



NIHON TAI-JITSU



Règlement officiel

De la coupe de France

Enfant & Adolescent

*Règlement officiel
De la coupe de France*

Enfant & Adolescent

2011 - 2012

SEKKAL Younès

Responsable Commission Enfant

SOMMAIRE

1 / INTRODUCTION	4
2 / DEFINITION DE LA COUPE DE France ENFANT & ADOLESCENT	
2.1 Epreuve Kata	4
2.2 Epreuve self	4
2.3 Epreuve Goshin Shobu	4
3 / CONDITIONS ADMINISTRATIVES	
3.1 Condition d'inscription	5
3.2 Condition le jour de la compétition	5
4 / LES CATEGORIES	
4.1 Catégorie A	6
4.2 Catégorie B	6
4.3 Catégorie C	6
5 / ORGANISATION DES COMPETITIONS	
5.1 Epreuve Kata	7
5.2 Epreuve Self	7
5.3 Epreuve Goshin Shobu	8
6 / LES CRITERES DE NOTATION	
6.1 Epreuve Kata	9 -10
6.2 Epreuve Self	10- 11
6.3 Epreuve Goshin Shobu	11
7 / L'ARBITRAGE	
7.1 Compétition Kata & Self :	
7.1.1 Juge de coin	12
7.1.2 Juge principal	13
7.1.3 Président du jury	13
7.1.4 Disposition du jury	14
7.2 Compétition Kata catégorie Espoir ceinture Violette et Marron	
7.2.1 équipe arbitrale	15
7.2.2 Juge de coin	15
7.2.3 Juge de centrale	15
7.2.4 Arbitrator	

7.2.5 Pendant la compétition	15
7.3 Compétition Goshin catégorie Espoir ceinture Verte, Bleu, Violette et Marron	
7.2.1 équipe arbitrale	16
7.2.2 Juge de coin	16
7.2.3 Juge Shushin	17
7.2.5 Pendant la compétition	17
7.3.5 Disposition lors de l'épreuve Goshin	17
7.3.6 Pouvoirs et devoirs de l'Arbitre	18
7.3.7 Pouvoirs et devoirs des juges	18
7.3.8 L'Arbitrator	19
7.3.9 Déroulement de la compétition Goshin Shobu	19
8 / LES COACHS	20
9 / ANNEXES	
1 / LISTES DES KATA PAR CATEGORIE	21
2 / LISTE DES ATTAQUES POUR LE GOSHIN	21-22
3 / LISTE DES TECHNIQUES PERMISES & INTERDITES	
3.1 Epreuve Self	22 - 23
3.2 Epreuve Goshin	24
4 / TERMINOLOGIES	27
5 / GESTES ET SIGNAUX AVEC DRAPEAUX	28 - 34
6 / AUTORISATION PARENTALE	35
7 / DECOUPAGE DE LA France :	36
8.1 Région Nord	
8.2 Région Sud	

1 / INTRODUCTION :

A ce jour il existe deux compétitions enfant une se déroulant dans le nord de la France et une dans le sud. Leur programme ainsi que leur règlement sont totalement différent. L'idée est de créer une seule compétition nord et sud permettant aux 4 premiers de chaque catégorie de la région nord ou sud de concourir à la compétition nationale.

2 / Définition de la Coupe de France Enfant et Adolescent :

La Coupe de France de Nihon Tai-Jitsu Enfant & Adolescent se compose de 2 épreuves indépendantes, disputées exclusivement en équipes de deux compétiteurs:

- * La Coupe Kata
- * La Coupe Expression Technique ou Goshin Shobu (pour la catégorie espoir)

► Les compétiteurs peuvent se présenter à l'une ou aux deux épreuves, avec le même partenaire.

► Il y a un classement séparé pour chaque épreuve, mais pas de classement combiné.

► Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition commencera par la Coupe Kata, suivi par l'Expression Technique ou Goshin Shobu.

2.1 / L'épreuve Kata : concernera

2.1.1 Les catégories **Pupille Avenir et Espoir** (ceinture Jaune, Orange, Verte et Bleue). Présenteront en équipe un kata synchro.

Ce dernier sera **choisit par l'équipe**

2.1.3 La catégorie **Espoir** ceinture Violette et Marron présentera en équipe un kata, **tiré au sort** par le juge de table, parmi la liste des bunkaï.

2.2 / L'épreuve Self (expression technique) : Concernera

2.2.1 La catégorie pupille

2.2.2 La catégorie Avenir

2.2.3 La catégorie Espoir ceinture : Jaune, Orange

2.3 / L'épreuve Goshin Sobu : concernera

2.3.1 La catégorie **Espoir** ceinture Verte, Bleu, Violette et Marron

3 / CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

3.1 La compétition concernera les enfants de **8 ans à 17 ans**. Tous les compétiteurs doivent pouvoir justifier de plus d'un an de pratique par la possession d'au moins **2 timbres de licences FFKDA** dont l'année en cours pourquoi :

▶ Tout d'abord un enfant de -8 ans a une activité intellectuelle qui est globale, caractérisée par une impossibilité à analyser et à synthétiser les diverses composantes d'une situation. Son intelligence est plus intuitive que logique. C'est l'âge de la spontanéité motrice. Il serait dommage de vouloir lui faire concourir une compétition Kata ou self.

