



**REGLEMENT DE
COMPETITION ET
D'ARBITRAGE
BILATERAL FRANCE-ESPAGNE**

KATA

EXPRESSION TECHNIQUE

RANDORI

GOSHIN SHOBU

TAI JITSU KUMITE/SHIAI KUMITE



PARTIE I : Organisation de la compétition

PARTIE II : Règlement de compétition et d'arbitrage

PARTIE III : Annexes





Table des matières

Table des matières	2
PARTE I: Organisation de la compétition.....	3
1.1. LA COMPETITION EN NIHON TAI JITSU	4
1.2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES	4
1.3. CATEGORIES	5
1.4. DEROULEMENT DE LA COMPETITION	6
1.5. AIRE DE COMPETITION	9
1.2. TENUE OFFICIELLE.....	15
1.3. ORGANISATION	17
1.4. COMPORTEMENT ET CIRCULATION	22
1.5. DOCUMENTS A UTILISER.....	22
PARTE II: REGLEMENTS DE COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE.....	23
2.1. ABANDONO, LESIONES Y ACCIDENTES.....	24
2.2. L'EPREUVE KATA	26
2.3. L'EPREUVE RANDORI	30
2.4. L'EPREUVE EXPRESSION TECHNIQUE	32
2.5. L'EPREUVE DE GOSHIN SHOBU	35
2.6. L'EPREUVE DE TAI JITSU KUMITE/ SHIAI KUMITE	45
PARTE III: ANNEXES.....	46
3.1. ANNEXE I LES ATAQUES EN GOSHIN SHOBU.....	47
3.2. ANNEXE II: TERMINOLOGIE EN GOSHIN SHOBU.....	49
3.3 ANNEXE III: RECLAMATIONS	50
3.3. ANNEXE IV: GESTUELLES DES ARBITRES EN GOSHIN SHOBU.....	52



PARTE I:

Organisation de la compétition

1.1. LA COMPETITION EN NIHON TAI JITSU

1. La compétition de Nihon Tai Jitsu se compose de cinq épreuves indépendantes :
 - Kata
 - Expression technique
 - Randori
 - Goshin Shobu
 - Tai Jitsu Kumite
2. La compétition peut être individuelle, par paires ou par équipes. Lors de chaque convocation, le département national de Nihon Tai Jitsu établira les modalités prévues par la circulaire correspondante.
3. Il existe une classification distincte pour chaque épreuve.
4. Afin de faciliter la participation des compétiteurs à plusieurs épreuves, le programme du concours se déroulera dans l'ordre suivant :
 - Kata
 - Expression technique
 - Randori
 - Goshin Shobu
 - Tai Jitsu Kumite (voir règlement spécifique)
5. Aucun compétiteur ne pourra concourir deux fois dans la même modalité, que ce soit dans des catégories différentes ou avec un couple différent dans les modalités par couple.
6. L'organisation peut fixer un niveau minimum pour la compétition. Chaque concurrent doit attester son grade par la documentation fédérative correspondante.

1.2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

1.2.1. Conditions d'inscriptions

1. En règle générale, les conditions et exigences nécessaires seront spécifiées pour chaque concours dans l'appel préalable à celui-ci.
2. Les concurrents doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur fédération.
3. La fédération certifiera que les athlètes inscrits répondent aux exigences de l'appel.



1.2.2. Sélection des compétiteurs

1. Chaque concurrent accréditera sa personnalité par la présentation de son passeport sportif ou document reconnu officiellement à cet effet.
2. Pour pouvoir participer, les concurrents doivent avoir atteint les années correspondant à la catégorie dans laquelle ils se présentent, dans l'année où le concours a lieu.
3. Aucun concurrent ne peut être remplacé ou remplacé dans une épreuve
4. Les concurrents individuels ou les équipes qui n'arrivent pas aux lieux de compétition à la demande de l'équipe organisatrice avant le début de l'épreuve peuvent être disqualifiés pour cette épreuve.

1.3. CATEGORIES

Les catégories officielles de Nihon Tai Jitsu sont les suivantes :

- **Pupilles** : concurrents âgés de 8 à 9 ans, nés en 2016-2017
- **Benjamins** : concurrents âgés de 10 - 11 ans, nés en 2014-2015
- **Minimes** : concurrents âgés de 12 - 13 ans, nés en 2012-2013
- **Cadet** : compétiteurs âgés de 14 - 15 ans, nés en 2010-2011
- **Junior** : concurrents âgés de 16 à 17 ans nés en 2008-2009
- **Senior** : compétiteurs âgés de 18 ans et plus, avant 2007

1. Les années de naissance sont indiquées pour chaque catégorie.
2. Les épreuves de kata, d'expression technique et de randori comporteront des catégories mixtes et uniques qui comprendront des compétiteurs masculins et féminins.
3. Si le nombre de participants le permet, les différentes catégories pourront être divisées par sexe, grade ou groupes de grades et/ou poids à la discrétion de l'organisation. De même, si le nombre de participants est insuffisant, l'organisation pourra unifier les catégories.
4. En ce qui concerne le point précédent, la catégorie senior peut être divisée en deux : Senior sous 21 (compétiteurs âgés de 18 à 21 ans) et senior (compétiteurs âgés de 22 ans et plus).
5. Si les membres d'un couple ou d'une équipe appartiennent à des catégories différentes, ils seront placés dans la catégorie la plus élevée. Il ne sera en aucun cas possible de concourir dans une catégorie autre que celle immédiatement supérieure. Un concurrent ne pourra pas être inscrit, Partenaire ou équipe dans une catégorie qui ne correspond pas à l'âge des concurrents.



6. Les épreuves de goshin shobu sont réservées aux benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors. Chaque catégorie est divisée en différentes catégories en fonction du sexe et du poids des participants. (Voir les sections des épreuves de Goshin Shobu)

1.4. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1.4.1. Kata, Expression technique et Randori

1.4.1.1. Phase de qualifications

1. Cette phase se compose de deux tours de qualification, au cours desquels la note sera ajoutée pour obtenir le score pour le classement aux phases finales.
2. Au premier tour, l'ordre de participation sera celui établi selon le tirage au sort.
3. Seuls les 8 concurrents ayant obtenu le meilleur résultat au premier tour participeront au deuxième tour.
4. Dans le deuxième tour, l'ordre de participation sera différent de celui du premier tour afin d'éviter de nuire ou de profiter à un concurrent.
5. Le comité de compétition peut convenir d'un classement en fonction des caractéristiques de la compétition. La fourchette la plus fréquemment utilisée est de 7 à 9 pour toutes les catégories.
6. La note la plus basse et la plus haute de chaque tour ne sont pas prises en compte pour l'obtention de la note totale de chaque tour et, par conséquent, pour la note finale. Les notes non prises en compte ne peuvent pas non plus être utilisées pour la détermination de l'égalité en cas d'égalité.
7. Les quatre meilleurs concurrents ou couples se qualifient pour la phase finale.
 - En cas d'égalité, le vainqueur est désigné comme suit :
 - Plus haut score en additionnant les trois notes valides
 - La valeur minimale la plus élevée parmi celles éliminées
 - La plus élevée des maximas éliminés
 - Majorité des juges qui ont donné le vainqueur au concurrent
 - La plus faible des notes valides
 - La note la plus élevée parmi les notes valides
 - En cas de maintien de l'égalité, un départage aura lieu.



1.4.1.2. Phase finale

1. Les quatre meilleurs qualifiés s'affronteront par système de éliminatoires dans la lutte pour les places d'honneur.

Les concurrents ou couples seront encadrés comme suit:

1ère place - 4ème place
Classé 2e - 3e

2. Les vainqueurs de chaque rencontre se qualifient pour la finale dans la lutte pour la 1ère et 2ème place. Les deux perdants seront considérés comme 3ème.
3. D'un point de vue organisationnel, il peut être établi que les deux perdants s'affrontent pour une seule troisième place.
4. Dans la phase finale, les concurrents de chaque affrontement sont placés un de chaque côté du tableau des scores. En se référant aux juges de chaise, la couleur rouge (AKA) est à droite et la couleur bleue (AO) à gauche. (Voir paragraphe 1.5.6.2)
5. Participera en premier pour chaque affrontement le moins bien classé, auquel sera attribué la couleur rouge (AKA). À l'adversaire, la couleur bleue (AO).
6. En finale, la couleur bleue (AO) sera le vainqueur de la demi-finale 1o vs 4o, et la couleur rouge (AKA) sera le vainqueur de la demi-finale 2o vs 3o.

1.4.1.3. Notations pour Kata, Randori et Expression Technique

1. Le score ou les drapeaux, selon que nous sommes en phase de qualification ou finale, seront affichés par tous les arbitres simultanément, sur ordre du juge central. Le juge central donnera un long bip (attention) et ensuite un court. En écoutant ce dernier, les arbitres lèveront de manière claire et décisive leur score ou drapeau. Évitant les hésitations
2. La table enregistre l'évaluation effectuée par chaque juge. Les juges doivent tenir compte, avant de donner leur appréciation, des critères de décision de chaque épreuve.
3. Lorsqu'il se produit une erreur dans l'enregistrement d'un tableau de phase initiale ou finale et les concurrents qui prennent part ne sont pas ceux alors indiqués, quel que soit le résultat, celui-ci sera déclaré nul et non avenue et devra être développé à nouveau.



