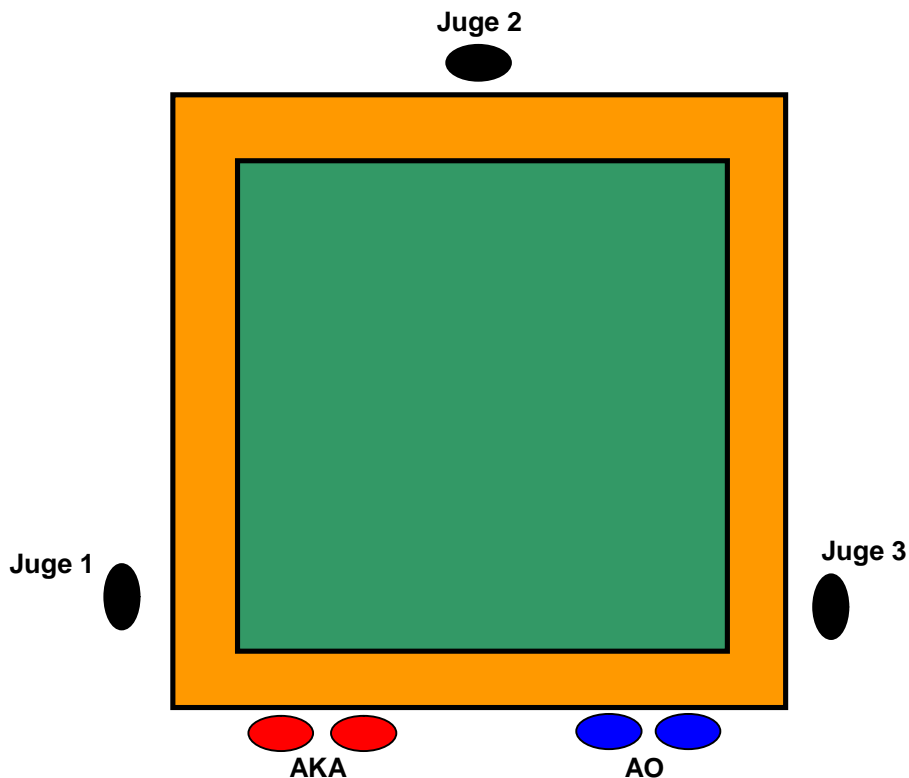
(HANTEI) en sifflant à deux reprises. Les trois drapeaux sont levés en même temps.

- Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois.
- A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale et quittent l'aire de combat.

Remarques

- Quand le Kata n'est pas conforme aux Règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un Juge pourra après le passage des deux compétiteurs, faire appel aux autres Juges pour prendre une décision.
- Si une équipe est disqualifiée, le Juge central lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) puis croise et décroise les drapeaux. L'équipe adverse est alors déclarée vainqueur. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 équipes. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.
- La décision est en faveur d'AKA ou de AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur ou l'équipe qui obtient la majorité est déclaré vainqueur.

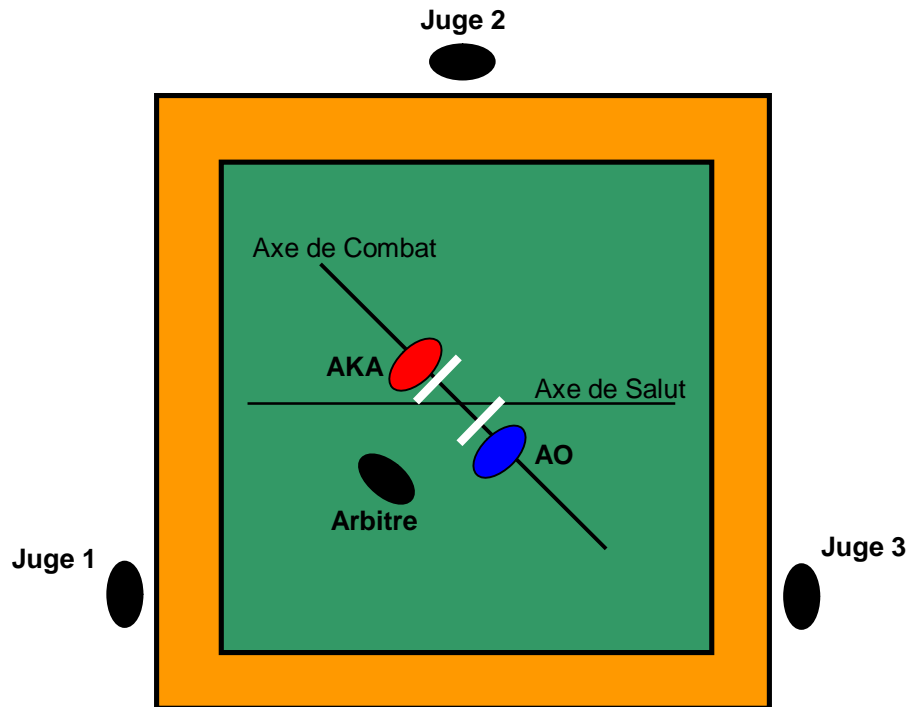
Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition



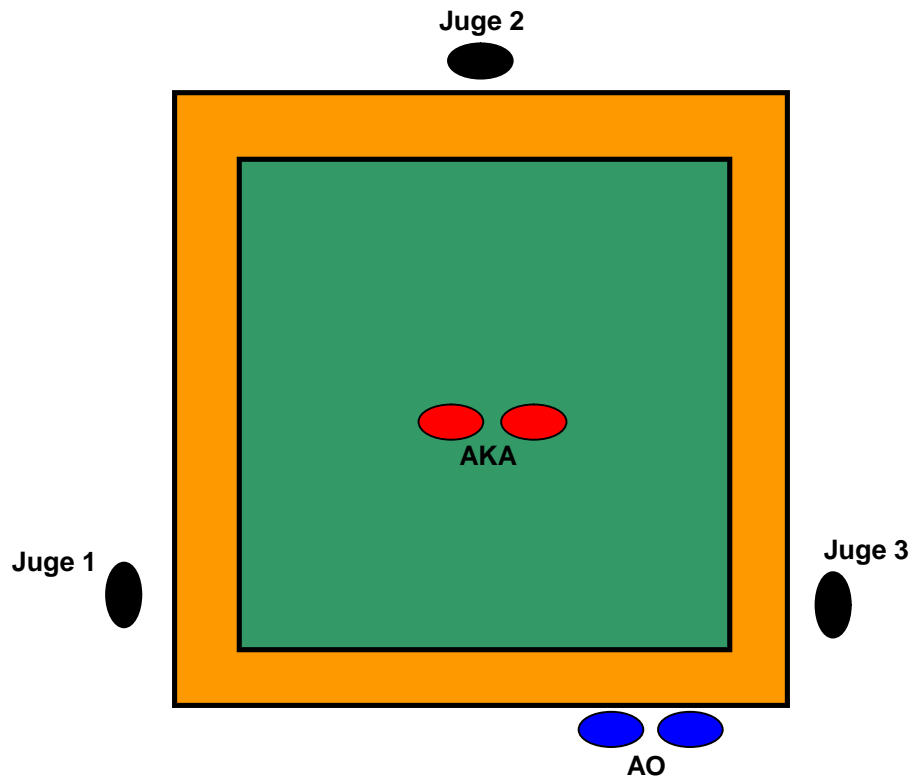
Nihon Tai-Jitsu

Règlement de l'Arbitrage

Disposition lors de l'épreuve Goshin Shobu



Disposition lors des épreuves Kata et Randori



Après sa prestation, AKA revient au bord du tapis et AO entre pour exécuter la sienne. A la fin, AKA et AO se rejoignent côte à côte au centre du tapis en attendant la décision des juges.

4. POUVOIRS ET DEVOIRS

Pouvoirs et devoirs de la commission d'arbitrage, des contrôleurs de surface de compétition (chef de tatami), des arbitres, des juges et Arbitrator.

A. Les pouvoirs et devoirs de la commission d'arbitrage seront les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation 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 ; superviser le déroulement des compétitions ; prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage.
4. Nommer 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).
5. Procéder à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle.
6. Rendre 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.

B. Les pouvoirs et devoirs des Contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) seront les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges, de leurs aires de compétitions, et assurer que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
3. Préparer un rapport journalier avec leurs recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous leur responsabilité ; ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage et à la Commission d'Examen.

C. Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre en Goshin Shobu seront les suivants :

1. L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, le début, de suspension et de fin de combat).
2. Il a le pouvoir de :
 - Accorder **4 points (YONHON), 2 points (NIHON) ou 1 point (IPPON)**.
 - Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat)
 - 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.
3. L'Arbitre fera toutes les annonces. Quand les Juges font un signal, l'Arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

EXPLICATIONS

L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter la majorité.

- Si les 3 juges sont d'accord, c'est la note des 3 qui est retenue.
- Si les juges votent à 2 contre 1, l'arbitre peut prendre la décision de se ranger du côté du minoritaire et donner le point contre l'avis des 2 autres juges.
- L'arbitre ne peut pas monter ou descendre la note. Si la note la plus basse donnée par un juge est 2 points, l'arbitre ne peut pas accorder 1 point. Si la note la plus haute donnée par un juge est 2 points, l'arbitre ne peut pas accorder 4 points. En revanche, si les juges ont données 1 point ou 4 points, l'arbitre peut accorder 2 points.

D. Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants.