▶ D'autre part un enfant ou adolescent qui débute ou qui à une année de pratique ne dispose pas assez de bagage technique, ce qui va amener l'enseignant à se substituer à l'élève pour préparer la self, conclusion l'enfant va apprendre des techniques (spécifiques à la compétition) qui ne sont pas de son niveau.

La compétition doit être pour l'enfant un moyen d'exprimer ce qu'il a appris tout au long de sa pratique et de prendre du plaisir.

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

3.3 Les compétiteurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club (condition pour l'année en cours).

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

- ▶ Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
- ▶ 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.

Conditions le jour de la compétition

3.11 Chaque compétiteur présente personnellement son passeport et l'autorisation parentale

3.12 Tous les compétiteurs doivent avoir minimum 8ans le jour de la compétition pour pouvoir participer. .

3.13 Quand l'inscription d'un compétiteur est enregistrée, aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre par équipe. Quand une équipe a commencée une épreuve, la composition de l'équipe reste inchangée du premier combat au dernier.

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

4/ Les catégories

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants en fonction de leurs possibilités, un découpage par tranche d'âge a été utilisé pour la Coupe.

4.1/ La catégorie A : PUPILLES

Enfants de 8 à 9 ans, divisés en **2 groupes** de ceintures :

- ▶ Blanche / Jaune et Jaune
- ▶ Jaune/ orange et orange

4.2/ La catégorie B : AVENIR

Enfants de 10 à 13 ans, répartis en **3 groupes** de ceintures :

- ▶ Jaune
- ▶ Orange et Orange / verte
- ▶ Verte et Verte/ bleue

4.3/ La catégorie C : ESPOIR

Cadets et Juniors, âgés de 14 à 17 ans, répartis en **3 groupes** de ceintures :

- ▶ Jaune et Orange
- ▶ Verte et Bleue
- ▶ Violettes⁽¹⁾ et Marrons

(1) ceinture intermédiaire avant la marron, soit l'âge environ de 16 ans.

Remarque :

- ▶ Il n'y a pas de sur classement autorisé.
- ▶ Un compétiteur qui s'inscrit à plusieurs épreuves (Kata, self), devra faire toutes les épreuves dans la même catégorie.

5 / ORGANISATION DES COMPETITIONS

5.1/ L'épreuve Kata :

5.1.1 Les catégories :

- ▶ Pupille,
- ▶ Avenir
- ▶ Espoir (ceinture Jaune, Orange, Verte et Bleue) :

Chaque équipe se présentera, à l'appel de son nom, exécute le Kata synchro (choisit par le compétiteur) et est notés par tous les juges. Le résultat de l'atelier sera la somme des 5 notes (les 4 juges de coin plus le juge de table).

Les notes seront données par des plaquettes de notation dans une fourchette de deux points, entre **5 et 7** en utilisant les dixièmes.

ATTENTION : Une note supplémentaire, attribuée par le juge principal appelé Budo. Cette dernière ne rentre pas dans la moyenne des 5 notes, elle ne servira que si on a besoin de départager les équipes qui sont à égalité. Elle est attribuée de la manière suivante :

- ▶ Attitude (concentration, kimé, regard...) : note de 0 à 2 points
- ▶ Tenue (porté du keiko gi) : note de 0 à 2 points
- ▶ Présentation (salut, entrée et sortie de la surface de compétition) : note de 0 à 2 points

5.1.2 La catégorie Espoir :

- ▶ Ceintures Violette et Marron

* Les équipes s'affronteront deux par deux en exécutant chacune leur tour, un kata du Nihon Tai-Jitsu. Elles sont ensuite départagées par les juges par **décision aux drapeaux**.

* A chaque tour, un kata est tiré au sort parmi la liste. Tous les compétiteurs effectuent le même kata dans le même tour de tableau, ou la même pool.

Une liste de kata est définie pour chaque catégorie (*Voir Liste des Kata par catégorie*)

5.2 / L'épreuve Self :

Concernera les catégories :

- ▶ Pupille
- ▶ Avenir
- ▶ Espoir : ceinture Jaune, Orange

- ▶ Chaque équipe se présentera, à l'appel de son nom, exécutera 4 techniques de self (choisit par l'équipe) et est notés par tous les juges.
- ▶ Le résultat de l'atelier sera la somme des 5 notes.
- ▶ Les notes sont données par des plaquettes de notation dans une fourchette de deux points, entre 5 et 7 en utilisant les dixièmes.

ATTENTION : Une note supplémentaire, attribuée par le juge principal appelé Budo . Cette dernière ne rentre pas dans la moyenne des 5 notes, elle ne servira que si on a besoin de départager les équipes qui sont à égalité. Elle est attribuée de la manière suivante :

- Attitude (concentration, kimé, regard...) : note de 0 à 2 points
- Tenue (porté du keiko gi) : note de 0 à 2 points
- Présentation (salut, entrée et sortie de la surface de compétition) : note de 0 à 2 points.

5.3 / L'épreuve Goshin Shobu : concerne

La catégorie Espoir : ceinture Verte, Bleu, Violette et Marron

5.3.1 / Définition de la coupe Goshin Shobu :

- Combat semi libre: Uké attaque Tori 4 fois, les attaques sont tirées au sort, et annoncées par l'arbitre.
- La liste des attaques est composée de 4 groupes de 4 attaques.
- Uké attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre. La défense de Tori est libre.
- Après chaque enchaînement, les arbitres décernent entre 1 et 3 points à Tori. Ils peuvent aussi décerner des pénalités, à Uké et/ou Tori.
- Quand Uké a fait les 4 attaques, il devient à son tour Tori. Le compétiteur qui a le plus de points gagne le combat.