4. Afin d'éviter ce type d'erreur, le vainqueur de chaque rencontre doit confirmer sa victoire sur la table de contrôle avant de quitter la zone de compétition.
5. Avant le début de chaque épreuve, le juge central vérifiera que les juges latéraux sont prêts, et indiquera à la table par un coup de sifflet qu'ils peuvent commencer.
6. Les compétiteurs entreront sur le tatami pour effectuer leur travail lorsque la table de contrôle l'indiquera.
7. Les compétiteurs commenceront leur travail une fois placés sur le tatami, sans avoir besoin de recevoir un signal des juges pour commencer.

1.4.2. Goshin Shobu

1.4.2.1. Tableau éliminatoire

1. Ces épreuves seront organisées en tableaux éliminatoires. L'organisation, dans l'appel officiel correspondant, communiquera si c'est avec ou sans repêchages
2. Chaque étape de l'épreuve permet de déterminer les finalistes par élimination directe.
3. Dans la mesure du possible, on essaiera de placer les concurrents d'un même club ou d'une même fédération, certains en haut et d'autres en bas.
4. Dans le cas où il n'y a que trois concurrents, la table éliminatoire sera remplacée par une poule, dans laquelle chaque concurrent affrontera les deux autres une seule fois. Si un compétiteur gagne ses deux confrontations, ce compétiteur est le vainqueur de l'équipe, tandis que le second sera déterminé par le vainqueur de la confrontation directe des deux autres compétiteurs. En cas de triple égalité (chaque concurrent gagne un combat et en perd un autre), le critère d'égalité est le suivant :
 - Plus grande différence de points en ajoutant les points pour et contre les deux matches.
 - Plus grand nombre de points en ajoutant seulement les points en faveur des deux affrontements.
 - Moins de pénalités cumulées dans les deux affrontements.
 - Plus grande différence de points dans le combat gagné.
 - Plus grand nombre de points pour le combat gagné.
 - En cas d'égalité, le juge central, après consultation des juges auxiliaires, prendra la décision par HANTEI



5. Le compétiteur de chaque affrontement est sélectionné pour le tour suivant. La dernière confrontation détermine le vainqueur du tournoi et le deuxième. Le troisième sera le vainqueur des repêchages (s'il y en a). L'organisation pourra déterminer au préalable dans la convocation de chaque championnat, l'existence de deux troisièmes postes ou d'un troisième et d'un quatrième.
6. En cas d'égalité dans l'épreuve de goshin shobu, le vainqueur sera décidé comme suit :
 - Augmentation du nombre d'IPPON obtenus
 - Plus grand nombre de WAZA ARI
 - Pénalité de moindre importance
 - En cas de maintien de l'égalité, un départage sera effectué avec une attaque appartenant à la liste officielle des goshin shobu au choix de l'arbitre. Cette attaque sera effectuée alternativement par les deux concurrents. A la fin des deux techniques l'arbitre demandera HANTEI (décision) et à l'écoute du sifflet les deux juges et l'arbitre central lèveront directement le fanion de la couleur correspondant à celui qu'ils considèrent vainqueur, AKA ou AO, le vainqueur étant celui qui obtient la majorité des trois voix.

1.4.2.2. Observations de Goshin Shobu

7. En goshin shobu, après la fin de chaque technique de Tori, l'arbitre donnera un long bip, indiquant aux juges de chaise de montrer leur verdict avec les drapeaux. Celles-ci seront montrées par tous les juges simultanément, sans hésitations ni hésitations. Si l'arbitre le juge nécessaire, il demandera SHUGO.
8. Lorsqu'une erreur se produit dans l'enregistrement d'un tableau et que les concurrents qui prennent part à une rencontre ne sont pas ceux indiqués, alors, quel que soit le résultat de la rencontre ou du tour, ce dernier sera déclaré nul et non avenu.
9. Afin d'éviter ce type d'erreur, le vainqueur de chaque rencontre doit confirmer sa victoire sur la table de contrôle avant de quitter la zone de compétition.

1.5. AIRE DE COMPETITION

1.5.1. La superficie de compétition

1. Un tournoi peut comporter une ou plusieurs surfaces de compétition en fonction du nombre de participants.

2. Les surfaces de compétition sont identiques pour les 5 épreuves (Kata, Expression technique, Randori et Goshin Shobu).

La superficie visée se compose des éléments suivants :

- Zone de compétition : Accessible uniquement aux compétiteurs qui participeront, au personnel de l'équipe d'arbitrage et aux coachs/délégués autorisés.
 - Tatami de compétition. C'est la zone réservée aux compétiteurs.
 - Sièges de juges et d'arbitres
 - Table de notation
 - Zone de préparation ou d'échauffement : Accessible à tous les concurrents, ainsi qu'aux entraîneurs et délégués.
 - Médecin officiel de la compétition
 - Tatami de chauffage
 - Salle de pesée.
- Table centrale : Dirige et coordonne toute la compétition. Accessible uniquement aux arbitres ou aux entraîneurs qui vont déposer une réclamation officielle.
3. Les différentes zones peuvent être séparées et délimitées à la discrétion de l'organisation.

1.5.2. Aire de compétition

1. La zone de compétition est un carré de 10 m. de côté (mesures prises par l'extérieur), composé de tatamis répartis entre un carré de 8 m. de côté d'une couleur, et une bordure d'un 1 m. d'une autre couleur, déterminant ainsi une zone de sécurité.
2. Exceptionnellement, pour des raisons d'organisation, des zones de compétition plus petites peuvent être utilisées à condition que la zone de sécurité soit maintenue.
3. La zone de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis rembourrés.
4. La zone de compétition doit être plate et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur la surface en contact avec le sol. L'équipe d'arbitrage doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement ensemble pendant la compétition.
5. Dans les épreuves de Goshin Shobu, on pourra marquer au centre de la zone de compétition, pour indiquer la position de départ des concurrents, deux lignes parallèles de 1 m. chacune. Ces lignes doivent être espacées de 1 m. l'une de l'autre.

- Les juges sont assis à la limite extérieure de la zone de sécurité. La disposition des juges sera celle stipulée pour le type d'épreuve à juger. Chacun des juges sera équipé de :
- Un marqueur avec des points et un autre pour les décimales, lorsqu'il faut arbitrer par des points.
- Un drapeau rouge et un drapeau bleu, lorsque des drapeaux doivent être utilisés.
- Sifflet pour le juge central

1.5.3. La table de notation

1. La table des marqueurs sera composée de deux marqueurs et, selon l'épreuve, d'un arbitre (Goshin Shobu) ou d'un marqueur central (Kata, Expression technique et Randori). Il pourra avoir une autre composition de manière exceptionnelle, en raison des nécessités du concours. Dans le cas où la composition n'est pas conforme à la règle générale, Elle doit être approuvée par le comité d'arbitrage.
2. La table doit se trouver en dehors de la surface du tatami pour ne pas gêner l'arbitre et les compétiteurs.
3. Le marqueur central sera assis entre les autres marqueurs. Cette fonction peut être exercée par un membre de l'équipe d'arbitrage.
4. Dans l'épreuve de Randori, un des marqueurs sera en charge du chronomètre.
5. Dans l'épreuve de Goshin Shobu, un juge de table sera chargé de la feuille de score des deux concurrents. Il devra vérifier que l'alternance des attaques est respectée et que les points sont correctement notés. Veiller à ce que le marqueur indique la ponctuation correcte, le cas échéant.

