



**NIHON
TAI-JITSU**

Règlements des Compétitions de Nihon Tai-Jitsu & Règlements d'Arbitrage

2012

COUPES DE FRANCE

**Kata
Randori
Goshin Shobu**

PARTIE I Organisation des compétitions

PARTIE II Règlements des Compétitions

PARTIE III Règlements de l'Arbitrage

Comité de rédaction

Christophe GAUTHIER
Alain CORLI

Suivi des modifications

Octobre 2005	Création du Règlement de la Coupe Combinée Nationale
Janvier 2007	Edition du Règlement National d'Arbitrage Modifications de la liste des attaques en Goshin Shobu
Septembre 2007	Partie I <ul style="list-style-type: none">- Le Règlement 2007 devient 2008.- Ajout article concernant l'obligation des deux licences.- Mise à jour de la feuille de match. Partie II <ul style="list-style-type: none">- Révision de l'ordre des épreuves: KATA est A, RANDORI est B, GOSHIN SHOBU est C- Modification de la liste des kata pour la catégorie Marron/Noires. Les kata de base en simultané sont supprimés.- Précisions apportées sur le respect du temps dans les Randori.- Précisions apportées dans la liste des attaques en Goshin Shobu.- Précisions apportées sur la garde de Uke. Partie III <ul style="list-style-type: none">- Pas de changement
Juillet 2011	Partie I Le règlement 2008 devient 2012 Partie II : <ul style="list-style-type: none">- Une catégorie de kata en individuel pour les marrons-noires est créée- Les randoris sont modifiés, les attaques se font toujours en alternance, mais les défenses sont complètes.- L'arbitrator annonce le temps imparti, les compétiteurs finissent alors leur technique.- Précisions apportées sur la liste des attaques en Goshin Shobu- Le système des pénalités est modifié- Précisions apportées sur la garde de Uke.- le calcul pour départager le combiné est modifié

PARTIE I Organisation des compétitions

- 1 Définition de la Coupe de France**
- 2 Conditions Administratives**
- 3 Les Catégories**
- 4 Organisation des compétitions**
- 5 Le classement combiné**
- 6 L'aire de compétition**
- 7 Les tenues officielles**
- 8 Le Comité d'Organisation (C.O.S.)**
- 9 Comportement, Circulation**
- 10 Les Entraîneurs**
- 11 Le Médical**

ANNEXES

1. DEFINITION DE LA COUPE DE FRANCE

- 1.1 La Coupe de France de Nihon Tai-Jitsu se compose de 3 épreuves indépendantes:
 - La Coupe Kata
 - La Coupe Randori
 - La Coupe Goshin Shobu
- 1.2 Les compétiteurs peuvent se présenter à une ou plusieurs épreuves.
- 1.3 Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.
- 1.4 Les compétiteurs qui participent aux 3 épreuves font, en plus, l'objet d'un classement appelé Epreuves Combinées.
- 1.5 Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition commence par la Coupe Kata, suivi de la Coupe Randori, pour terminer par le Goshin Shobu.
- 1.6 Le Goshin Shobu concerne uniquement les combats.

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

- 2.1 Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier de plus d'un an de pratique par la possession d'au moins **2 timbres de licences FFKDA** (l'année en cours et l'année précédente).
- 2.2 Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes:
 - Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
 - Le / les timbres de licences FFKDA, collé(s) sur le passeport, dont la licence de la saison en cours.
 - Un certificat médical, postérieur au 1^{er} septembre de la saison en cours.
 - Une autorisation parentale pour les mineurs.
- 2.3 Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur club.
- 2.4 Tous les clubs peuvent présenter des compétiteurs en Coupe de France sans avoir participé à une Coupe Régionale. Les Coupes Régionales, quand elles existent, ne sont pas un passage obligé pour aller en Coupe de France.
- 2.5 Afin d'éviter la constitution d'équipe "gagnante" entre club, qui laisserait peu de chances aux autres clubs, et de favoriser l'engagement de tous les clubs, sauf cas exceptionnel, les compétiteurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club.
- 2.6 Si un club n'a aucun compétiteur dans une catégorie, il ne peut pas présenter des compétiteurs qui seraient licenciés dans un autre club.
- 2.7 Si un club ne peut pas présenter d'équipes dans une catégorie parce qu'il n'y a qu'un compétiteur pouvant faire la compétition, il pourra exceptionnellement compléter cette équipe avec un licencié d'un autre club. Cela n'est valable que pour une équipe par catégorie.
- 2.8 Un club pouvant présenter au moins une équipe, ne pourra pas compléter une autre équipe avec un licencié d'un autre club.
- 2.9 Dans les épreuves par équipe, un compétiteur ne pourra s'inscrire dans la compétition que dans une seule équipe par épreuve. Il pourra avoir des partenaires différents suivant les épreuves (Kata, Randori, Goshin Shobu).