5.3.2 / Déroulement de la compétition :

- Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives. Il n'y a pas de catégories mixtes, hommes/femmes.
Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.
- La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu sauf ceux qui sont interdits.
- Uké attaque à partir de la position de garde à gauche.
- Uké attaquera franchement à l'ordre HAJIME de l'arbitre.
- Uké doit respecter l'attaque définie. En cas de non respect (de triche évidente), il

- sera pénalisé. En cas de récurrence, la première fois, il perd le combat; la deuxième fois il est éliminé du concours Goshin Shobu.
- Tori se tient en Yoi mains ouvertes
- Les compétiteurs sont répartis en pools ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits

Remarque :

- ▶ En Nihon Tai-Jitsu, Tori est celui qui se défend, et Uké celui qui attaque.
- ▶ L'équipe AKA porte une ceinture rouge et AO une ceinture bleue.
- ▶ L'équipe AKA est toujours la première à passer en Kata ou Goshin Shobu

6 / LES CRITERES DE NOTATION

6.1/ L'épreuve Kata :

Les tableaux ci-dessous présentent par catégorie d'âge et de ceintures les points à juger. Pour une sous-catégorie supérieure de ceinture, les points des précédentes sous-catégories doivent être également évalués.

Catégorie A / Pupille	
Catégorie	Critères
Blanche / Jaune à Jaune	① Salut et présentation ② Réalisation (compréhension) du diagramme du kata
Jaune/Orange à Orange	③ Respect des niveaux de frappe.

Catégorie B / Avenir	
Catégorie	Critères
Jaune	① Salut et présentation ② Réalisation du programme ③ Respect des niveaux de frappe ④ Respect des kiaïs
Orange à Orange / Verte	⑤ Concentration
Verte à Verte / Bleue	⑥ Regard ⑦ Précision des mouvements

Catégorie C / Espoir	
Catégorie	Critères
Jaune à Orange	<ul style="list-style-type: none"> ❶ Salut et présentation ❷ Réalisation du programme ❸ Respect des niveaux de frappe ❹ Respect des kiais ❺ Concentration
Verte à Bleue	<ul style="list-style-type: none"> ❻ Regard ❼ Précision des mouvements
Violet à Marron	<ul style="list-style-type: none"> ❽ Rythme / Tempo ❾ Stabilité dans l'exécution des gestes

Bien évidemment, les juges noteront également, avec leur propre conviction, le travail présenté.

6.2 / L'épreuve self :

Catégorie A / Pupille	
Catégorie	Critères
Blanche / Jaune à Jaune	<ul style="list-style-type: none"> ❶ Salut et présentation ❷ Réalisation de technique simple ❸ Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse)
Jaune / Orange à Orange	<ul style="list-style-type: none"> ❹ Variété des techniques (atemi, projections : fauchages)

Catégorie B / Avenir	
Catégori	Critères
Blanche / Jaune à Jaune	<ul style="list-style-type: none"> ❶ Salut et présentation ❷ Réalisation de technique simple ❸ Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). ❹ Variété des techniques (atemi, projections)
Orange à Orange / Verte	<ul style="list-style-type: none"> ❹ Variété des techniques (atemi, projections, sutémis)
Verte à Verte / Bleue	<ul style="list-style-type: none"> ❹ Variété des techniques (atemi, projections, sutémis, clés et étranglement en simulation) ❺ Concentration, Kimé ❻ Regard ❼ Précision des mouvements

Catégorie C / Espoir	
Catégorie	Critères
Jaune à Orange	<ul style="list-style-type: none"> ❶ Salut et présentation ❷ Réalisation de technique simple ❸ Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). ❹ Variété des techniques (atemi, projections, sutémis, clés et étranglement en simulation) ❺ Concentration, Kimé ❻ Regard ❼ Précision des mouvements

6.3 / L'épreuve Goshin Shobu :

Les tableaux ci-dessous présentent par catégorie d'âge et de ceintures les points à juger. Pour une sous-catégorie supérieure de ceinture, les points des précédentes sous-catégories doivent être également évalués.

Catégorie C / Espoir	
Catégorie	Critères
Verte à Bleue	<ul style="list-style-type: none"> ❶ Salut et présentation ❷ Réalisation de technique simple ❸ Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse).). Eviter les blocages, les techniques en force, la brutalité. ❹ Variété des techniques (atemi, projections, sutémis, clés et étranglement) ❺ Efficacité, kimé ❻ Contrôle de la part de tori et uke ❼ Précision des mouvements ❽ Stabilité dans l'exécution des gestes
Violette à Marron	Idem sous-catégorie précédente

7 / L'ARBITRAGE

Ce sera sûrement le point le plus important à régler, lors d'une compétition enfants. Car la réussite de la compétition dépendra de deux facteurs important à savoir l'organisation et l'arbitrage.

Il sera demandé aux juges une certaine vigilance ainsi qu'une maturité dans leur jugement car, comme le savent tous les professeurs qui enseignent à des enfants : "ON NE PEUT PAS SE PERMETTRE DE JUGER DES ENFANTS COMME DES ADULTES".