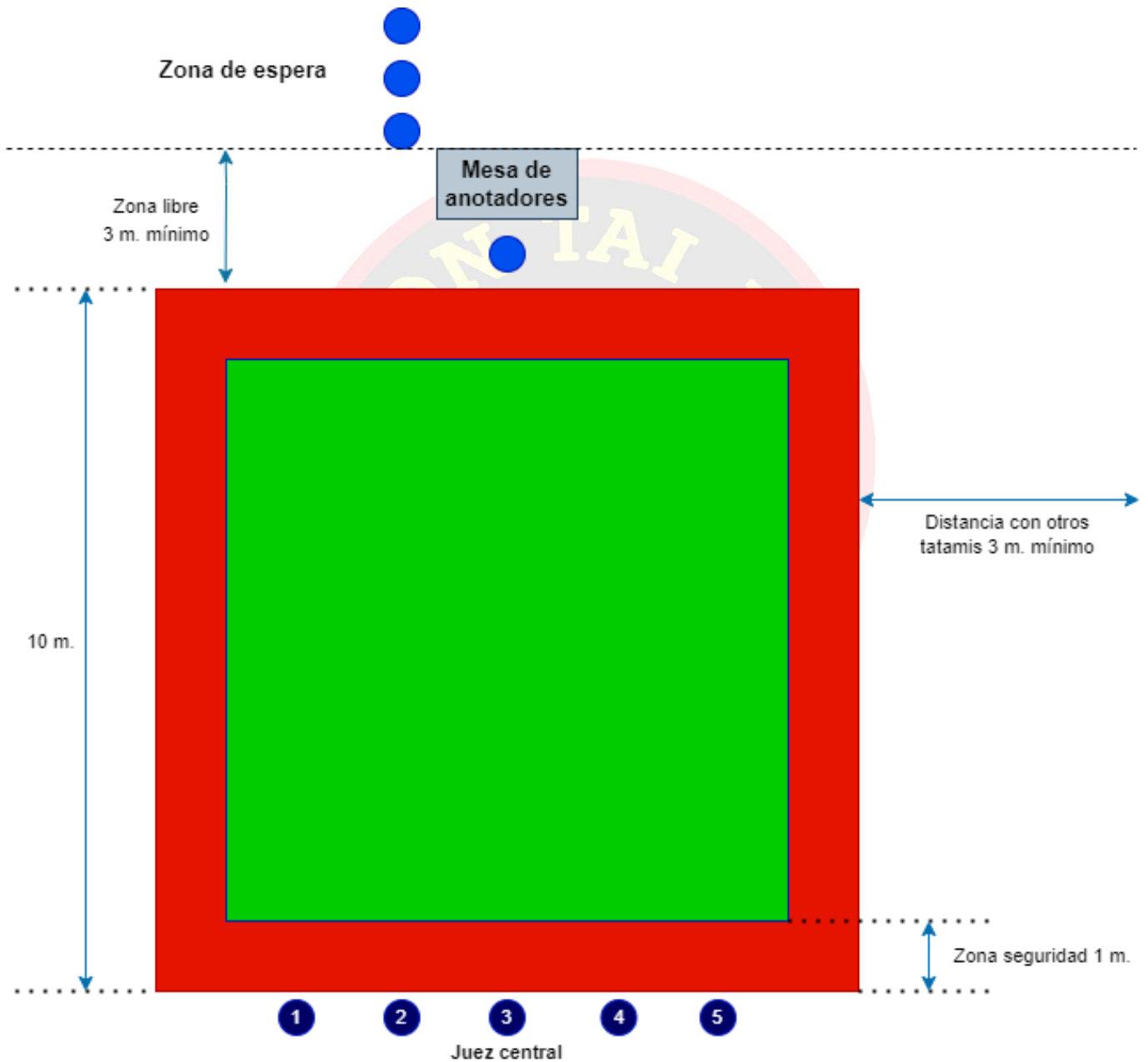
1.5.4. Juges et arbitres

1. Dans les épreuves de Kata, d'Expression technique et de Randori, le nombre de juges formant l'équipe arbitrale d'un tatami sera de cinq. Dans ces épreuves il n'y a pas d'arbitre, seulement des juges, l'un d'eux exerçant le juge central. Dans les championnats où il n'est pas possible d'avoir cinq juges, on pourra exceptionnellement avoir trois juges. S'il n'y a que trois juges, toutes les notes sont prises en compte.
2. Les épreuves Goshin Shobu auront un arbitre central, un juge de table et deux juges de chaise.

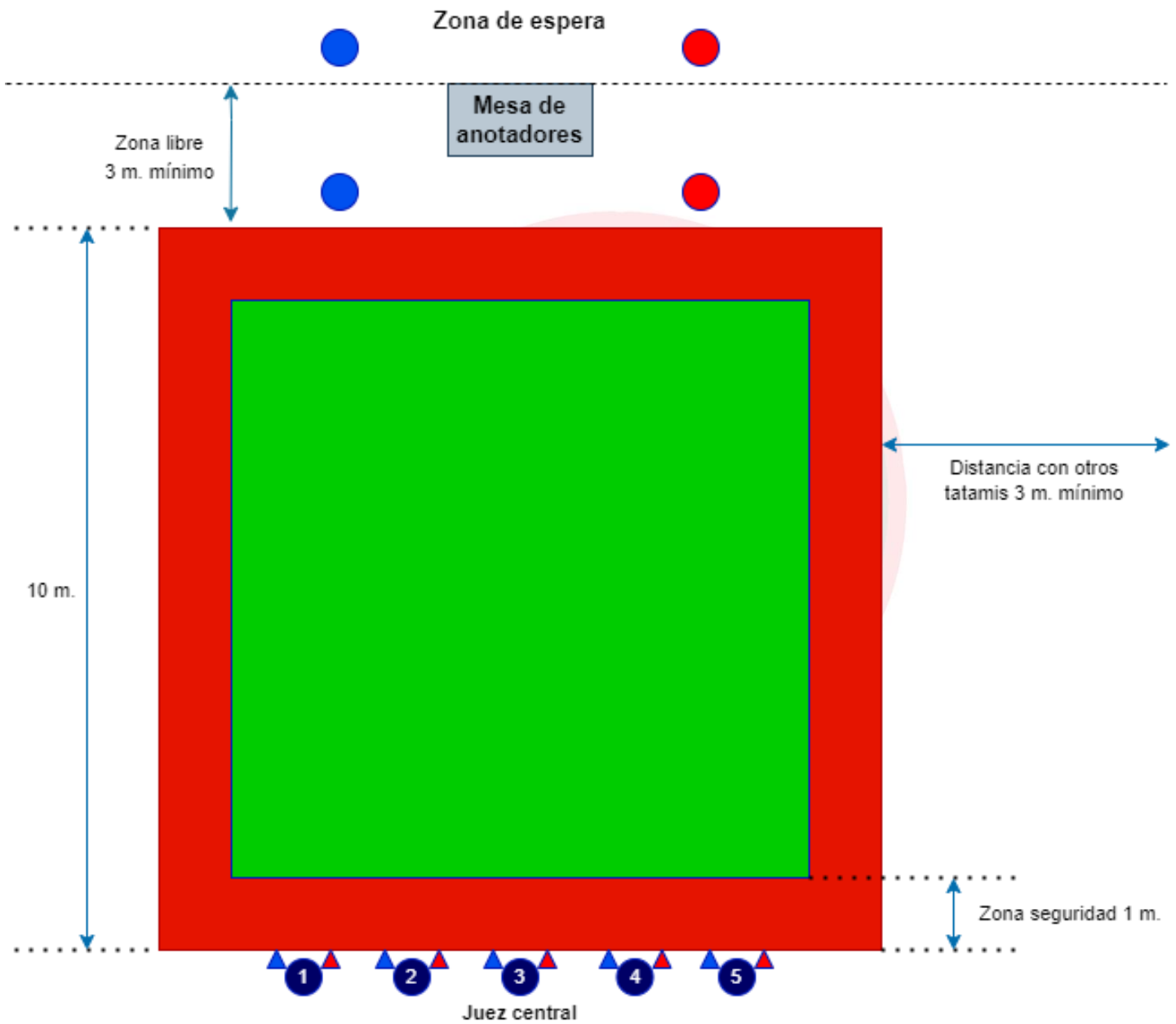
1.5.5. Coach et délégués

1.5.6. Disposition et aires de compétitions

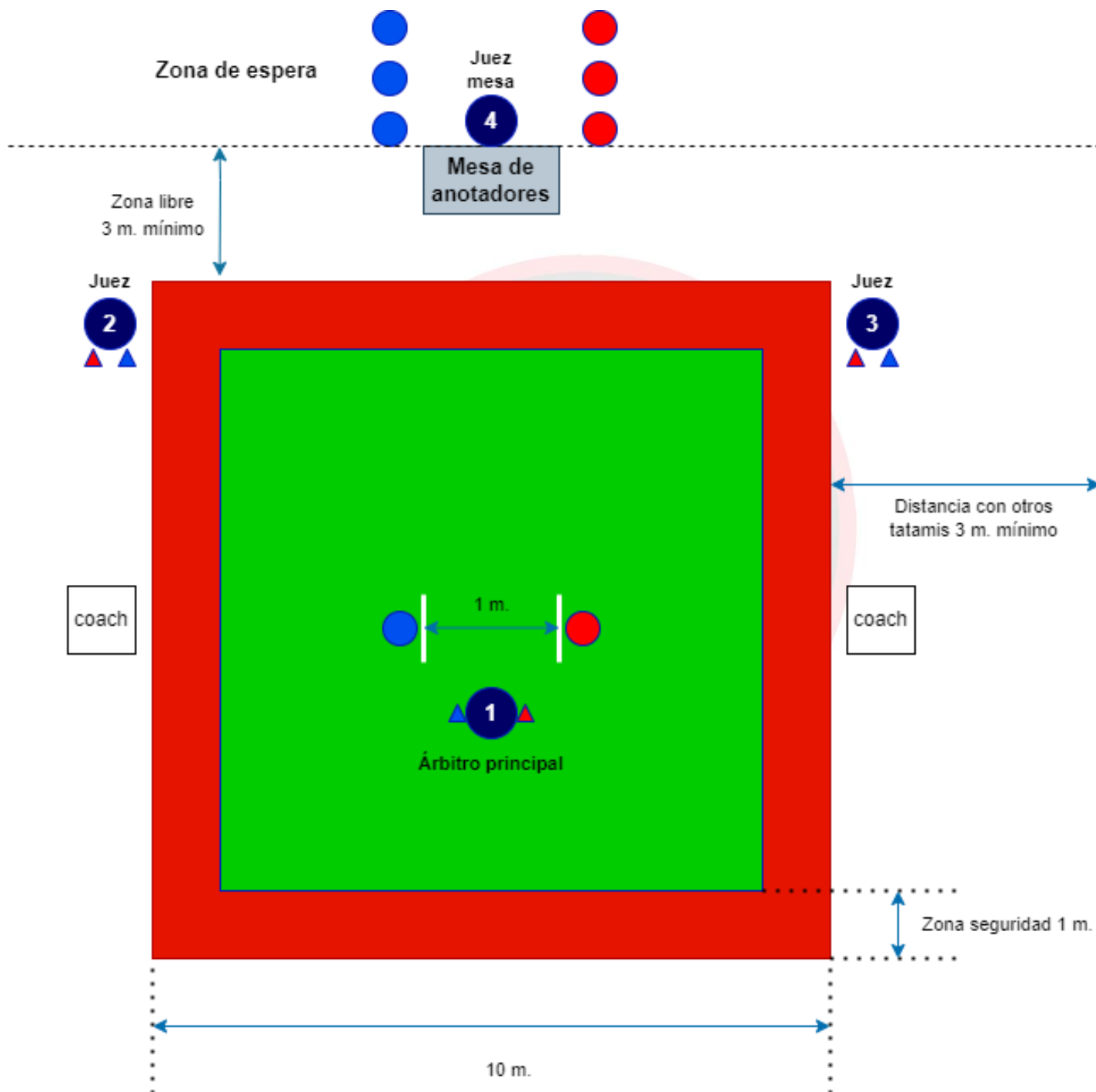
1.5.6.1. Disposition pour les phases de qualifications katas, randoris et expression techniques



1.1.1.1. Disposition pour les phases de qualifications katas, randoris et expression techniques (finales)



1.1.1.2. Dispositions pour les épreuves de Goshin Shobu



1.2. TENUE OFFICIELLE

1. Les arbitres et les concurrents doivent porter l'uniforme officiel tel que décrit aux sections 1.6.1 (Arbitres et juges) et 1.6.2 (Concurrents).
2. La commission d'arbitrage exclut tout juge, fonctionnaire ou concurrent qui ne respecte pas le code vestimentaire.

