



REGLEMENTATION DES COMPETITIONS

TAÏ-JITSU

Applicable à partir de la saison
2014/2015



体
術



ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

- ❑ L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
- ❑ L'aire de compétition forme un carré de 8 mètres de côté. Une surface de sécurité d'un mètre supplémentaire est prévue sur tous les côtés. Cette surface totale de 10 x 10 mètres est composée de tatamis.
- ❑ Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.

ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

JUGES

- ❑ Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- ❑ Chemise blanche.
- ❑ Cravate officielle.
- ❑ Pantalon gris clair, uni, sans revers.
- ❑ Chaussettes bleu foncé ou noires.
- ❑ Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.
- ❑ Sifflet métal avec cordon blanc obligatoire.

COMPETITEURS

- ❑ Kimono blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFKDA).
- ❑ Seul l'écusson fédéral peut être porté sur le côté gauche de la veste.
La marque d'origine des fabricants peut apparaître dans les endroits normalement acceptés.
- ❑ La veste attachée, doit être d'une longueur telle qu'elle couvre les hanches et ne dépasse pas les 2/3 de la cuisse. Les compétitrices porteront un T-shirt blanc uni (ras de cou) sous la veste. Les manches de la veste ne peuvent dépasser le poignet et doivent recouvrir la moitié de l'avant bras. Elles ne doivent en aucun cas être retroussées.
- ❑ Le pantalon doit être de longueur suffisante pour recouvrir la moitié du tibia, sans dépasser la cheville.
- ❑ Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'elle ne gêne pas la bonne exécution des prestations. Les pinces métalliques sont interdites
- ❑ Les lunettes sont interdites (sauf KATA), les lentilles souples autorisées. De même aucun bijou ou piercing ne doit être porté.
- ❑ Le port de coquille-slip pour les garçons et de protège poitrine pour les filles est obligatoire à partir des catégories **BENJAMIN**.
- ❑ Ceinture rouge (AKA) ou bleue (AHO), ceinture blanche dans toutes les phases d'attente ou de présentation. Le port de la ceinture correspondante au grade sera autorisé uniquement pour les podiums.
- ❑ TOUT AUTRE VETEMENT ET EQUIPEMENT EST INTERDIT.

ARTICLE 3 – ADMINISTRATION

- ❑ Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour, conforme aux règlements FFKDA et dûment rempli.
- ❑ Il doit être titulaire d'au minimum 2 licences (dont licence de la saison en cours).
- ❑ Il doit présenter un certificat médical postérieur au 1er septembre de la saison en cours.

- Si le compétiteur est mineur, une autorisation parentale est obligatoire pour chaque compétition.
- Lorsque pour des raisons d'organisation, les ligues sont invitées à faire parvenir la liste des sélectionnés aux finales nationales, aucune inscription sur place ne sera admise.
- Dans toutes les catégories individuelles et équipes, sont sélectionnés les cinq premiers de la ligue pour les finales nationales. Les ligues n'ayant que peu de compétiteurs doivent faire parvenir la liste de leurs inscrits (sans sélection, faute de nombre) dans les mêmes délais que les ligues organisant des sélections. **Cette liste doit être de ligue est non de club.**
- Les vainqueurs de la Coupe nationale quelque soit la catégorie sont automatiquement sélectionnés pour la coupe nationale l'année suivante si ils ne changent pas de catégories et si ils ne repassent pas par les qualifications régionales auquel cas ils ne sont plus qualifiés d'office. (une ligue pourra donc envoyer 6 compétiteurs dans une catégorie)
- Le certificat médical doit être émargé obligatoirement sur le passeport. Sous peine de ne pas participer à la compétition. Seul le certificat de sur-classement peut être volant mais agrafé à la page correspondante à la saison en cours. L'autorisation parentale doit être émargée sur le passeport sauf pour les anciens passeports.

ARTICLE 4 - CATEGORIES D'AGE ET CATEGORIES

Tout compétiteur concourra dans sa catégorie d'âge selon les règlements FFKDA. L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.