Par exemple on ne peut pas avoir les mêmes critères de jugement pour un enfant de 8 ans ceinture jaune et un enfant de 10 ans ceinture jaune ou un enfant de 14 ans ceinture jaune.

Il sera donc nécessaire que les juges S'ADAPTENT AUX ENFANTS.

La surface utilisée doit permettre d'avoir 3 aires de combat. Cette disposition nous permettra de donner une surface à chaque catégorie d'âge et ainsi de faire concourir 32 équipes, dans un délai raisonnable. De plus, on évite ainsi de lasser les juges. Cependant, il convient, pour ce faire, d'avoir un nombre de juges suffisant.

L'idéal, pour ce genre de compétition dotée de trois surfaces, est de disposer de l'encadrement suivant :

- ✓ 1 président de jury
- ✓ 3 juges principaux
- ✓ 12 juges de coins

7 . 1 / Compétitions Kata & Self : sauf catégorie Espoir (V, Bleu, Viol et Marron)

7.1. 1 / Les juges de coins

- ▶ Il faut que les juges de coins soient arbitres de ligue officiel ou stagiaires ou avoir déjà jugé dans les passages de grade.
- ▶ Etre minimum 1^{er} Dan pour jugé la catégorie Pupille,
- ▶ Etre minimum 2^{ème} Dan pour jugé les deux autres catégories
- ▶ Il conviendra également, dans la limite des possibilités, de mixer les régions lors de la désignation des arbitres.
- ▶ Il est nécessaire que chaque surface n'accueille que les compétiteurs de la même catégorie à savoir soit Pupille soit Avenir ou Espoir.

► Il est nécessaire dans la même catégorie de faire passer tout le groupe ayant la même couleur de ceinture.

Par exemple : Surface 1 Catégorie Pupille groupe B/J et Jaune lorsque ce groupe est fini on passe aux 2^{ème} groupe à savoir J/O et Orange

Pourquoi : lors de la prestation du premier candidat, il va recevoir une note entre 5 et 7 par exemple 6, à partir de là, la note de ce candidat va servir de référence pour noter les autres candidats. Or si on change de groupe les juges n'auront plus de repère.

► Il est nécessaire dans la limite du possible à la fin de chaque atelier, les juges de coin ainsi que le juge centrale changent de surface à fin de ne pas avoir d'à priori sur les candidats.

Exemple : surface 1 accueille les pupilles. Le premier atelier c'est le Kata (je signale que cet atelier passe dans les 3 surfaces en même temps), lorsque cet atelier est fini les juges de cette surface vont se déplacer à la surface 2 et donc ils vont juger la catégorie Avenir : atelier Self, ce qui permet aux juges de ne pas garder d'à priori sur la prestation d'un candidat.

7.1 . 2 / Les juges principaux

► Il faut que les juges principaux soient arbitres de ligue officiel ou avoir déjà jugé dans les passages de grade.

► Etre minimum 2^{ème} Dan

► Placés à une table devant leur surface respective, ils relèvent les notes de leurs juges de coin, ajoutent leur propre note et font la somme de l'ensemble, afin de n'obtenir qu'une seule note pour l'atelier présenté.

Ils attribuent la note dite budo (tenue, présentation, attitude), ceci afin de départager d'éventuels ex æquo).

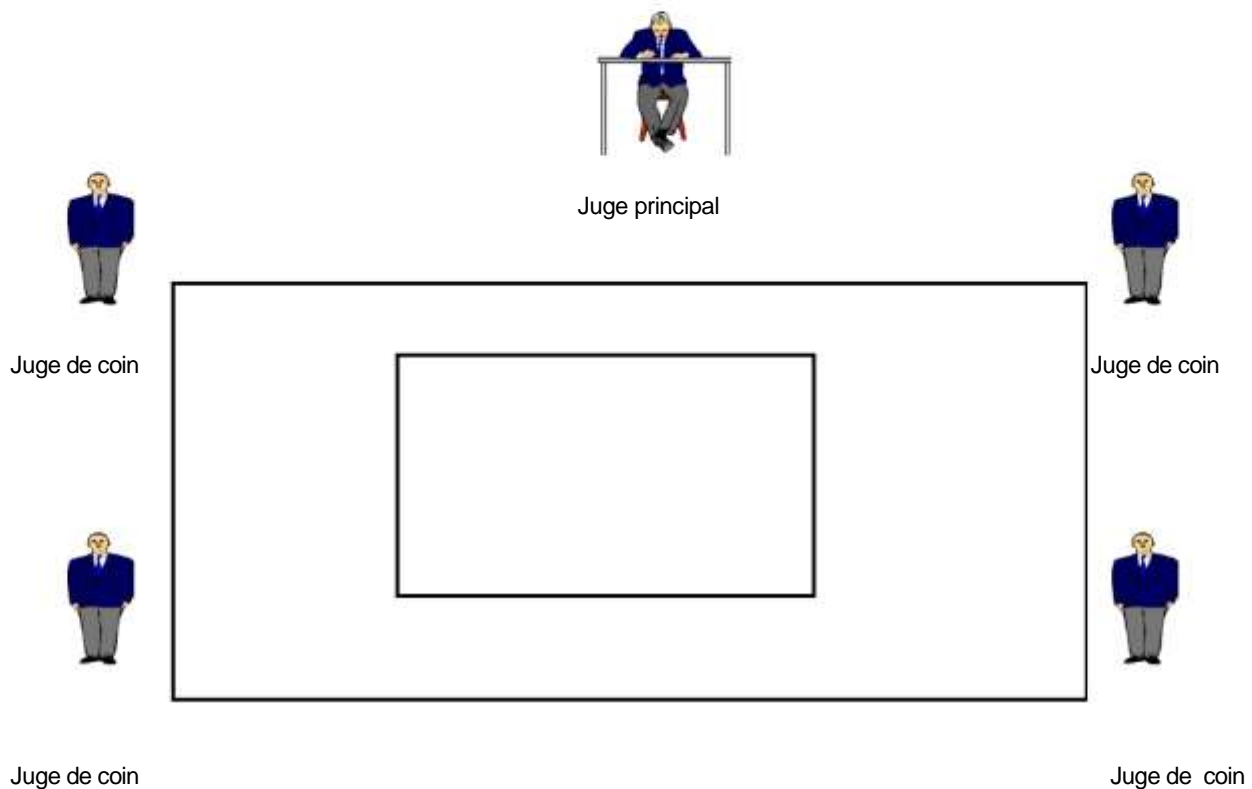
► D'autre part le juge centrale a un rôle important à jouer, il doit être très vigilant lors des notations qu'il n'y est pas de grand écart entre les juges de coins. Il arrive souvent qu'avec la fatigue un juge de coin perd le repère de jugement par rapport aux candidats qui sont passés et donne une note avec un grand écart par rapport aux autres juges de coins à ce moment là le juge centrale réunis tous les juges pour recadrer tout le monde et redemander une deuxième fois la note.