1.2.1. Arbitres et juges

1. Les arbitres et les juges doivent porter pendant toute la durée de la compétition l'uniforme officiel désigné par le tribunal arbitral.
 - Uniforme officiel des juges et arbitres :
 - Veste bleu marine droite. Il n'est pas permis de porter une veste croisée ou des broches sur la veste.
 - Chemise blanche à manches courtes ou longues (définies au préalable par la commission d'arbitrage pour l'événement), selon les conditions climatiques prévalant. La chemise sera enfoncée à l'intérieur de la taille du pantalon.
 - Cravate officielle nationale. À défaut, bleu foncé et sans dessins flashy.
 - Pantalon gris, lisse et sans revers.
 - Chaussettes bleu foncé ou noir sans dessin.
 - Pantoufles d'arbitrage ou chaussures noires pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.
 - Sifflet avec cordon.
 - Les arbitres et les juges aux cheveux longs peuvent porter des éléments discrets (épingles à cheveux, pinces...) pour garder les cheveux attachés pendant toute la compétition.
2. Les officiels peuvent porter le même uniforme que les arbitres et les juges.
- 3.
4. Avec l'accord de la commission d'arbitrage, les officiers et les juges peuvent être autorisés à enlever leur veste.

1.2.2. Compétiteurs

1. Les concurrents doivent porter un keikogi blanc sans inscription, bandeau ni bordure. Seule la marque d'origine des fabricants du keikogi peut être visible dans les endroits normalement acceptés, ainsi que sur la manche droite le sponsor (s'il y en a un) dans une taille de 12x8cm au maximum.
2. Le keikogi doit être propre, sec, sans déchirures ni décollements.



- Les emblèmes suivants sont facultatifs :
 - Les keikogi spécifiques à notre discipline, avec le blason sur la manche gauche et les idéogrammes (KANJI) "Nihon Tai Jitsu" sur le revers gauche de la veste sont également autorisés.
 - Un écusson représentatif du club ou de la fédération (12x8 cm maximum) peut être porté sur la poitrine gauche et/ou la marque du keikogi sur la poitrine droite.
 - L'emblème de la Fédération (12x8 cm maximum) peut être porté sur la partie gauche de la poitrine et/ou l'emblème de la Fédération (20x10 cm maximum) sur la manche gauche. À défaut, ils peuvent être remplacés par le sponsor agréé.
3. Les ceintures doivent avoir environ 5 cm. de largeur et être suffisamment serrées pour éviter que la veste ne soit lâche. Les pointes dépassent environ 20-30 cm. de chaque côté du nœud.
 - On veillera à ce que les concurrents ne portent pas de ceintures de grade pendant la compétition :
 -
 - Pendant les phases de qualification des épreuves de Kata, d'Expression Technique et de Randori, le compétiteur ou le couple pourra porter une ceinture rouge (AKA) ou bleue (AO) indifféremment.
 - Dans les phases finales des épreuves de Kata, Expression Technique et Randori et dans les épreuves de Goshin Shobu, il portera la couleur de ceinture qui lui correspond selon le tirage au sort.
 4. L'organisation veillera à ce qu'il y ait suffisamment de ceintures rouges (AKA) et bleues (AO) sur chaque tatami.
 5. La veste, lorsqu'elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimale telle qu'elle couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser le milieu de la cuisse.
 6. Le port d'un maillot de corps, d'un haut ou d'un soutien-gorge est obligatoire pour les compétitrices et facultatif pour les compétiteurs. En cas d'utilisation, elle doit obligatoirement être de couleur blanche et être enfoncée à l'intérieur du pantalon. Il ne peut y avoir aucun motif ou dessin. Les T-shirts à col roulé ne sont pas admis.
 7. Les manches de la veste doivent être comprises entre le milieu de l'avant-bras et les poignets et ne peuvent pas être retroussées.
 8. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour couvrir au moins 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.
 - Ils doivent avoir les cheveux propres, coupés ou assujettis à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement de la compétition :
 - La bande de tête n'est pas autorisée.



- Lorsque les juges estiment qu'un concurrent/e a des cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, procéder à une mise en garde verbale.
- Si vous n'apportez pas de solution, vous serez exclu/e du concours.

- Il est interdit de porter ou d'utiliser pendant la compétition les accessoires suivants :
 - Broches et épingles
 - Chaînes, bagues, montres.
 - Boucles d'oreilles, piercings ou similaires.
 - Lunettes lorsque cela peut être dangereux pour le déroulement de la compétition. Oui, l'utilisation de lentilles de contact souples est autorisée sous la responsabilité du concurrent.
- 9. Le personnel masculin est autorisé à porter une coquille, les féminines peuvent porter un protège poitrine. Celle-ci doit être portée sous le keikogi. Autres protections sont interdites sauf pour le test de Tai Jitsu Kumite.
- 10. Les protections homologuées pour l'épreuve de Tai Jitsu Kumite sont les suivantes :
- 11. L'utilisation de bandages ou d'un support pour une blessure doit être approuvée par la commission d'arbitrage, après autorisation du médecin officiel.
- 12. Lorsqu'un compétiteur arrive dans la zone de compétition avec un uniforme non autorisé, il aura une minute pour y remédier. Si vous ne résolvez pas le problème, vous serez disqualifié.

1.3. ORGANISATION

1.3.1. Le comité d'organisation sportif

- Le Comité d'organisation sportive a pour missions :
 - La coordination du service de sécurité.
 - La réception des concurrents et le contrôle de la documentation.
 - Interdire l'accès à la zone de compétition à toutes les personnes qui n'ont pas d'accréditation, appartiennent au service de sécurité ou d'arbitrage.
 - Gère les moyens nécessaires au déroulement de la compétition (informatique, photocopieuse, marqueurs, banderoles, micro, etc.).
 - Placement des différents tatamis.
 - Annoncer les listes de concurrents avant la compétition et des tableaux de compétition pendant le déroulement de celle-ci. A donner aux coachs ou entraîneurs



1. En général, il s'occupe de tous les aspects logistiques pour que la compétition puisse se développer.

1.3.2. La Commission d'arbitrage

1. Elle sera dirigée et coordonnée au niveau national par le directeur de la commission d'arbitrage du département de Nihon Tai Jitsu.
2. Les membres de cette commission sont désignés par celui-ci et ont compétence pour proposer à la Commission l'élaboration, la modification et l'approbation du présent règlement, ainsi que de toutes questions relatives à l'arbitrage.
3. Les propositions à cet égard seront transmises à la commission par l'intermédiaire des délégués d'arbitrage des différents départements territoriaux de Nihon Tai Jitsu ou, à défaut, du directeur du département de Nihon Tai Jitsu de ce même territoire.
4. Les délégués territoriaux pourront participer aux questions relatives au concours et à la prise de décisions qui affectent le fonctionnement normal de celui-ci, tant avant qu'après sa célébration.

1.3.3. Direction de la commission d'arbitrage

- Le directeur de la commission a les attributions suivantes :
- Surveiller l'application correcte des règlements pendant la compétition.
- Assurer la bonne préparation du tournoi, en consultant le comité d'organisation sur tous les aspects liés à celui-ci.
- Désigner et répartir les chefs des tatamis dans chaque zone et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des rapports des chefs des tatamis.
- Désigner et distribuer les juges et les responsables de l'organisation affectés à chaque tatami.
- Superviser et coordonner les actions de l'ensemble des officiers d'organisation.
- Nommer des remplaçants lorsque cela est nécessaire pour promouvoir l'égalité et l'objectivité dans le score. (La composition de l'équipe d'arbitrage ne peut pas être modifiée à la volonté du juge de table, de l'arbitre et des juges)
- Enquêter pour rendre un verdict sur une plainte officielle.
- Émettre, après consultation du directeur technique du département, un verdict sur les cas techniques qui peuvent se présenter lors d'une rencontre et pour lesquels rien n'est stipulé dans le règlement.
- La décision prise fait l'objet d'un procès-verbal qui sera pris en compte dans des situations analogues et lors de révisions ultérieures du règlement.
- Rassembler à la fin du concours toute la documentation générée par celui-ci.

- Étude des rapports établis par les chefs de tatami.

1.3.4. Responsable de Tatami

- Chaque tatami aura un responsable de tatami qui aura pour mission :
- Distribuer aux arbitres et aux juges, pour tous les combats et rencontres effectués dans leur zone de responsabilité.
- Superviser les actes des arbitres et des juges dans leur domaine de responsabilité et s'assurer que les responsables de l'organisation qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches pour lesquelles ils ont été désignés.
- Préparer un rapport contenant ses recommandations, s'il y a lieu, sur l'action des arbitres, juges et officiels d'organisation sous sa responsabilité.
- Ce rapport est transmis à la commission d'arbitrage.
- Peut être désigné pour exercer les fonctions de juge d'assises dans le cadre des épreuves exigées par cette fonction.