- Pour les catégories équipe ENFANTS (poussins et pupilles) AVENIRS (benjamins et minimes) JEUNES (cadets et juniors) et ADULTES, il est toléré qu'un seul des 2 équipiers soit surclassé dans la catégorie immédiatement supérieure. Le compétiteur surclassé doit être né obligatoirement dans la dernière année de sa catégorie d'origine et doit avoir un certificat médical autorisant le sur-classement.
- En catégories individuelles adultes, seul le sur-classement de la catégorie Junior à Senior est autorisé à condition que le junior soit né dans la dernière année et qu'il présente un certificat médical autorisant le sur-classement.
- Le certificat médical de sur-classement doit être délivré obligatoirement par un médecin et préciser la catégorie de sur-classement.

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPETITIONS

Il existe deux types de compétition :

La compétition INDIVIDUELLE :

- Poussins (mixte)
- Pupilles (mixte)
- Benjamins (mixte)
- Minimes masculins
- Minimes féminines
- Cadets
- Cadettes
- Juniors masculins
- Juniors féminines
- Seniors masculins de 1969 à 1979
- Seniors masculins de 1980 à 1996
- Seniors féminines de 1969 à 1979
- Seniors féminines de 1980 à 1996

La compétition par EQUIPE cette compétition est mixte :

- Enfants (poussins et pupilles)
- Avenirs (benjamins et minimes)
- Jeunes (cadets et juniors)
- Adultes orange, verte et bleue à partir de 1959
- Adultes marron et noire partir de 1959

ARTICLE 6 - L'EQUIPE ARBITRALE

- Le représentant fédéral : il est le garant de la bonne tenue de la compétition.
- Le responsable de l'arbitrage : il nomme et gère les arbitres. Il organise la logistique propre à la compétition, il gère le temps et organisent les tirages au sort.

Sur chaque tatami :

- 1 juge central, qui autorise les débuts et fins de prestations, et ordonne (à l'aide d'un sifflet) l'exécution de leur vote. Il peut également interpeller le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- 2 juges qui votent à la fin des prestations.

A la table :

- Un superviseur, qui juge de la bonne application du règlement (programme des épreuves) et qui intervient pour sanctionner dans les cas suivants :
 - acte dangereux
 - tenue non conforme (longueur vêtements, lunettes, ...)
 - acte prohibé par les règlements fédéraux
 - acte visant à s'approprier la victoire sans laisser à l'autre la possibilité de s'exprimer (anti-jeu).
 - acte contraire à l'éthique des arts martiaux.

Le superviseur ne doit en aucun cas influencer les juges, sa mission principale est de veiller au respect du règlement. Son interlocuteur est le juge central.

Dans le cas où le superviseur et l'arbitre central sont d'accord sur un problème de règlement ou de comportement dangereux ou d'anti-jeu, l'arbitre central retourne à sa place et sans se rasseoir désigne le vainqueur. Il est dans ce cas le seul arbitre à donner la victoire. Dans le cas contraire, et uniquement dans ce cas il fait appel aux arbitres latéraux.

Le superviseur peut demander la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux au responsable de l'arbitrage national.

- Un marqueur, garant de la bonne tenue des feuilles de match.
- Un chronométrateur/annonceur.

ARTICLE 7: ACCOMPAGNATEURS

Chaque délégation peut nommer plusieurs accompagnateurs pour encadrer et superviser les compétiteurs. Ils sont seuls autorisés à pénétrer dans la salle en dehors des compétiteurs et des officiels. Ils sont habillés d'un survêtement et porte un identifiant. Ils ne sont pas habilités à intervenir durant les prestations.

Les noms des accompagnateurs doivent être transmis au responsable de l'arbitrage le jour de la compétition (2 accompagnateurs par club pour les compétitions régionales et 4 accompagnateurs par ligue pour les finales nationales)

ARTICLE 8: TIRAGE AU SORT

□ Tirage au sort

Le tirage au sort s'effectue le matin même des épreuves en présence du responsable de l'arbitrage.

ARTICLE 9 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- Dès le début de la compétition, les compétiteurs se verront remettre un dossard qu'ils colleront dans le dos, afin de les identifier lors des phases de poules.
- La première partie de la compétition se déroulera sous forme de matchs de poules ; regroupant au plus 4 compétiteurs, qui se rencontreront ;
 - au cours d'une épreuve kata
 - puis au cours d'une épreuve technique de défenses
 - au cours d'une épreuve technique de kihon

Ainsi tous les compétiteurs effectueront 3 matchs lors des poules. Les victoires seront comptabilisées, le vainqueur sera celui qui totalisera le plus de victoires. Seuls les 1^{er} et 2^{ème} de chaque poule, accéderont aux phases finales.