7.1 .3 / Le Président du jury

Minimum 3^{ème} dan, il est chargé de collecter, auprès des juges principaux, les moyennes de chaque équipe, une fois les ateliers terminés. Il aura également la responsabilité d'établir le bilan, d'annoncer les résultats et de donner les récompenses, assisté ici du représentant de la région qui accueille la compétition ou d'une autorité de cette même région.

Le système de notation utilisé par les juges se veut volontairement simple.

7.1.4/ Disposition du jury



7 . 2 / Compétition (Kata): catégorie Espoir (V, B, Viol et Marron)

7.2.1 / L'EQUIPE ARBITRALE

L'équipe arbitrale sera composée de :

- ▶ 1 Arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- ▶ 3 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis.
- ▶ 1 Juge central assis sur une chaise autour du tapis
- ▶ En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs au minimum seront désignés.

7.2. 2 / Les juges de coins

- ▶ Il faut que les juges de coins soient arbitres de ligue officiel ou avoir déjà jugé dans les passages de grade.
- ▶ Etre minimum 2^{ème} Dan pour juger,
- ▶ Il conviendra également, dans la limite des possibilités, de mixer les régions lors de la désignation des arbitres,
- ▶ Il est nécessaire dans la même catégorie de faire passer tout le groupe ayant la même couleur de ceinture.

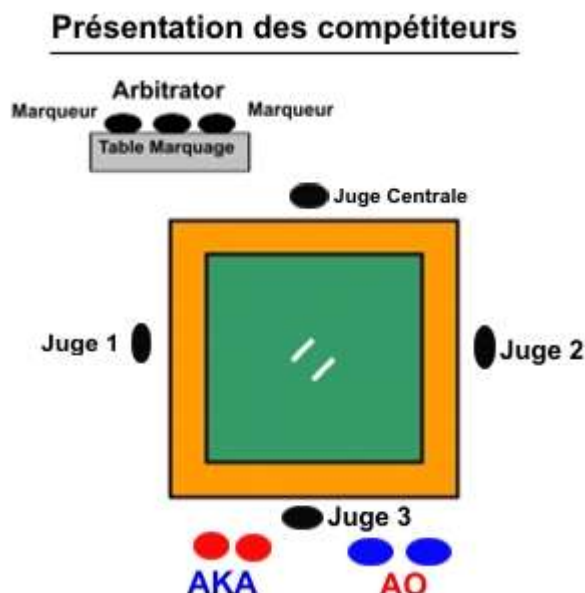
7.2 .3 / Les juges centraux

- ▶ Il faut que les juges centraux soient arbitres de ligue officiel
- ▶ Etre minimum 3^{ème} Dan

7.2 .4 / L'arbitrator

Son rôle:

- ▶ avant la compétition de préparer la liste des rencontres du 1^{er} tour entre équipe, en même temps l'équipe qui sera AKA ou AO.
- ▶ Au début du 1^{er} tour, tirage au sort du Kata, qui sera présenté par tous les compétiteurs au 1^{er} tour. Idem pour le 8^{ème}, quart, demi et final.
- ▶ Préparer le tableau de 8^{ème}, Quart, Demi et Final.



7.2.5 / Pendant la compétition :

- ▶ Les juges de chaises restent assis.
- ▶ A l'appel de leur nom, les deux équipes l'une portant la ceinture rouge (AKA), et l'autre la ceinture bleue (AO) s'alignent en dehors du tatami devant le périmètre de l'aire de compétition, et face au Juge central.
Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, AO se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour.
- ▶ 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 sont terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision (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.

7 . 3 / Compétition (Goshin Shobu) : Catégorie Espoir (V, B, Viol et Marron)

7.3.1 / L'équipe arbitrale

L'équipe arbitrale sera composée de :

- ▶ 1 Arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- ▶ 3 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis.
- ▶ un arbitre (SHUSHIN), se positionnant sur le tatami
- ▶ En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs au minimum seront désignés.