1.3.5. Juges et arbitres

1. Les juges et les arbitres sont la plus haute autorité pendant la compétition.
2. Ils veilleront à la bonne tenue de celle-ci, ainsi qu'à l'évaluation correcte des différentes phases de la compétition.
3. Son principal responsable sera le directeur d'arbitrage du département de Nihon Tai Jitsu national. À défaut, il s'agit de la personne que le tribunal arbitral désigne comme arbitre pour le concours.
4. Ils suivront les indications de leur chef tatami.
5. Son autorité est valable pendant toute la durée de la compétition et peut sanctionner tout compétiteur ou coach qui ne se comporte pas correctement, même s'il n'est pas en compétition dans un tatami.

1.3.6. Les officiels de l'organisation sportive

- Les officiels de l'organisation sportive doivent accomplir toutes les fonctions assignées aux tables des marqueurs et à la table centrale.
-
- Ils exécutent toutes les tâches relatives à la compétition qui leur sont confiées par le C.O.D. et par la commission d'arbitrage.

- - Dans l'exercice de leurs fonctions au sein du bureau central :
 - Recevoir les feuilles de score et générer des tableaux de compétition avec les qualifiés pour les prochains tours.
 - Ils appelleront les concurrents par haut-parleur.
 - Toute autre activité attribuée à ce bureau.
1. Dans l'exercice de leurs fonctions aux tables de notation :
 2. Ils enregistreront les points attribués à chaque concurrent, contrôleront le temps des Randori et signaleront les infractions.
 3. Ils vérifieront l'identité des concurrents et surveilleront l'alternance entre TORI et UKE pendant les combats.
 4. Ils recevront leurs feuilles de compétition provenant de la table centrale et noteront leurs résultats.
 5. Ils suivent les indications du chef de tatami, du juge central et du juge de table.
 6. Ils contrôleront l'ordre correct dans la zone de compétition, l'accès à celle-ci et que les concurrents se trouvent près des tatamis au moment précédant celui où ils doivent concourir.
 7. Ils veilleront à l'utilisation correcte des zones d'accès exclusif aux arbitres, officiels et concurrents, ainsi que de la période d'attente pour concourir.
 - 8.
 9. L'organisation doit nommer des responsables organisationnels en nombre suffisant pour assurer de manière satisfaisante toutes les fonctions qui lui sont confiées.

1.3.7. **Entraîneurs et coachs**

1. Pour devenir coach, il faut avoir réussi au préalable le cours correspondant.
2. Ils doivent être dûment autorisés par l'organisation, pour laquelle ils doivent s'être inscrits au préalable sur la feuille de compétition.
3. Pendant la compétition, ils doivent porter à tout moment leur accréditation fournie par l'organisation.
4. Ils sont les seules habilités à effectuer des consultations au bureau de notation ainsi que des réclamations officielles au bureau central.
5. Ils pourront accompagner et instruire leurs concurrents depuis le lieu qui leur sera attribué par l'organisation, lors des épreuves de Goshin Shobu.
6. Ils doivent être en uniforme avec le survêtement de leur fédération ou club, ou à défaut avec des vêtements sportifs.

7. Ils doivent maintenir une attitude correcte et respectueuse. En dirigeant leurs concurrents avec efficacité et modération. Ils peuvent être expulsés de l'enceinte s'ils ne le font pas.
8. Le nombre d'entraîneurs autorisés par club ou fédération peut être limité à la discrétion de l'organisation.
9. Pour vous aider dans les fonctions d'organisation des concurrents, vous pouvez compter sur l'aide de délégués d'équipe.

1.3.8. Délégués d'équipes

1. Ils n'ont pas besoin de suivre un cours de formation.
2. Doivent être approuvés au préalable par l'organisation.
3. Pendant la compétition, ils doivent porter à tout moment leur accréditation fournie par l'organisation.
 - Leurs fonctions sont d'aider les coaches avec l'organisation et la gestion des concurrents :
 - Les localiser ou les appeler de la zone d'échauffement à la zone de compétition.
 - Les organiser selon l'ordre de compétition avant de commencer votre participation à la course.
 - Les aider à changer de ceinture ou de protection avant d'entrer en compétition.
 - Les accompagner chez le médecin officiel ou ailleurs dans l'enceinte.
4. Ils ne sont pas autorisés à consulter le bureau de notation ou à formuler des réclamations officielles au bureau central.
5. Ils doivent se comporter et s'habiller selon les mêmes critères que les coaches.
6. Le nombre de délégués autorisés par club ou fédération peut être limité à la discrétion de l'organisation.

1.3.9. Le médical, poste de secours

1. Un poste de médecin sera assuré par un ou plusieurs professionnels de la santé désignés par l'organisation.



1.4. COMPORTEMENT ET CIRCULATION

1. Avant la compétition, les concurrents doivent passer par le contrôle des passeports sportifs
2. Les concurrents ne sont pas autorisés à apporter quoi que ce soit dans la zone de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).
3. Lorsque les compétiteurs se présentent dans la zone de compétition, ils doivent porter les vêtements et l'équipement nécessaires conformément aux règlements spécifiques de chacune.
4. Il est strictement interdit aux compétiteurs, délégués et coach de s'approcher des chaises des juges et arbitres, ceux-ci pouvant être expulsés de l'événement s'ils ne le respectent pas.
5. Il est strictement interdit aux compétiteurs qui ne participent pas à la modalité et à la catégorie qui se développe sur ce tatami de s'approcher des tables d'évaluation. De même, il ne peut y avoir plus d'un coach/délégué par fédération/club sur la table d'évaluation. Le non-respect peut entraîner l'exclusion de l'événement.

1.5. DOCUMENTS A UTILISER

- Fiche de score de la phase de qualification en Kata, Randori et Expression Technique
- Tableau des éliminatoires en Goshin Shobu, et phase finale en Kata, Randori et Expression technique
- Tableau de repêchage en Goshin Shobu
- Feuille de notation dans Goshin Shobu
- Fiche de résultats finaux.
- Exemple d'autorisation parentale.
- Identifications pour les responsables de l'organisation, les entraîneurs et les délégués d'équipe.



PARTE II:

REGLEMENTS DE COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE



2.1. ABANDONO, LESIONES Y ACCIDENTES

1. KIKEN est la décision donnée quand un compétiteur abandonne pour une raison quelconque : il ne se présente pas à l'appel, refuse de continuer ou abandonne le travail ou combat, soit par blessure ou par technique finale réussie de l'adversaire (Tai Jitsu Kumite)
2. Lorsqu'un compétiteur se blesse, l'arbitre ou le chef du tatami doit immédiatement arrêter le travail et aider la personne blessée en même temps qu'il appelle le médecin.
3. Si le médecin recommande au compétiteur de ne pas continuer, celui-ci ne peut ignorer les conseils du médecin et le chef des tatamis disqualifiera le compétiteur afin qu'il ne puisse plus participer.
4. Un compétiteur blessé qui a été déclaré incapable par le médecin ne peut plus participer à ce tournoi.
5. Dans le Goshin Shobu et le Tai Jitsu Kumite, si les deux concurrents se blessent en même temps et sont déclarés incapables de poursuivre le combat par le service médical, la victoire est attribuée au concurrent qui a obtenu le plus grand nombre de points jusqu'à ce moment, en comptant le même nombre d'attaques pour les deux. Si le score est égal, les critères de départage établis pour chaque modalité s'appliqueront et seront décidés par HANTEI si nécessaire.
6. En Goshin Shobu et Tai Jitsu Kumite, lorsque la blessure est attribuée au compétiteur blessé, si celui-ci ne peut pas suivre, il perd le combat.
7. Dans la phase de qualification de Kata, Expression Technique et Randori, si un concurrent abandonne (KIKEN) le résultat sera la note minimale dans les évaluations de tous les juges.
8. Dans la phase finale de Kata, Expression Technique et Randori, si un concurrent abandonne (KIKEN) le résultat sera de tous les drapeaux pour la couleur de l'adversaire.
9. Dans Goshin Shobu, si un concurrent abandonne (KIKEN), l'adversaire recevra la note maximale (IPPON) de tous les tours restants.
10. En cas de blessure d'un compétiteur, le partenaire (kata, expression technique et randori) ou concurrent adverse (goshin shobu) attendra sur un côté du tatami en position SEIZA.

2.2. FAUTES, ÉLIMINATIONS ET DÉCLASSEMENTS COMMUNS EN KATA, EXPRESSION TECHNIQUE ET RANDORI

Trois types de fautes seront pris en compte pour l'évaluation de la performance :

1 Légère :

Elle affecte la meilleure ou la pire réalisation des techniques, le protocole de présentation sur le tatami et l'aspect personnel.

Désajustement apparent du keikogi

2 Grave :

Erreurs constantes et importantes dans des aspects et principes fondamentaux de notre discipline.

Modifier de manière significative l'exécution des techniques, mettant en danger son partenaire ou lui-même.

3 Très grave :

Celle dans laquelle les principes et les fondements du Nihon Tai Jitsu ou les doutes notoires et interruptions prolongées sont omis.

Manque de respect envers les arbitres, les juges et le personnel d'organisation.

- Élimination : Un compétiteur ou un partenaire doit obtenir le score minimum ou perdre une partie éliminatoire lorsque :
- Si le travail n'est pas conforme au règlement ou qu'une autre irrégularité est commise, le juge central devra appeler les autres juges pour parvenir à un verdict commun.
- Tout autre comportement survenu que la commission d'arbitrage ou la commission d'organisation considère comme méritant une telle sanction.
 - Si un compétiteur est éliminé, le juge central réunira l'équipe d'arbitrage et après délibération, l'annoncera en croisant et en écartant les drapeaux devant lui et en indiquant ensuite le vainqueur si nous sommes dans la phase finale, soit en indiquant le score minimum si vous êtes dans la phase de qualification. Ce score représente tous les scores calculables du tour.