- La deuxième partie de la compétition (phase finale) se fera à l'aide d'un tableau à élimination directe pour accéder à la finale. Les compétiteurs éliminés par les 2 finalistes lors de la phase finale, seront repêchés pour s'affronter, afin d'atteindre la 3^{ème} place.

ARTICLE 10: DEROULEMENT DES MATCHS (poules et phases finales)

- Durant la compétition individuelle : au cours des épreuves techniques, randoris, assauts imposés et kata, c'est le compétiteur AKA qui commencera la prestation ou portera la 1^{ère} attaque. Pour l'épreuve « kihons » (poussins et pupilles) les 2 compétiteurs exécuteront leur enchaînement en même temps.
Durant la compétition par équipe : l'équipe AKA démarrera le match.

□ Mise en garde

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés, les 2 compétiteurs démarrent face en face et en garde à gauche (jambe droite derrière). Toute attaque portée se fera en avançant la jambe droite. Lors de l'épreuve technique les compétiteurs doivent impérativement reprendre leur place initiale après chaque technique.

□ Anti-jeu

Durant l'épreuve technique et le randori, l'anti-jeu est caractérisé par le fait de résister ou de s'accrocher à l'adversaire alors qu'un ATEMI efficace mais contrôlé, a été donné, ceci ne permet donc pas à l'adversaire de pouvoir s'exprimer normalement.

Par contre à l'inverse, le fait de ne pas lâcher prise alors que l'ATEMI est totalement inefficace, ne constitue en rien de l'Antijeu.

□ Randori

Dans le randori à 2 (libre ou imposé) il ne doit pas y avoir de temps morts. Les compétiteurs enchaînent les attaques et défenses l'une derrière l'autre sans revenir au centre du tatami pour reprendre leur position de départ. De même lorsque des armes sont utilisées, il ne doit pas y avoir de coupure permettant de récupérer. Le travail technique doit rester réaliste.

Durant le randori, il est interdit de se défendre avec une arme contre l'adversaire. L'arme n'est seulement autorisée que pour attaquer, et non se défendre.

□ Repêchage

Lors des phases de repêchage, les compétiteurs seront jugés après exécution d'un kata.

COMPETITIONS

INDIVIDUELLES ENFANTS

La compétition se déroule selon les catégories officielles de la fédération :

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Pour les catégories POUSSINS et PUPILLES, on entend par technique de défense :

- une esquive,
- un atémi préparatoire,
- une technique de projection suivie éventuellement d'un atémi final,
ou d'une technique par Atémi (deux maximum)

Au cours d'une défense, 3 atémis au plus sont autorisés.

Les techniques de balayage et de « sutemi » sont acceptées comme projection.

L'atémi final détermine la fin de la technique, à partir de ce moment là, le compétiteur a l'obligation de retourner à sa place directement.

PROGRAMME POUSSINS

En phase de poule :

- 1^{er} match : kata*
- 2^{ème} match : défenses**
- 3^{ème} match : kihons***

KATA*

Tai-Jitsu kata shodan

DEFENSES**

- 1^{ère} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet direct de face.
- 2^{ème} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques de défense à la suite.

KIHONS***

Composé d'un enchaînement aller/retour des 3 mouvements suivants sur ordre de l'arbitre :

KAMAETE (en garde) jambe droite derrière.

- oi zuki shudan en zenkutsu dachi,
- mae geri shudan puis posture en zenkutsu dachi,
- uraken uchi en kiba dachi.

MAWATTE (demi-tour), puis ayumi ashi (un pas en avançant pour changer de garde) jambe gauche derrière.

Retour identique à l'aller.

MAWATTE (demi-tour), puis ayumi ashi (un pas en avançant pour changer de garde) jambe droite derrière.

YAME en hachiji dachi.

En phase finale :

Exécution de tai-jitsu kata shodan, puis démonstration de deux défenses par atémi et par compétiteur :

- 1^{ère} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet direct de face.
- 2^{ème} défense par atémi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques de défense à la suite.