7.3. 2 / Les juges de coins

- ▶ Il faut que les juges de coins soient arbitres de ligue officiel ou avoir déjà jugé dans les passages de grade.
- ▶ Etre minimum 2^{ème} Dan pour juger,
- ▶ Il conviendra également, dans la limite des possibilités, de mixer les régions lors de la désignation des arbitres,

- ▶ Il est nécessaire dans la même catégorie de faire passer tout le groupe ayant la même couleur de ceinture.

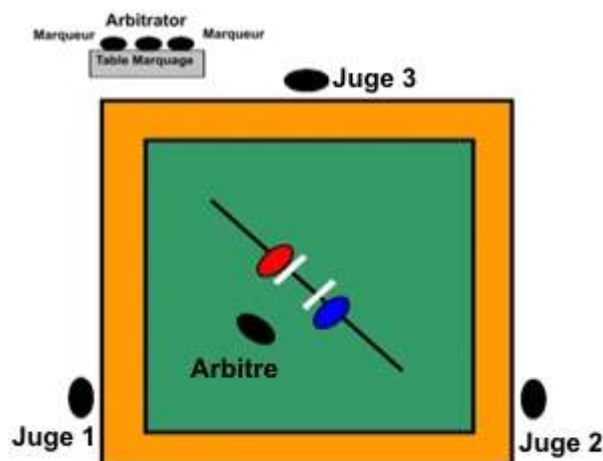
7.3.3 / Les juges Shushin

- ▶ Il faut que les juges centraux soient arbitres de ligue officiel
- ▶ Etre minimum 3^{ème} Dan

7.3.4 / Pendant la compétition :

- ▶ Les juges de chaises restent assis.
- ▶ A l'appel de leur nom, les deux équipes l'une portant la ceinture rouge (AKA), et l'autre la ceinture bleue (AO) s'alignent en dehors du tatami devant le périmètre de l'aire de compétition, et face au Juge central.
- ▶ A l'invitation de l'arbitre, deux compétiteurs un AKA et un AO 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).
- ▶ À la fin du combat, l'équipe 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.

7.3.5 / Disposition lors de l'épreuve Goshin Shobu :



7.3.6 / Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre

- ▶ L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, le début, la suspension et la fin de combat).

- ▶ Il a le pouvoir de :
 - ◆ Accorder un SANBON, un NI HON ou un 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.

- ▶ 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 NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder IPPON. Si la note la plus haute donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder SANBON. En revanche, si les juges ont données IPPON ou SANBON, l'arbitre peut accorder NIHON.

7.3.7 / Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN)

Assister l'Arbitre ou le juge central par signes effectués à l'aide de drapeaux. Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.

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

- ◆ Quand ils ont observé un SANBON, un NI HON ou un 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.

7.3.8 / L'arbitrator

Son rôle:

- ▶ Avant la compétition de préparer la liste des rencontres du 1^{er} tour entre équipe, en même temps l'équipe qui sera AKA ou AO.
- ▶ Choisir (par tirage au sort) le 1^{er} compétiteur de chaque équipe qui va commencer
- ▶ Choisir (par tirage au sort) Les attaques qui seront annoncées par l'arbitre.

7.3.9 / Déroulement de la compétition Goshin Shobu

Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans l'annexe.

- ▶ L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre fait rentrer les deux premiers compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent.
- ▶ 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).
- ▶ L'Arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.
- ▶ 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 un SANBON, un NIHON ou un IPPON en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe).
- ▶ 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 Keikogi.
 - 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.
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Après chaque technique effectuée; pour que les 3 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.

8 / Les coachs

Il est important de prévoir un “entraîneur”, pour chaque région.

8.1 / Ses Obligations :

- ▶ Il doit 1 heure avant le début de compétition vérifier sur la liste qui sera afficher que tout ses compétiteur sont inscrits. Ce n'est pas pendant la compétition qu'il pourra faire des réclamations.

- ▶ Il veillera à ce que les enfants restent actifs entre les passages d'atelier. Les temps, entre 2 ateliers, étant pour une équipe relativement longs, un encadrement sérieux évitera les blessures, dues à un manque d'échauffement.

- ▶ Il veillera à ce que ces compétiteurs respectent le bon déroulement de la compétition, aucun enfant ne doit courir autour des airs de compétition ni faire du bruit. N'oublions pas que les juges et les compétiteurs ont besoin d'une grande concentration pour leur exercice respectif.

- ▶ La surveillance des compétiteurs incombe aux coachs.

ANNEXES

1 / Listes des Kata par catégorie :

Catégories	Participation	Kata	Exécution
PUPILLE	B/J et Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Empi No Kata	En équipe et Synchro
	J/O et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Empi No Kata	
AVENIR	Jaune	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Empi No Kata	En équipe et Synchro
	Orange et O/V	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} kata	
	Verte et V/B	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} kata Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} kata	
ESPOIR	Jaune et Orange	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Empi No Kata	En équipe et Synchro
	Verte et Bleu	Nihon Tai-Jitsu 1 ^{er} kata Nihon Tai-Jitsu 2 ^{ème} kata Nihon Tai-Jitsu 3 ^{ème} kata	Par équipes
	Violette et Marron	Nihon Tai-Jitsu no Kata Shodan Nihon Tai-Jitsu Kihon Kata	