2. Disqualification : Un compétiteur ou un partenaire sera disqualifié de la compétition lorsque :

Commet une faute grave ou répétée à l'encontre d'un arbitre, d'un juge, d'un responsable de l'organisation ou de tout membre organisateur du concours.

- L'entraîneur ou coach commet des manquements à l'égard d'un arbitre, d'un juge, d'un responsable de l'organisation ou de tout membre organisateur de la compétition.

- Attaque intentionnelle d'un adversaire.
- Effectuer les techniques de manière violente et dangereuse pour le partenaire, et ne pas corriger son comportement après l'avoir appelé à l'ordre précédemment (faute grave).
- S'adresser aux arbitres, juges, organisateurs ou au public de manière dédaigneuse et ne pas corriger leur attitude après avoir été appelé à l'ordre précédemment (faute très grave).
- Tout autre comportement survenu que la commission d'arbitrage ou la commission d'organisation considère comme méritant une telle sanction.

2.2. L'ÉPREUVE KATA

2.2.1. Définition

- Dans ce test, le compétiteur ou le couple effectuera une série de mouvements prédéfinis de la manière la plus précise possible, cela est connu comme Kata.
-
- Le kata choisi doit être reconnu par la Commission technique nationale de Nihon Tai Jitsu comme appartenant à l'ensemble technique de Nihon Tai Jitsu (voir paragraphe 2.3.4 Liste officielle des katas).

2.2.2. Modalités

- 1.
2. Mode Individuel : le concurrent effectuera des katas de base dans tous les tours ou éliminatoires, dans toutes les catégories.
- 3.
4. Modalité Couples : Le couple concurrent réalisera un kata de base synchronisé, ou bien un kata fondamental ou supérieur.

2.2.3. Catégories et exigences

1. La compétition de kata sera mixte dans toutes les catégories, aussi bien en individuel qu'en couple.
 - Il se développe dans les catégories suivantes :
 - Individuel : Pupilles, Benjamin, Minimes, Cadets, Junior et seniors
 - Couples : Pupilles, Benjamin, Minimes, Cadets, Junior et seniors
2. La table sera informée du choix du kata avant le début de chaque tour. Le central (généralement le chef de tatami) doit informer le compétiteur s'il va effectuer un kata non autorisé, permettant au compétiteur de rectifier son choix.

3. Dans le cas où le compétiteur effectue un kata non autorisé, soit parce qu'il répète quand il ne doit pas ou parce que le kata n'est pas sur la liste pour sa catégorie, le marqueur central devra l'indiquer aux juges de chaise afin qu'ils le jugent en conséquence.

2.2.4. Listes officielles des katas

1. Dans la modalité individuelle, toutes les catégories présenteront des katas de base à tous les tours.
2. Dans la modalité par couple, le type de kata que vous devez effectuer à chaque tour selon votre catégorie sera le suivant :

Catégories :	1 ^o tour	2 ^o tour	Phase finale
Pupilles	Kata de base	Kata de base	Kata de base
Benjamin	Kata de base	Kata de base	Kata de base
Minimes	Kata de base	Kata de base	Kata de base
Cadet	Kata de base et fondamental	Kata fondamental	Kata de base et fondamental
Junior	Kata de base et fondamental	Kata fondamental	Kata de base et fondamental
Sénior	Kata de base et fondamental	Kata supérieur	Kata fondamental o supérieur

- Dans les catégories Pupilles Benjamin, les concurrents pourront réaliser le même kata sur tous les tours, aussi bien en mode individuel qu'en mode par couples
- Dans les catégories Cadet, Junior et Senior les concurrents devront effectuer un kata différent au 1er et 2e tour
- Le kata peut être répété dans les phases finales.

3. Les katas autorisés sont :

Katas de bases	Nihon Tai Jitsu Premier Kata Nihon Tai Jitsu deuxième Kata Nihon Tai Jitsu Troisième Kata
Katas Fondamentaux	Nihon Tai Jitsu No Kata Shodan Nihon Tai Jitsu No Kata Sandan Nihon Tai Jitsu No Kata Yondan Kihon Kata
Katas Supérieurs	Tai Sabaki No Kata Juni No Kata Hyori No Kata Nihon Tai Jitsu No Kata Godan (une série entre les 4)

	Dai Ni No Kata
--	----------------

- L'organisation peut limiter le nombre de Katas dans la convocation du championnat.

2.2.5. Critères de notations

1. La réalisation du Kata respectera le protocole traditionnel de Nihon Tai Jitsu.
2. Le protocole de présentation du kata avec ses nuances acceptées par la direction technique nationale doit être respecté. En cas de non-respect, il sera considéré comme faute grave.
3. Dans l'exécution des Kata il faut montrer la parfaite connaissance de ceux-ci, ce qui implique de comprendre le sens et le but de chacun de ses mouvements et les principes traditionnels qu'il contient.

En évaluant la performance d'un compétiteur ou d'un couple, les juges tiendront compte des facteurs suivants pour déterminer la bonne exécution du Kata :

- Réalisation du kata dans la zone de compétition (y compris la zone de sécurité)
 - Ordre correct des mouvements et réalisation dans la bonne direction.
 - Embussen du kata
 - Respect des caractéristiques techniques propres de Kata et du Kihon Waza qu'il comprend.
 - Exécution avec utilisation appropriée de la vigueur, fluidité, rythme, vitesse, équilibre et contrôle de la respiration.
 - Attention et concentration.
 - L'évaluation de l'exécution devra également tenir compte d'autres points, tels que la difficulté du kata présenté, qui sera pondérée à la discrétion du juge.
-
- Outre les facteurs ci-dessus, dans le kata par paires, d'autres facteurs seront pris en considération :
 - Exécution synchronisée sans aide de gestes ou d'autres renforts externes.
 - Les katas de base seront exécutés simultanément et en parallèle.
 - Les membres du couple doivent garder une distance entre eux qui leur permette d'exécuter le kata en évitant de se déranger et de sortir de la zone de compétition



- Dans les kata fondamentaux et supérieurs, la coordination avec le partenaire sera évaluée en ajustant le temps d'action, la distance et la direction, le point de l'attaque et la réponse selon les canons établis.
- Démonstration d'esprit martial, sans tomber dans la théâtralité, tout en gardant un contrôle rigoureux des actions dans les katas.

2.2.6. Fautes et éliminations spécifiques aux katas, expression technique et randori

1. Cette section reflète les fautes et éliminations spécifiques de l'épreuve de kata. Le paragraphe 2.2 concerne les échecs, les éliminations et les déclassements courants des épreuves de kata, d'expression technique et de randori.
2. Ne pas garder la bonne distance entre Tori et Uke dans la réalisation du kata sera considéré comme une faute légère.
3. En kata par paires, la position incorrecte de Tori et Uke (à gauche ou à droite des juges) sera considérée comme une faute grave.
4. La variation de l'embusen du kata sera considérée comme une faute grave, si elle est due à une erreur d'exécution lors de la réalisation des techniques, ou éliminatoire, si le changement d'embussen fait que le kata varie ostensiblement.
5. L'omission d'un mouvement est considérée comme une faute très grave.
 - Les points suivants entraîneront l'élimination du concurrent (score minimum en cas de points ou perte de la rencontre en cas de drapeaux) :
 - La réalisation d'un kata différent de celui annoncé ou l'omission du nom du kata
 - Modifier le kata de manière significative par rapport au modèle officiel établi par le département national de Nihon Tai Jitsu.
 - La réalisation d'un kata n'est pas autorisée.
6. Si un compétiteur est éliminé, le juge central réunira l'équipe d'arbitrage et après délibération, il l'annoncera en croisant les drapeaux devant lui et en indiquant ensuite le vainqueur si nous sommes dans la phase finale, soit en indiquant le score minimum si vous êtes dans la phase de qualification. Ce score représente tous les scores calculables du tour.

2.3. L'ÉPREUVE RANDORI

2.3.1. Définitions

1. Il consiste à présenter avec un compagnon une forme de combat préparée (Randori), en respectant l'esprit et les principes fondamentaux du Nihon Tai Jitsu.
2. Le Randori est composé d'enchaînements d'attaques et de défenses simulant un affrontement entre les deux adversaires.
3. Il doit y avoir alternance dans les attaques et défenses entre Tori et Uke. Ne sera pas considéré comme un Randori valide celui dans lequel seul un concurrent attaque et l'autre défend toujours.

2.3.2. Catégories

1. La compétition randori sera mixte dans toutes les catégories.
2. Elle se déroule dans les catégories suivantes : Pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors.

2.3.3. Durée du Randori

1. La durée du Randori sera fonction de la catégorie :
 - Pupilles, benjamins, Minime : Entre 30 et 40 secondes.
 - Cadet : Entre 40 et 50 secondes.
 - Junior : Entre 50 et 60 secondes.
 - Senior : Entre 50 et 60 secondes.
 - Le temps est calculé comme suit :
 - Début : Premier contact entre les membres du couple.
 - Final : Abandon d'Uke ou application de la technique terminatrice du combat.
 - Une tolérance maximale de 5 secondes est autorisée pour le dépassement ou le défaut du temps d'exécution. Cette tolérance de +/- 5 secondes n'est pas pénalisable
2. La table indiquera à la fin du randori annoncera le temps minimal avec un coup de sifflet court et si le temps maximal est atteint par un coup de sifflet long. Au moyen d'un drapeau ou d'un geste stipulé par l'organisation, si le randori ne s'est pas adapté par défaut au temps fixé pour chaque catégorie.