Conditions le jour de la compétition

- 2.10 Chaque compétiteur présente personnellement son passeport.
- 2.11 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.
- 2.12 Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel ou par équipe.
- 2.13 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

- 3.1** Il y a 3 catégories:
- Ceintures Blanches / Jaunes / Oranges
 - Ceintures Vertes / Bleues
 - Ceintures Marron / Noires
- 3.2** Les ceintures bleues peuvent choisir d'être surclassées en catégorie Marron / Noire.
- 3.3** Un compétiteur ceinture bleue qui s'inscrit à plusieurs épreuves (Kata, Randori, Goshin Shobu), devra faire toutes les épreuves dans la même catégorie.

	PARTICIPATIONS			
	KATA	RANDORI	GOSHIN SHOBU	
Catégories	Hommes & Femmes	Hommes & Femmes	Hommes	Femmes
Blanches/Jaune/Orange	Individuel	En couple	Individuel	Individuelle
Verte/Bleue	Individuel	En couple	Individuel	Individuelle
Marron/Noire	Individuel ou en couple	En couple	Individuel	Individuelle

4. ORGANISATION DES COMPETITIONS

Tableaux et Poules

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

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

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

Règles

- 4.1** Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.
- 4.2** En kata, les compétiteurs se rencontrent 2 par 2, en exécutant le même kata chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges. Idem pour les couples.
- 4.3** En Randori, les couples se rencontrent 2 par 2, en exécutant leur Randori chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges.
- 4.4** En Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent 2 par 2, sur 2 séries de 5 attaques/défenses.
- 4.5** 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.
- 4.6** En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.
- 4.7** Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

5. LE CLASSEMENT COMBINÉ

- 5.1** Tous les compétiteurs sont intégrés dans le calcul de la Coupe Combinée qui détermine un classement en fonction des trois compétitions :
- Kata
 - Randori préparé
 - Goshin Shobu
- 5.2** Le classement combiné se fait uniquement en individuel. Dans les épreuves (kata, randori, Goshin Shobu) chaque compétiteur (qu'il ait concouru en individuel ou en couple) se voit attribué un nombre de points en fonction de son classement dans l'épreuve.

6. L'AIRE DE COMPETITION

Le plateau de compétition

- 6.1 Une compétition nationale est répartie sur 3 plateaux de compétition.
- 6.2 Les plateaux de compétition sont identiques pour les 3 coupes (Kata, Randori, Goshin Shobu).
- 6.3 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

- 6.4 L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de coté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis réparties entre un carré de 6m de coté d'une couleur, et d'une bordure de 1m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.
- 6.5 L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4cm d'épaisseur minimum.
- 6.6 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.
- 6.7 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.
- 6.8 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).
- 6.9 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

- 6.10 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.
- 6.11 La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas gêner le juge N°2.
- 6.12 L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