Repêchage :

Tai-Jitsu kata shodan

PROGRAMME PUPILLES

En phase de poule :

- 1^{er} match : kata*
- 2^{ème} match : défenses**
- 3^{ème} match : kihons***

KATA*

Au choix du compétiteur : Tai-Jitsu kata shodan ou Tai-jitsu kata nidan

DEFENSES**

- 1^{ère} défense par atemi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie des 2 poignets à l'arrière (jambe droite devant).

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques de défense à la suite.

KIHONS***

Composé d'un enchaînement aller/retour des 3 mouvements suivants sur ordre de l'arbitre :

KAMAETE (en garde) jambe droite derrière.

oi zuki shudan et gyaku zuki shudan en zenkutsu dachi,
mawashi geri jodan puis posture en zenkutsu dachi,
gedan barai en zenkutsu dachi.

MAWATTE (demi-tour), puis ayumi ashi (un pas en avançant pour changer de garde) jambe gauche derrière.

Retour identique à l'aller.

MAWATTE (demi-tour), puis ayumi ashi (un pas en avançant pour changer de garde) jambe droite derrière.

YAME en hachiji dachi

En phase finale :

Exécution de tai-jitsu kata shodan ou nidan par tirage au sort à chaque match, puis démonstration de deux défenses par compétiteur :

- 1^{ère} défense par atemi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie des 2 poignets à l'arrière (jambe droite devant).

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques de défense à la suite.

Repêchage :

Tai-Jitsu kata shodan

PROGRAMME BENJAMINS

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2^{ème} match : assauts**

3^{ème} match : randori***

KATA*

Au choix du compétiteur : 1 kata de base

ASSAUTS**

1 attaque de face, arrière et par atémi. Voir liste en annexe.

Seul l'atémi est annoncé. DEFENSE PAR CLE INTERDITE

RANDORI***

1^{ère} attaque : de face - Saisie de poignet(s).

2^{ème} attaque : arrière - Saisie des 2 poignets (jambe droite devant) ou saisie du col par la main droite (jambe droite devant).

3^{ème} attaque : par atémi - oi zuki chudan (coup de poing direct niveau moyen)

sans annonce préalable.

DEFENSE PAR CLE INTERDITE.

AHO disposera de 20 secondes de récupération entre son kata et le randori.

En phase finale :

Exécution d'un kata de base tiré au sort à chaque match, puis randori de démonstration :

1^{ère} attaque de face - Saisie de poignet(s).

2^{ème} attaque arrière - Saisie des 2 poignets (jambe droite devant) ou saisie du col main droite (jambe droite devant).

3^{ème} attaque par atémi- oi zuki chudan (coup de poing direct niveau moyen)

sans annonce préalable.

DEFENSE PAR CLE INTERDITE.

AHO disposera de 20 secondes de récupération entre son kata et le randori.

Repêchage :

Tirage au sort d'un kata de base

COMPETITIONS INDIVIDUELLES JEUNES
(minimes masculins / minimes féminines) (cadets / cadettes)
(juniors masculins / juniors féminines)
(soit 4 catégories distinctes, mais avec le même programme)

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2^{ème} match : assauts**

3^{ème} match : randori***

KATA*

Au choix du compétiteur : 1 kata de base

ASSAULTS**

1 attaque de face, latérale, arrière et atémi. Voir liste en annexe

Sur l'assaut latéral, le compétiteur pourra choisir son coté même s'il tourne le dos à l'arbitre central. Lors de l'assaut par atémi l'attaque devra être annoncée.

RANDORI***

Randori de saisie de 1 minute :

Les encerclements sont considérés comme des saisies.

LES ATTAQUES PAR ETRANGLEMENT SONT INTERDITES.

AHO disposera de 20 secondes de récupération entre son kata et le randori.

En phase finale :

Exécution d'un kata de base tiré au sort à chaque match, puis randori de saisie de 1 minute :

Les encerclements sont considérés des saisies.

LES ATTAQUES PAR ETRANGLEMENT SONT INTERDITES.

AHO disposera de 20 secondes de récupération entre son kata et le randori.