2 / Listes des Attaques pour le Goshin :

1 ère SERIE : ATEMI 2-3-4 & 5 Niveau SHUDAN		
1	Sabre haut oblique	SHUTO SHOMEN UCHI
2	Coup de poing direct au corps	OI TSUKI SHUDAN
3	Coup de pied direct	MAE GERI
4	Coup de pied circulaire	MAWASHI GERI
5	Coup de pied latéral	YOKO GERI

2 ^{ème} SERIE : TENTATIVES DE SAISIES DE FACE (tentative TAMESHI / saisie DORI)			
1	Encerclement	TAMESHI SHÔMEN	TSUKAMI DORI
2	Etranglement	TAMESHI SHÔMEN	KUBISHIME DORI
3	Revers	TAMESHI SHÔMEN	GYAKUTE DORI
4	Une manche	TAMESHI SHÔMEN	SODE DORI
5	Poussée poitrine	TAMESHI SHÔMEN	MUNEOSHI DORI

3 ^{ème} SERIE : SAISIES DE FACE (face SHÔMEN)				
1	Encerclement sous les bras	SHÔMEN	UDEGARAMI	DORI
2	Etranglement	SHÔMEN	KUBISHIME	DORI
3	Un revers en tirant	SHÔMEN	HIKIGYAKUTE	DORI
4	Saisie d'un revers avec attaque coup de poing circulaire (extérieur)	SHÔMEN	MAWASHI ZUKI	DORI
5	Deux poignets pris	SHÔMEN	RYO TEKUBI	DORI

4 ^{ème} SERIE : ATTAQUES PAR L'ARRIERE (arrière USHIRO)				
1	Encerclement aux épaules	USHIRO	KATA TSUKAMI	DORI
2	Etranglement à deux mains	USHIRO	RYOTE KUBI SHIME	DORI
3	Etranglement avec l'avant bras	USHIRO	UDE KUBI SHIME	DORI
4	Saisie du col en poussant	USHIRO	KUBI OSHI	DORI
5	Saisie des manches	USHIRO	SODE	DORI

3 / Listes des Techniques permises et interdites :

3.1 / L'épreuve self :

3.1.1 / Pupille :

	Catégorie A / Pupille	
Sous-catégorie	Techniques permises	Techniques interdites
Blanche / jaune à Jaune	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis et Fauchages 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Clé, Projection, Etranglement et Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Aucune frappe ne doit être portée
Jaune/Orange à Orange	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis, Fauchages ▶ Projections : série ext du Kihon waza et série Base 1 et 2 ▶ Sutémi : série 1 et 2 du Kihon Waza 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Clé, autres Projections, Etranglement et autre Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Aucune frappe ne doit être portée

3.1.2 / Avenir :

Catégorie B / Avenir		
Sous-catégorie	Techniques autorisées	Techniques interdites
Jaune	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis et Fauchage ▶ Projections : série ext du Kihon waza et série Base 1,2,4 et 5 ▶ Sutémi : série 1 et 2 du Kihon Waza 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Clé, autres Projection, Etranglement et autres Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Aucune frappe ne doit être portée
Orange à Orange / Verte	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis, Fauchages ▶ Projections : série ext et int du Kihon waza sauf Ippon seio nage et série Base 1 à 4 ▶ Sutémi : série 1 à 3 du Kihon Waza 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Clé, autres Projections, Etranglement et autre Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Aucune frappe ne doit être portée ▶ Clé de cou
Verte à Verte / Bleue	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis, Fauchages ▶ Projections : série ext et int du Kihon waza sauf Ippon seio nage et série Base toutes sauf la 6 ▶ Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza ▶ Clé : simulation 1, 2, 3 et 4 ▶ Simulation d'étranglement respiratoire 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Autres Clé, autres Projections, autre Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Etranglement sanguin ▶ Clé de cou

3.1.3 / ESPOIR :

Catégorie C / Espoir		
Sous-catégorie	Techniques autorisées	Techniques interdites
Jaune à Orange	<ul style="list-style-type: none"> • Atémis, Fauchages • Projections : série ext et int du Kihon waza sauf Ippon seio nage et série Base toutes sauf la 6 • Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza • Clé : simulation toutes sauf la 5 • Simulation d'étranglement respiratoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Autres Clé, autres Projections, autre Sutémi • Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre • Etranglement sanguin • Clé de cou

3.2 / L'épreuve Goshin Shobu :

3.2.1 / ESPOIR :

	Catégorie C / Espoir	
Sous-catégorie	Techniques autorisées	Techniques interdites
Verte à Bleue	<ul style="list-style-type: none"> • Atémis, Fauchages • Projections : série ext et int du Kihon waza et série Base toutes sauf la 6 • Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza • Clé : simulation toutes celles du kihon et des bases sauf la 5ème base • Simulation d'étranglement respiratoire • Simulation immobilisation au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Autres Clé, autres Projections, autre Sutémi • Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre • Etranglement sanguin • Clé de cou
Violette et Marron	<ul style="list-style-type: none"> • Atémis, Fauchages • Projections : série ext et int du Kihon waza et série Base toutes sauf la 6 • Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza • Clé : simulation toutes celles du kihon et des bases sauf la 5ème base • Simulation d'étranglement respiratoire • Simulation immobilisation au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Autres Clé, autres Projections, autre Sutémi • Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre • Etranglement sanguin • Clé de cou

3.2.2 Pénalités :

En Goshin Shobu, on distinguera **deux catégories** de fautes entraînant une pénalité de 1 point ou de 2 points. Ces deux catégories concernent aussi bien Tori que Uké.