Juges et arbitres

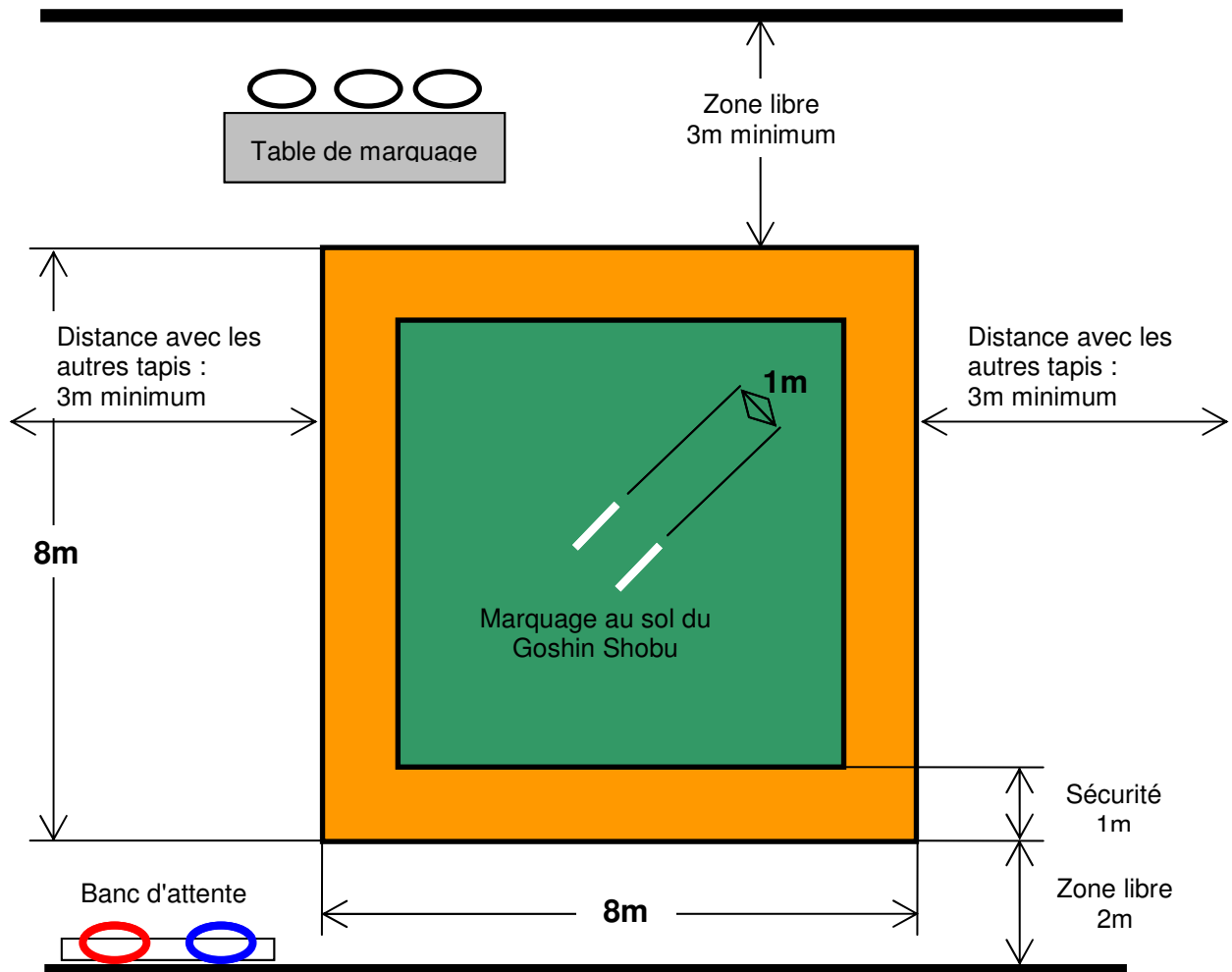
- 6.13 Pour les Coupes Kata, Randori et Goshin Shobu, lors des épreuves éliminatoires et les repêchages, les juges sont au nombre de 3. En finale, ils sont au nombre de 5.
- 6.14 En Kata et Randori, il n'y a pas d'arbitre; seulement des juges. En Goshin Shobu, il y a des juges et un arbitre.

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



7. TENUES OFFICIELLES

- 7.1 Les compétiteurs doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.
- 7.2 La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforment pas à cette règle.

ARBITRES ET JUGES

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

Tenue officielle des juges et arbitres

- 7.5 Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- 7.6 Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- 7.7 Cravate officielle de la Fédération Française de Karate, sans épingle.
- 7.8 Pantalons gris clair uni, sans revers.
- 7.9 Chaussettes coloris bleu foncé sans motif.
- 7.10 Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.

COMPÉTITEURS

- 7.11 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).
- 7.12 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.
- 7.13 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.
- 7.14 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.
- 7.15 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.
- 7.16 Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées
- 7.17 Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.
- 7.18 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 » (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur (trice) a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur (trice) du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- 7.19 Les compétiteurs (trices) doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.
- 7.20 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,...).
- 7.21 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.
- 7.22 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.