Repêchage :

Tirage au sort d'un kata de base

COMPETITION INDIVIDUELLES ADULTES

(seniors masculins) et (seniors féminines) de 1980 à 1996
(seniors masculins) et (seniors féminins) de 1969 à 1979
(soit 4 catégories distinctes, mais avec le même programme)

En phase de poule :

- 1^{er} match : kata*
- 2^{ème} match : assauts**
- 3^{ème} match : randori***

KATA*

Au choix du compétiteur : 1 kata de base ou tai-jitsu kata Godan

ASSAUTS**

1 attaque de face, latérale, arrière et atémi. Voir liste en annexe

Sur l'assaut latéral, le compétiteur pourra choisir son coté même s'il tourne le dos à l'arbitre central. Lors de l'assaut par atémi l'attaque devra être annoncée.

RANDORI***

Randori de saisies d'une 1 minute :

PRECISIONS SUR LE RANDORI : seules 2 attaques par Atemi sont autorisées par compétiteur. Ces deux attaques par atémi, ne peuvent être exécutées que lors des 2 premières attaques, mais l'ordre sera libre ;

- coup de poing de face niveau moyen (oi zuki chudan)
- coup de pied de face niveau moyen jambe droite (mae geri chudan)

Si les attaques par ATEMIS ne sont pas exécutées sur les 2 premières attaques, il sera impossible pour le compétiteur de les faire ensuite. Le compétiteur peut donc faire 2 saisies sur les 2 premières attaques ; mais dans ce cas le randori ne comportera pas d'attaque par atémi.

En phase finale :

Exécution d'un kata de base ou Tai-jitsu kata godan tiré au sort à chaque match, puis randori de saisies de 1 minute :

PRECISIONS SUR LE RANDORI : seules 2 attaques par Atemi sont autorisées par compétiteur. Ces deux attaques par atémi, ne peuvent être exécutées que lors des 2 premières attaques, mais l'ordre sera libre ;

- coup de poing de face niveau moyen (oi zuki chudan)
- coup de pied de face niveau moyen jambe droite (mae geri chudan)

Si les attaques par ATEMIS ne sont pas exécutées sur les 2 premières attaques, il sera impossible pour le compétiteur de les faire ensuite. Le compétiteur peut donc faire 2 saisies sur les 2 premières attaques ; mais dans ce cas le randori ne comportera pas d'attaque par atémi.

AHO disposera de 20 secondes de récupération entre son kata et le randori.

Repêchage : Tirage au sort d'un kata de base ou Tai-jitsu kata Godan

COMPETITIONS PAR EQUIPES

Catégorie Enfants (poussins et pupilles)

Catégorie Avenirs : (benjamins et minimes)

Catégorie Jeunes : (cadets et juniors)

Catégorie Adultes : (orange / verte et bleue)

Catégorie Adultes : (marron et noire)

Les équipes peuvent être mixtes ou constituées de deux compétiteurs masculins, ou deux féminines. Un des 2 co-équipiers peut être surclassé muni d'un certificat médical autorisant le sur-classement, à condition qu'il soit né durant la dernière année de sa catégorie.

CATEGORIE ENFANTS (Poussins / Pupilles)

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2^{ème} match : technique**

3^{ème} match : kata ou technique***

Kata*

Au choix de l'équipe : 1^{er} ou 2^{ème} kata

Technique**

Démonstration de deux techniques de défense sur saisies de poignets par chacun des co-équipiers, soit 4 défenses en tout. Il devra y avoir une défense par atémi (1) et une par projection (2) pour chacun des co-équipiers. Les co-équipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

Kata ou technique***

Tirage au sort de l'épreuve kata ou technique.

En phase finale :

Exécution de taï-jitsu kata shodan ou nidan synchronisé, puis démonstration de deux techniques de défense sur saisies de poignets par chacun des co-équipiers ; soit 4 défenses en tout. Il devra y avoir une défense par atémi (1) et une par projection (2) pour chacun des co-équipiers. Les co-équipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

Repêchage :

Kata

CATEGORIE JEUNES (Benjamin / Minimes)

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2ème match : randori**

3ème match : Expression libre***

Kata*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base

Randori**

Randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clé ou projection pour chacun des coéquipiers ; soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra comprendre une attaque par atémi (1), une attaque par saisie avant (2) et une attaque par saisie arrière (3) pour chacun des coéquipiers (donc, pas de retour à la place initiale). L'ordre des attaques sera au choix des compétiteurs.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Expression libre ***

Création et exécution d'un kata synchronisé de 4 à 5 phases, d'une durée maximale d'1 minute.