1. Assister l'Arbitre ou le juge central par signes effectués à l'aide de drapeaux.
2. Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
3. Les Juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :
 - Quand ils ont observé une action à 4 points (YONHON), 2 points (NIHON) ou 1 point (IPPON).
 - 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 sortent 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 d'Arbitrage. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne.

5. DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre (en Goshin Shobu) et les Juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans l'annexe 1 et 2.
2. L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre (en Goshin Shobu, ou le juge central en Kata et Randori, fait rentrer les deux premiers compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent. En Goshin Shobu l'Arbitre annonce "GOSHIN SHOBU KAMAE" et à ce moment précis le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
3. L'Arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.
4. Après chaque technique l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives ; les Juges indiqueront leur opinion à l'aide des drapeaux. L'Arbitre accordera 4 points, 2 points ou 1 point, en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe 1 et 2).
5. Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement, le combat reprendra tout de suite après:
 - a. Quand l'Arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son GI
 - b. Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un Juge signale la même chose.
 - c. 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 du championnat, et décidera si le combat peut être poursuivi.
6. Au début d'un combat, l'Arbitre appellera les compétiteurs pour qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. 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 courtoises et insuffisantes. 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 2 des règlements.
7. Dans le cas où le défenseur commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur du défenseur et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste de TORIMASEN c'est à dire ne pas accorder de point.
8. Après chaque technique effectuée ; pour que les Juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'Arbitre lèvera un bras à l'horizontal devant lui, puis dès que les Juges se seront prononcés, l'Arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir enregistré leurs avis lèvera le drapeau correspondant à AKA ou AO et donnera le résultat.
9. Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent pas de bouger doivent être priés de se tenir calme avant que le combat recommence. L'Arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

6. COMPORTEMENTS INTERDITS

En Goshin Shobu, on distinguera 2 catégories de comportements interdits. Ces comportements concernent aussi bien Tori que Uke.

CATEGORIE 1

En tant que Tori

- Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, exécutées sans contrôle.
- Se laisser tomber sur Uke en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de Uke (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

En tant que Uke

- Ne pas respecter l'attaque telle que prévue dans le règlement, ou se jeter sur Tori pour le prendre de vitesse en déformant l'attaque.

CATEGORIE 2

En tant que Uke

- Ne pas attaquer franchement.
- Ne pas "jouer le jeu" en résistant anormalement suite à un atemi de Tori.

En tant que Tori ou Uke

- Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uke en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

EXPLICATIONS

- *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.*
- *Contact : une "touche", ou contact léger et maîtrisé, au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisé. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire. Une troisième infraction est pénalisée par HANSOKU-CHUI et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU).*
- *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. SHIKKAKU est infligé 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. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.*

7. BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas eux-mêmes 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.
2. 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 donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. 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.
5. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 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.
6. 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.

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

EXPLICATIONS

- 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.
- Les matches suivants 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 le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

Nihon Tai-Jitsu

Règlement de l'Arbitrage



9. ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

GOSHIN SHOBU KAMAE	Préparation au combat. Commandement de l'Arbitre.	L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.
HAJIME	Départ du combat à chaque attaque.	Commandement donné par l'Arbitre. Voir dessin page 13.
AKA (AO) YONHON	4 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre lève le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) NIHON	2 Points accordés à AKA ou AO.	L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) IPPON	1 Point accordé à AKA ou AO.	L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{er} ou 2 ^{ème} catégorie sans pénalité.	1ère catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2ème catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié). Voir dessin page 14.
KEIKOKU	Avertissement 1point de pénalité.	Le Juge fait un petit cercle avec le drapeau correspondant au fautif puis tend son bras à 45° vers le sol toujours côté fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
HANSOKU CHUI	Avertissement 2 points de pénalité.	Le Juge fait un cercle avec le drapeau correspondant au fautif puis tend son bras à l'horizontale toujours côté fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
HANSOKU	Avertissement plus grave 3 points de pénalité, et défaite pour le fautif.	Le Juge fait un cercle plus grand avec son drapeau puis tend le bras en pointant le drapeau vers le visage du fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
SHIKKAKU	Disqualification. « Quittez l'aire de compétition ! ».	Le Juge fait un grand cercle avec le drapeau, le pointe ensuite bras tendu vers le visage du fautif. En Goshin Shobu, 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. Voir dessin page 16.
TORIMASEN	Technique non valable	Le Juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas. Voir dessin page 16.
MIENAI	Je n'ai rien vu.	Geste uniquement pour les Juges. Voir dessin page 21.

10. ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX






D'après le livre de Règlement d'Arbitrage FFKDA 2006.