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

Le COS assure:

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

9. COMPORTEMENT, CIRCULATION

- 9.1 Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.
- 9.2 Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres, juges du tatami dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage et les membres du COS à proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.
- 9.3 Les membres du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.
- 9.4 Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).
- 9.5 Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

10. LES ENTRAINEURS

- 10.1 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.

11. LE MEDICAL

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

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 catégorie, les compétitions sont organisées en tableaux. Chaque compétiteur rencontre un adversaire (AKA en rouge contre AO en bleu), le vainqueur passant au tour suivant.

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

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


Si il n'y a que 3 compétiteurs, 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. **AKA** a une ceinture **rouge**, et **AO** une ceinture **bleue**.

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

Exemple: Dupond est AKA et Durand AO.

- AKA en rouge est Tori et défend sur la première attaque de AO (Shomen Uchi ou Yokomen Uchi).
 - AKA devient Uke, et AO/Tori défend sur la même attaque.
 - AKA redevient Tori et défend sur la 2^{ème} attaque choisie dans la série ATEMI.
 - AKA devient Uke, et AO/Tori défend sur une attaque choisie dans la série ATEMI (la même ou différente).
 - Idem à chaque série.
- Si les compétiteurs inverse les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis.
 - En catégorie Marron/Noires, les compétiteurs choisissent l'attaque, et ne l'annonce pas.
 - Dans les catégories inférieures, c'est l'Arbitrator à la table de marquage qui choisi l'attaque et l'annonce à voix haute et claire.

ELIMINATOIRES		TABLEAU =		KATA Mixte	RANDORI Mixte	GOSHIN Hommes Femmes		
TAPIS =						BJJO	VIB	MIN
1er tour		2ème tour		3ème tour		4ème tour		
NOM - Prénom						Responsable du Tableau		
						Accompagnateur des compétiteurs		
						FINALISTE DU TABLEAU		
						NIHON TAI-JITSU Coupe de France		
								

Nihon Tai-Jitsu

Organisations des Compétitions

En Goshin Shobu, le vainqueur d'une rencontre est celui qui totalise le plus grand nombre de points sur les 5 combats.

En cas d'égalité de points à l'issue des 5 combats, les 2 compétiteurs refont chacun une 6^{ème} attaque. 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.

Pour déterminer la place de 3^{ème}, des repêchages sont fait entre les compétiteurs qui ont rencontrés le 1^{er} et le 2^{ème}. En aucun cas, il ne peut y avoir deux troisièmes.

REPECHAGES	TABLEAU =	KATA Mixte	RANDORI Mixte	GOSHIN Hommes Femmes	
	TAPIS =				
					BJJO V/B M/N
					Responsable du Tableau
					Accompagnateur des compétiteurs

Repêchage du Tableau

Repêchage du Tableau

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France

Nihon Tai-Jitsu

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

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


EXEMPLE D'UNE POULE DE 3

- Combat 1, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 2 en ceinture bleue.
- Combat 2, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.
- Combat 3, le compétiteur 2 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.

Pour chaque combat et chaque compétiteur, on note la victoire par 0 ou 1. En Goshin Shobu, on note également les points.

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

En Goshin Shobu, on note les victoires et les points. En cas d'égalité au nombre de victoire, les compétiteurs sont départagés au nombre de points.