En phase finale :

Exécution d'un kata de base synchronisé, puis d'un randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clé ou projection pour chacun des coéquipiers ; soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais les attaques comprendront au moins une attaque par atémi (1), une attaque par saisie avant (2) et une attaque par saisie arrière (3) par chacun des coéquipiers (donc, pas de retour à la place initiale). L'ordre des attaques est au choix des compétiteurs.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Repêchage :

Kata

CATEGORIE AVENIRS (Cadets / Juniors)

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2ème match : randori**

3ème match : Expression libre***

Kata*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base ou Godan

Randori**

Randori de démonstration d'une minute. Arme autorisée : uniquement bâton court.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Expression libre ***

Après annonce du kata, création d'un « bunkai kumite » constitué de l'application de 3 séquences du kata annoncé précédemment. (maximun 1 minute).

PRECISION SUR LE BUNKAI : Celui-ci doit faire apparaitre clairement le kata annoncé. L'objet du « BUNKAI » est de mettre en avant le travail de distance et l'explosivité dans l'application. En aucun cas ce n'est un « randori ».

En phase finale :

Exécution d'un kata synchronisé suivi d'un randori de démonstration d'une minute. Arme autorisée : uniquement un bâton court.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Repêchage :

Kata

CATEGORIE ADULTES ORANGE / VERTE ET BLEUE

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2ème match : randori**

3ème match : Expression libre***

Kata*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base

Randori**

Randori de démonstration d'une minute sans arme.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Expression libre ***

Création et exécution d'un kata synchronisé d'une durée maximale de 1 minute.

En phase finale :

L'équipe exécute un kata de base synchronisé, suivi d'un randori de démonstration d'une minute sans arme.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Repêchage :

Kata

CATEGORIE ADULTES MARRON ET NOIRE

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2^{ème} match : randori**

3^{ème} match : Expression libre***

Kata*

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata de base ou taï-jitsu kata godan

Randori*

Randori de démonstration d'une minute. Armes autorisées (tanto épointé et non tranchant, bâton court).

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou à la tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Expression libre ***

Après annonce du kata, création d'un « bunkai kumite » constitué de l'application de 4 séquences du kata annoncé précédemment. (maximun 1 minute).

PRECISION SUR LE BUNKAI : Celui-ci doit faire apparaitre clairement le kata annoncé.

L'objet du « BUNKAI » est de mettre en avant le travail de distance et l'explosivité dans l'application. En aucun cas ce n'est un « randori ».

En phase finale :

L'équipe exécute un kata de base ou taï jitsu kata godan, synchronisé suivi d'un randori de démonstration d'une minute. Armes autorisées: tanto épointé et non tranchant, bâton court.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser la technique de ciseaux au niveau de la gorge et / ou à la tête.

*On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori

Repêchage :

Kata

ANNEXE

Liste des attaques pour les assauts imposés

Après s'être salués les deux compétiteurs se font face et sont en garde à gauche (jambe droite derrière). Chaque attaque se fait en avançant la jambe droite. Le compétiteur qui attaque exécute 3 assauts par saisies de son choix dans la liste déterminée (1 de face, 1 latéral, 1 arrière), puis termine la série par l'attaque ATEMI de son choix dans la liste déterminée qu'il annonce (dans l'esprit du kihon ippon kumite).

Une fois les attaques terminées, le compétiteur qui vient de se défendre va à son tour procéder aux attaques.

Chaque compétiteur est responsable de la manière dont il attaque. Les attaques doivent être faites le plus directement possible, avec détermination et dans un esprit martial.

Toute attaque qui ne respecterait pas ces critères sera sanctionnée.

Attaques saisies de Face :

- 1 Saisie d'un poignet direct
- 2 Saisie d'un poignet opposé
- 3 Saisie du revers avec la main droite

Attaques saisies latérale :

- 1 Saisie du poignet (pouce en bas)
- 2 Saisie du poignet avec main gauche et de la manche avec main droite
- 3 Etranglement à deux mains bras tendus

Attaques saisies arrière :

- 1 Encerclement bras libres
- 2 Saisie des deux poignets
- 3 Saisie du col à une main (main droite et jambe droite devant)

Attaques ATEMI de Face : l'attaque sera annoncée avant exécution

- 1 OI ZUKI CHUDAN
- 2 Mae geri chudan de la jambe arrière
- 3 Mawashi geri chudan de la jambe arrière