CATEGORIE 1 : Pénalité de 1 point

► En tant que Uké :

- ◆ Ne pas attaquer franchement.

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

- ◆ Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée lors d'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.

► En tant que Tori ou Uké :

- ◆ Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

Remarque :

Lorsque la faute est de catégorie 1 le juge peut donner la première fois un avertissement (CHUKOKU) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 1 entraîne systématiquement une pénalité par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire.).

CATEGORIE 2 : Pénalité de 2 points

► En tant que Tori :

- ◆ Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, exécutées sans contrôle.
Contact: une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisé.

- ◆ Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements interdites.
Exemple : * Etranglement Sanguin
* Clé de cou

- ◆ Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de Uké (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

- ◆ Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uké en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).

► **En tant que Uké :**

- ◆ 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.

Remarque :

Lorsque la faute est de catégorie 2 le juge peut donner la première fois un avertissement (CHUKOKU) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 2 entraîne systématiquement une pénalité par **HANSOKU CHUI** et un NIHON (2 points) est attribué à l'adversaire.

Les deux premières infractions (catégorie 2) sont pénalisées par **HANSOKU- CHUI** et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Par contre une troisième infraction de catégorie 2 est pénalisée par la disqualification du fautif (**HANSOKU**)

4 / TERMINOLOGIE :

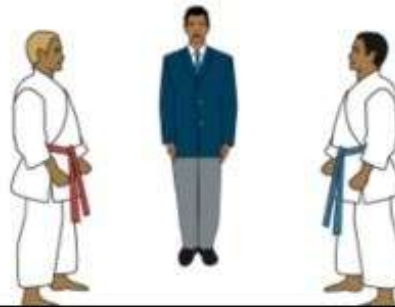
GOSHIN SHOBU KAMAE	Préparation au combat. Commandement de l'Arbitre.	L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.
HAJIME	Départ du combat à chaque attaque.	Commandement donné par l'Arbitre. Voir dessin page 28.
AKA (AO) SANBON	3 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre lève le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 30.
AKA (AO) NI HON	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 30.
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 29.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{er} 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 29.
KEIKOKU	Avertissement 1 point 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 34
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 34.
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 34.
TORIMASEN	Technique non valable	Le Juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas. Voir dessin page 32.
MIENAI	Je n'ai rien vu.	Geste uniquement pour les Juges. Voir dessin page 21.

5 / GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX :

Annonces et Gestes de l'Arbitre

SHOBU HAJIME

"Commencer le combat".
Après l'annonce,
l'Arbitre recule d'un pas



OTAGAI-NI-REI

L'Arbitre demande aux compétiteurs
de se saluer entre eux

TSUZUKETE HAJIME

"Reprendre le combat ou commencer"
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 « Hajimé »,
il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras
l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.



YAME

C'est l'Interruption ou fin du combat.
Au moment où il annonce « Yame » l'Arbitre coupe
de haut en bas avec la main.

INFRACTION DE 1ère CATÉGORIE

L'Arbitre croise les mains ouvertes
bord à bord à hauteur de poitrine
en direction du fautif.



INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE

L'Arbitre pointe l'index, bras plié,
en direction du visage du fautif



CONTACT EXCESSIF

L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu un contact excessif, c
une infraction de 1^e catégorie.



IPPON (1 point)

L'Arbitre étend le bras
à 45° vers le bas,
du côté de celui qui a marqué



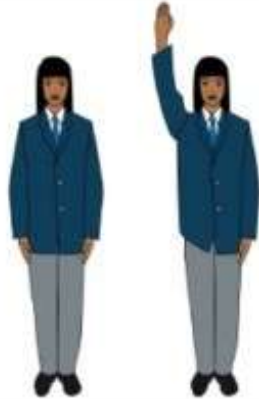
NIHON (2 points)

L'Arbitre étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué.



SANBON (3 points)

L'Arbitre étend le bras vers le haut,
du côté de celui qui a marqué.



NO KACHI

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



KEIKOKU

"2^{me} Pénalisation"
L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif







SHUGO

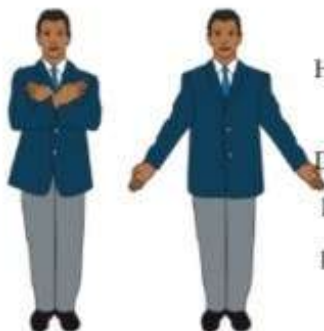
"Appel des Juges"

L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.

TORIMASSEN

"Technique non valable"

L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.



HIKIWAKE "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

ANNULE LA DERNIÈRE DÉCISIONS

L'arbitre se tourne vers le dernier compétiteur concerné, croise les bras, puis les écarte en coupant, pour indiquer que la dernière décision est annulée.



IPPON

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



NIHON

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



SANBON

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



FAUTE

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.



INFRACTION CATEGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.



INFRACTION CATEGORIE 2

Le juge tourne le drapeau puis plit le bras du côté du fautif.



KEIKOKU

Le juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à 45° vers le bas.



6 / AUTORISATION PARENTALE 2011/201

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 2011/2012 organisées par

L'EFNTJ .

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 »)

7 / DECOUPAGE DE LA France

8.1 Région Nord :

Grand Nord



8.2 Région Sud