3. Si dans les phases finales le temps n'est pas respecté par aucune des deux équipes, les juges se réuniront avant de donner leur décision. Dans ce cas, le juge central annoncera l'équipe gagnante.

2.3.4. Armes

1. La catégorie supérieure doit comprendre au moins deux techniques de lutte contre les armes.
2. Dans les autres catégories, l'utilisation des armes est facultative.

Les armes autorisées sont :

- Tanto : Couteau traditionnel japonais.
 - Tambo : Bâton court japonais entre 30 cm. et 50 cm. de longueur.
 - Hambo : Bâton moyen japonais de 90 cm. à 100 cm. de longueur.
3. Les armes ne doivent présenter aucun risque pour les participants ou les arbitres.
 4. Ils devront être en bois et seront fournis par les concurrents. La solidité doit être évidente et ne pas avoir de décorations voyantes (rubans colorés, housses, etc.).
 5. Les armes qui ne respectent pas ces principes ne seront pas autorisées à être utilisées pendant la compétition. Les juges sont entièrement libres d'autoriser ou d'interdire une arme.
 6. L'organisation pourra, pour des raisons de sécurité et d'égalité entre concurrents, fournir les armes officielles pour le bon déroulement de la compétition.

2.3.5. Critères de notations

- Les randoris doivent répondre aux critères suivants :
- Respecter les principes fondamentaux du Nihon Tai Jitsu
- Exécution correcte et variété technique
- Éviter la brutalité et le manque de contrôle, les blocages, les techniques fortes ou avec un contact excessif
- Réalisme. Les enchaînements exagérément théâtralisés peuvent être pénalisés
- Efficacité réelle des techniques
- Visibilité et puissance d'exécution
- Maîtrise des techniques et respect de la sécurité physique du uke
- Équilibre, rythme et vitesse
- Vivacité. Que les concurrents sentent le combat comme réel
- Coordination avec le partenaire



- Esprit et attitude martiale
- Contrôle de l'arme pendant et après l'action.
- Sutemi Waza : L'utilisation excessive de ceux-ci sera pénalisée et doit être limitée à un maximum de 3, dont l'application permet à Uke une voie de sortie qui lui permet de continuer le Randori. Dans le cas contraire, son application sera considérée comme technique finale face à une défense avec la conclusion conséquente de Randori.
- Les techniques produites pendant les enchaînements de randori doivent être contrôlées, déviées, ou esquivées par le compagnon
- Seule la dernière technique aura contrôle final avec abandon de Uke
- Il est admis, comme dans un vrai combat, que chaque adversaire peut recevoir des coups avec contrôle de ceux-ci
- Le Randori pourra être composé avec toutes les techniques normalement utilisées en Nihon Tai Jitsu.
- Elles doivent être réalisées sur la base de leurs principes et fondements techniques.

2.3.6. Fautes et éliminations spécifiques au randori

1. Cette section reflète les fautes et éliminations spécifiques du test de Randori. Le paragraphe 2.2 concerne les échecs, les éliminations et les déclassements courants des épreuves de kata, d'expression technique et de randori.
2. Les points suivants entraîneront l'élimination du concurrent (score minimum en cas de points ou perte de la rencontre en cas de drapeaux) :
 - La réalisation d'un Randori qui n'est pas conforme au règlement ou ne répond pas aux exigences nécessaires comme, par exemple, les armes en catégorie senior.
 - Si le Randori ne correspond pas aux temps requis dans la catégorie correspondante.
 - Dans la catégorie des pupilles, benjamins et minimes, les luxations et/ou étranglements sont interdits. De même, la réponse des techniques de Sutemi Waza qui contiennent un levier articulaire ou un étranglement dans celui-ci ne sont pas autorisées.
3. Si les conditions pour l'élimination d'un couple sont réunies, le juge central réunira l'équipe arbitrale et après délibération, l'annoncera en croisant les drapeaux devant lui et en indiquant ensuite le vainqueur si nous sommes dans la phase finale, soit en indiquant le score minimum si vous êtes dans la phase de qualification. Ce score représente tous les scores calculables du tour.

2.4. L'EPREUVE EXPRESSION TECHNIQUE



2.4.1. Définition

1. Dans le test d'expression technique, les deux participants tentent de démontrer, à travers une série de défenses contre des attaques préétablies, leur connaissance et la maîtrise des différents éléments qui forment le bagage technique du Nihon Tai Jitsu.
2. Afin de s'adapter à chaque catégorie, différents niveaux progressifs sont établis tant pour les attaques que pour les défenses et la variété de celles-ci.
3. Les composantes de chaque couple participant présentent leur travail avec les attaques sélectionnées par eux-mêmes en respectant les conditions marquées pour chaque âge.
4. Les compagnons se distribueront les groupes d'attaque, la première moitié étant pour l'un d'eux, et la seconde moitié pour l'autre. L'alternance d'attaques entre les membres du couple n'est pas admise.

2.4.2. Catégories

1. La compétition d'expression technique sera mixte dans toutes les catégories.
2. Elle se déroule dans les catégories suivantes : pupilles, benjamins, minimes et cadets.
3. La technique de base doit être réalisée de manière à ne pas contredire l'essence et les principes qui l'ont traditionnellement caractérisée. Il doit être présenté de telle sorte que Tori ne soit pas, pendant l'exécution de celle-ci, sur le dos des juges, et qu'un contrôle ne puisse avoir lieu à la fin de celle-ci.
4. Pendant l'exécution de la technique, un membre du couple doit attaquer, par une seule attaque, et un autre effectuer une défense, sans que les rôles de Tori/Uke puissent être échangés.
5. Uke ne pourra pas effectuer de contre ou d'enchaînement pendant l'exécution de la défense de Tori.
6. Les attaques à présenter dans chaque catégorie seront les suivantes :

CATEGORIE	ATTAQUES	OBSERVATIONS
PUPILLES	1 Technique de base (1a à 4a) 1 Atemi 2 Attaques de face	Chaque concurrent effectue deux groupes sans être obligé de suivre

		l'ordre. Pas d'alternance des attaques.
BENJAMINS	1 Technique de base (1a à 8a) 1 Atemi 1 Attaque de face 1 Attaque latérale	Chaque compétiteur fait deux groupes. Il est obligatoire de suivre l'ordre. Pas d'alternance des attaques.
MINIMES	1 Technique de base (1 ^a a 8 ^a) 1 Atemi 1 Attaque de face 1 Technique de base (1 ^a a 8 ^a) 1 Attaque latérale 1 Attaque arrière	Chaque concurrent fait trois groupes. L'ordre est obligatoire. Pas d'alternance des attaques.
CADETS	1 Technique de base (1 ^a a 8 ^a) 1 Atemi 1 Attaque de base 1 Attaque latérale 1 Attaque arrière 1 Attaque tambo	Chaque concurrent fait trois groupes. Il est obligatoire de suivre l'ordre. L'alternance d'attaques n'est pas admise.

2.4.3. Critères de notations

- L'épreuve d'expression technique doit être guidée par les critères suivants :
- Respecter les principes fondamentaux du Nihon Tai Jitsu.
- La présentation sera conforme au protocole traditionnel de Nihon Tai Jitsu.
- Les groupes de défense contre les attaques signalées pour chaque catégorie doivent être réalisés sans variation des mêmes.
- Les attaques de la part d'Uke doivent être réalisées avec le plus grand réalisme possible en tenant compte de l'âge des concurrents.
- Le ZANSHIN final (sauf dans la technique de base) sera un élément à prendre en compte.

2.4.4. Fautes et éliminations spécifique à l'épreuve d'expression technique

1. Cette section reflète les fautes et suppressions spécifiques du test d'expression technique. Le paragraphe 2.2 concerne les échecs, les éliminations et les déclassements courants des épreuves de kata, d'expression technique et de randori.
2. L'erreur manifeste dans la réalisation et/ou la présentation de la technique de base est considérée comme une faute grave.

3. La réalisation de plus d'une attaque de Uke, l'alternance des rôles entre Tori et Uke, ou la réalisation par Uke de contres ou enchaînements dans la défense de Tori sera motif d'élimination pour ne pas se conformer à ce qui est requis dans le règlement.
4. L'omission d'un groupe d'attaque entraînera l'élimination du concurrent car le travail ne correspond pas à ce qui est requis dans la réglementation (score minimum en cas de points ou perte de la rencontre en cas de drapeaux).
5. Les techniques de défense utilisées doivent être adaptées au groupe d'âge dans lequel elles sont exécutées. Aucune réponse en cas de luxation et/ou d'étranglement n'est permise dans les catégories pupilles, Benjamin, minimes et cadets. De même, la réponse des techniques de Sutemi Waza qui contiennent un levier articulaire ou un étranglement dans celui-ci n'est pas autorisée.