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

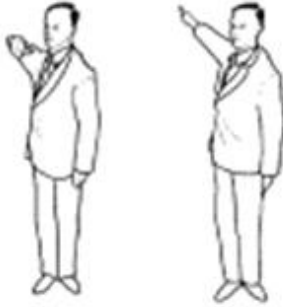




<p>SHOBU HAJIME</p> <p>« Commencer le combat ». Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.</p>	<p>OTAGAI-NI-RE</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.</p>
<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>« Reprendre le combat – commencer ».</p> <p>Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete », il 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.</p>	
<p>YAME</p> <p>« Arrêt ».</p> <p>Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Yame », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	
	<p>CHUKOKU</p> <p>INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE</p> <p>L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</p>


Nihon Tai-Jitsu

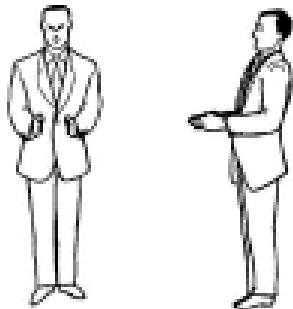
Règlement de l'Arbitrage

	<p>CHUKOKU INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE <i>L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.</i></p>
<p>CONTACT EXCESSIF <i>L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie.</i></p>	
	<p>IPPON (1 point) <i>L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</i></p>
<p>NIHON (2 points) <i>L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.</i></p>	
	<p>YONHON (4 points) <i>L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.</i></p>

<p>NO KACHI</p> <p><i>A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</i></p>	
	<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION</p> <p><i>L'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « Ao », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.</i></p>
<p>KEIKOKU</p> <p><i>« Pénalisation d'un ippon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif, puis accorde un ippon à l'adversaire.</i></p>	
	<p>HANSOKU CHUI</p> <p><i>« Pénalisation d'un nihon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif puis accorde un « nihon » à l'adversaire.</i></p>
<p>HANSOKU</p> <p><i>« Disqualification ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>	

	<p>SHIKAKU</p> <p>« Disqualification, quittez l'aire de compétition ». L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.</p>
<p>JOGAI</p> <p>« 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.</p>	
	<p>SHUGO</p> <p>« Appel des Juges ». L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</p>
<p>TORIMASSEN</p> <p>« Technique non valable ». L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</p>	
	<p>HIKIWAKE</p> <p>« Egalité ». Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.</p>

	<p>TECHNIQUE BLOQUEE OU SURFACE NON VALABLE</p> <p><i>L'Arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.</i></p>
	<p>MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)</p> <p><i>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.</i></p>
<p>TECHNIQUE TROP FAIBLE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.</i></p>	
	<p>TECHNIQUE MANQUEE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique a ricoché ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.</i></p>



DISTANCE INCORRECTE (Trop loin)

L'Arbitre à les deux mains avec une paume face à l'autre à une distance de 30 centimètres, pour annoncer aux Juges que la distance de la technique est incorrecte.

DISTANCE INCORRECTE (Trop près)

L'Arbitre croise ses bras avec l'envers vers le front et les doigts vers devant pour annoncer que la distance de la technique est incorrecte.



« RECONSIDERATION »

L'Arbitre demande aux Juges, après avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leurs opinions.

KIKEN « Renonciation »

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



SIGNAUX DES JUGES

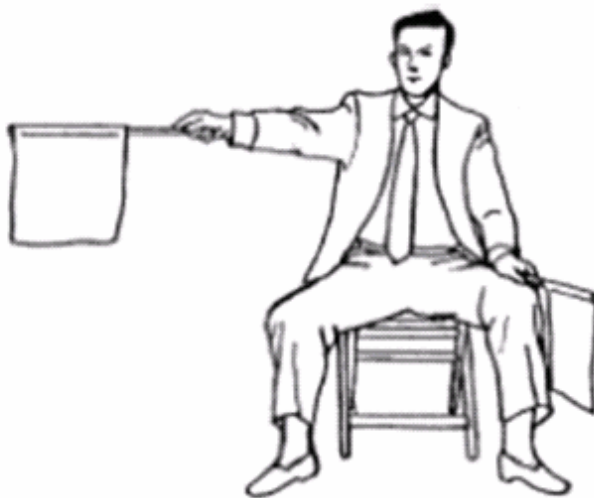
IPPON

Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



NIHON






Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



YONHON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



<p style="text-align: center;">FAUTE</p> <p><i>Avertissement pour faute : Le Juge fait tourner le drapeau correspondant au-dessus de sa tête, puis signal la catégorie (1 ou 2) par le geste approprié.</i></p> 	<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 1</p> <p><i>Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.</i></p> 
<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 2</p> <p><i>Le Juge tourne le drapeau puis plie le bras du côté du fautif.</i></p>  	
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p><i>Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à 45° vers le bas.</i></p> 	

Nihon Tai-Jitsu

Règlement de l'Arbitrage

HANSOKU CHUI

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur de l'abdomen.



HANSOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur du visage.



TORIMASSEN

Le Juge croise puis décroise les 2 drapeaux devant lui.



MIENAI

Le drapeaux sont situés front ou visage.