 NIHON TAI-JITSU Coupe de France	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>KATA</th><th>RANDORI</th></tr> <tr><td>Mixte</td><td>Mixte</td></tr> </table>	KATA	RANDORI	Mixte	Mixte	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th>GOSHIN</th></tr> <tr><td>Hommes</td></tr> <tr><td>Femmes</td></tr> </table>	GOSHIN	Hommes	Femmes	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="3">CATEGORIE</th></tr> <tr><td>BIJIO</td><td>YIB</td><td>MIN</td></tr> </table>	CATEGORIE			BIJIO	YIB	MIN								
	KATA	RANDORI																						
Mixte	Mixte																							
GOSHIN																								
Hommes																								
Femmes																								
CATEGORIE																								
BIJIO	YIB	MIN																						
Poule de 3	TAPIS 1 2 3		Responsable du Tableau Accompagnateur des compétiteurs																					
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Combats</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th></th><th></th><th></th></tr> <tr><th>Rouge</th><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td><td rowspan="2" style="text-align: center;">Nombre de victoires</td><td rowspan="2" style="text-align: center;">Total des points</td><td rowspan="2" style="text-align: center;">Classement</td></tr> <tr><th>Bleu</th><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	Nombre de victoires	Total des points	Classement	Bleu	2	3	3						
Combats	1	2	3																					
Rouge	1	1	2	Nombre de victoires	Total des points	Classement																		
Bleu	2	3	3																					
1	Victoire Points	/	/	/																				
2	Victoire Points	/	/	/																				
3	Victoire Points	/	/	/																				
<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Victoire Points </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 10px;"> Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points </td> </tr> </table>								Victoire Points	Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points															
Victoire Points	Victoire : noter 0 ou 1 Points : en Goshin Shobu, noter le nombre de points																							

Nihon Tai-Jitsu

Organisations des Compétitions

Utilisation des feuilles de match en Goshin Shobu

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

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.



NIHON TAI JITSU
COUPE DE FRANCE

GOSHIN SHOBU
Feuille de Match Individuelle

Club: _____

Nom: _____

HOMME	J/O	V/B	M/N
-------	-----	-----	-----

Prénom: _____

FEMME	J/O	V/B	M/N
-------	-----	-----	-----

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 les repérages.
- dans les cases **jaunes**, les points et les pénalités du compétiteur qu'il suit, **quand celui-ci est Tori**.
- dans les cases **vertes**, les pénalités de **l'adversaire quand il est UKE**.
- dans la case **orange**, *Total Général*, le total des points obtenus par **Tori**, moins les pénalités en tant que **Tori** (cases jaunes), et moins les pénalités en tant que **Uke**, notées sur la feuille de match de l'adversaire (cases vertes).
- Dans la case rose, *6^{ème} 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	Tableau	Tour	Couleur ceinture	SERIES	1	2	3	4	5	Totaux	Total Général	6 ^{ème} combat	Résultat combat
	1			Bleue	Points								
			Rouge	Pénalités									
Nom 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.

ELIMINATOIRES

TABLEAU =

TAPIS =

KATA

Mixte

RANDORI

Mixte

GOSHIN

Hommes

Femmes

1er tour

2ème tour

3ème tour

4ème tour

NOM - Prénom

BIJOU

YIB

MIN

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

FINALISTE DU TABLEAU

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France



REPECHAGES

TABLEAU =

TAPIS =

KATA
Mixte

RANDORI
Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

BJJ/O

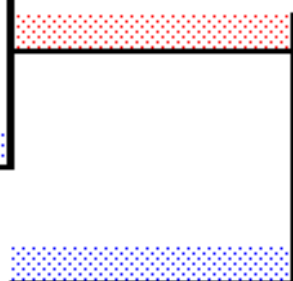
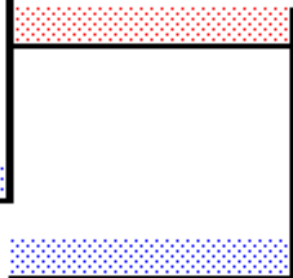
V/B

M/N

Repêchage du
Tableau



Repêchage du
Tableau



Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France





NIHON TAI-JITSU
Coupe de France

KATA	RANDORI
Mixte	Mixte

GOSHIN
Hommes
Femmes

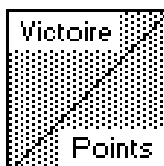
CATEGORIE		
BJJ/O	V/B	M/M

Poule de 3

TAPIS 1 2 3

Responsable du Tableau
Accompagnateur des compétiteurs

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

B/J/O

V/B

M/N

Responsable du Tableau

Accompagnateur des compétiteurs

1er

2ème

3ème

NIHON TAI-JITSU
Coupe de France





AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné

Père - mère - tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant
.....

Téléphone : domicile Professionnel

N° SECURITE SOCIALE :

AUTORISE MON ENFANT

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

A participer aux manifestations de la **Saison 20**___/20___ organisées par la F.F.KARATE 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 »)