2.5. L'EPREUVE DE GOSHIN SHOBU

2.5.1. Définition

1. La compétition de Goshin Shobu est l'approche la plus réelle possible, d'une manière contrôlée, de l'expression technique de notre discipline et de son application à la réalité. En elle les Nihon Tai jitsukas peuvent exprimer face à des attaques connues, mais non attendues, l'esprit défensif du Nihon Tai Jitsu.
2. Dans l'esprit du test, il faut mettre un accent particulier sur le concept de "prospérité mutuelle" (Jita Kyoei) dans lequel Uke collabore avec Tori en étant loyal à l'attaque et en ne réalisant pas des actions d'opposition aux stimuli transmis par Tori. Dans la même mesure, Tori démontre cet esprit en réalisant des techniques dans lesquelles elle contrôle efficacement et sans mettre en danger Uke. Démontrer par ces actions l'importance de ce précepte propre des arts martiaux modernes et si présent dans les racines de notre discipline.
3. Dans cette modalité de compétition, deux adversaires s'affrontent, mais avec la particularité que l'un joue Uke et l'autre Tori. Cela signifie que Uke effectuera les attaques correspondantes, mais une fois celles-ci effectuées, il ne pourra exercer aucune opposition ni manœuvre qui empêcherait la libre manifestation technique de Tori. Logiquement, il ne doit pas non plus apporter une aide ou une collaboration, il sera seulement laissé travailler selon les incitations transmises par Tori sans offrir de résistance ou d'opposition ou de fournir une aide.

2.5.2. Catégories



CADET FEMININE	JUNIOR FEMININE	SENIOR FEMININE	CADETE MASCULIN	JUNIOR MASCULIN	SENIOR MASCULIN
Moins de 40 kg	Moins de 50 kg	Moins de 60 kg	Moins de 50 kg	Moins de 60 kg	Moins de 70 kg
Jusqu'à 50 kg	Jusqu'à 60 kg	Jusqu'à 70 kg	Jusqu'à 60 kg	Jusqu'à 70 kg	Jusqu'à 80 kg
Jusqu'à 60 kg	Jusqu'à 70 kg	Jusqu'à 80 kg	Jusqu'à 70 kg	Jusqu'à 80 kg	Jusqu'à 90 kg
Au-dessus de 60 kg	Au-dessus 70 kg	Au-dessus 80 kg	Au-dessus 70 kg	Au-dessus 80 kg	Au-dessus 90 kg

1. Lors de la convocation du championnat, les poids des différentes catégories peuvent varier. Les dispositions de la circulaire prévalent toujours.
2. Après avoir pris connaissance du nombre d'inscriptions dans chaque catégorie, le comité d'organisation pourra modifier les fourchettes de poids pour les adapter au nombre d'inscrits en avertissant dûment les directeurs nationaux (ou des clubs participants).

2.5.3. Déroulement de l'épreuve

1. Le tirage au sort déterminera qui sera AKA (rouge) ou AO (bleu). AKA sera celui qui fait d'abord Tori et plus tard échanger le rôle de Uke et Tori, en effectuant une attaque chacun. Il attaquera toujours AO en premier.
2. Dans les compétitions par équipes, ceux-ci seront d'un nombre impair de membres (3, 5, etc.) et ce nombre sera spécifié dans l'appel à compétition à développer.
3. L'arbitre et les juges se placeront dans leurs positions respectives et, après l'échange de salutations entre les compétiteurs, l'arbitre fera entrer les compétiteurs qui se saluent à nouveau avant le début du tour d'attaques.
4. Au début d'un combat, l'arbitre appelle les concurrents à se placer dans la position qui leur revient pour commencer le match, qui peut être délimité par leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre prématurément sur la surface de compétition, il sera invité à revenir en dehors de la zone.
5. Les concurrents doivent se saluer correctement.

Après les salutations protocolaires, la rencontre se déroulera comme suit :

- L'arbitre annoncera AKA/AO - KAMAE.



- À ce moment-là, le concurrent, qui a été désigné par tirage au sort comme Tori, sera mis en garde de son libre choix. Uke sera placé en garde mixte de gauche.
 - L'arbitre annonce à haute voix HAJIME et Uke exécute automatiquement, sans attente, sans hésitations ni hésitations l'attaque.
 - À la fin de la technique, l'arbitre donnera la voix YAME, moment où l'arbitre et les concurrents retournent à Yoi dans leurs positions initiales respectives.
 - Les juges indiquent leur opinion à l'aide des drapeaux. L'arbitre attribuera IPPON, WAZA-ARI, YUKO ou TORIMASEN en tenant compte des scores des juges. Vous l'annoncerez en utilisant les gestes d'arbitre dans Goshin Shobu (annexe VI).
 - Les rôles d'Uke et de Tori sont changés pour la technique suivante, en répétant le développement des paragraphes précédents jusqu'à ce que chaque concurrent effectue, alternativement, ses cinq attaques et défenses.
 - À la fin du combat, l'arbitre central annoncera le vainqueur de la rencontre selon les critères établis. (AKA/AO NO KACHI)
6. Après chaque technique effectuée l'arbitre central donnera un coup de sifflet, pour que les deux juges lèvent leurs drapeaux en même temps indiquant le résultat, levant le drapeau correspondant à AKA ou AO. S'ils ont remarqué qu'une pénalité a été infligée à Uke ou Tori, ils la signalent alors.
Note : "À la discrétion de l'organisation, on pourra demander l'évaluation des juges latéraux à la voix de HANTEI plutôt qu'avec un coup de sifflet".
7. L'arbitre central peut rencontrer les juges de la présidence pour commenter leur évaluation. Cette réunion doit être aussi brève et concise que possible.
8. Avant de lancer l'attaque suivante, l'arbitre central doit s'assurer que les deux concurrents sont bien placés et que leur attitude est correcte, en évitant qu'ils sautent ou se déplacent continuellement. L'arbitre fera en sorte que les attaques soient directes et sans accroche immédiatement après la voix "HAJIME".
9. Les attaques qui seront effectuées pendant ce test sont prédéterminées, le choix de l'attaque correspondante dans chaque bloc étant laissé à la discrétion du Uke (voir annexe II).
- Pour les catégories junior et senior, cinq attaques seront effectuées, celles-ci étant toujours les suivantes :
 - ATEMI. Choisit une attaque du premier bloc.
 - MAE (avant). Vous choisissez une attaque du deuxième bloc.
 - YOKO (latéral). Vous choisissez une attaque du troisième bloc.
 - USHIRO (par l'arrière). Une attaque du quatrième bloc.
 - ARMES (TANTO ou TANBO). Lance une attaque à l'arme du cinquième bloc.

- 10.
11. Pour les catégories inférieures à junior, l'attaque avec des armes sera éliminée.
12. AKA et AO peuvent choisir l'arme et l'attaque qu'ils veulent du cinquième bloc.
13. Dans les groupes 3 et 4, Tori devra permettre la finalisation de l'emprise d'Uke sans pouvoir l'anticiper.
14. Dans le groupe 3 (attaques latérales), Tori doit toujours tourner de manière à ce qu'Uke fasse sa prise avec sa main droite. C'est-à-dire que Tori doit toujours offrir son côté gauche à Uke, qu'il tourne le dos à l'arbitre ou non.
15. Uke attaque toujours avec la main droite ou la jambe droite, sauf si l'attaque est à deux mains. En cas de violation, il sera considéré comme une attaque non autorisée, avec la pénalité correspondante

2.5.4. Critères de notations

- En premier lieu, toute technique doit être composée des parties suivantes :
 - Tai Sabaki (groupes 1 et 5) ou déplacement nécessaire pour la bonne exécution de la technique choisie par Tori et Atemi préparatoire (groupes 2, 3 et 4).
 - Technique principale
 - Achèvement
1. **Application de la technique correcte : pour qu'une technique réalisée soit considérée comme telle, elle doit satisfaire à toutes les exigences des deux groupes suivants :**
 - a) Premier groupe :
 - Tai Sabaki (groupes 1 et 5)
 - Déplacement nécessaire pour la bonne exécution de la technique choisie par Tori et Atemi préparatoire (groupes 2, 3 et 4)
 - Réaction immédiate au moment de l'attaque.
 - Faire abandonner l'adversaire ou terminer avec Atemi définitif, à condition que le contact physique entre Tori et Uke soit maintenu une fois la technique principale terminée.
 - Contrôle, pour la sécurité des deux, pendant toute l'application de la technique.
 - Contrôle de l'arme par Tori, soit dans sa main ou à une distance avec un contrôle visuel, et toujours inaccessible à Uke.

- a) Le second groupe



- Bonne forme technique.
- Application vigoureuse et rapide.
- Attitude correcte et Zanshin finale.

Toutes les techniques peuvent être notées avec :

- 3 points (IPPON)
- 2 points (WAZA-ARI)
- 1 POINT (YUKO)
- 0 POINTS (TORIMASEN)

2. (3 points) IPPON. Sera attribué lorsque l'action de réponse satisfait à toutes les exigences des deux groupes.
3. (2 points) WAZA-ARI. Sera accordé lorsque l'action de réponse ne répond pas à l'une des exigences du deuxième groupe.
4. (1 point) YUKO. Sera accordée lorsque l'action de réponse ne répond pas à deux des exigences du deuxième groupe.
5. (0 Points) TORIMASEN. Attribué lorsque l'action de réponse ne répond pas à une ou plusieurs des exigences du premier groupe. Il peut également être accordé lorsque, bien qu'il satisfasse aux exigences du premier groupe, aucun des critères du second groupe n'est manifestement rempli.
6. Dans le cas où Tori effectue une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur correspondante (AKA ou AO) et en signalant la sanction correspondante. Si l'arbitre central confirme la sanction, aucun point n'est attribué et la sanction correspondante est infligée à Tori. Par la suite, l'arbitre central fera le signe de TORIMASSEN vers la table de notation.
7. Dans le cas où Uke accomplit un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur correspondante (AKA ou AO) et en signalant la sanction correspondante. Si l'arbitre central confirme la sanction, l'arbitre central imposera à Uke la pénalité correspondante et accordera IPPON à Tori.

2.5.5. Critères pour la décision finale

- Le vainqueur d'une rencontre de Goshin Shobu est déterminé par trois (3) formes possibles de fin, qui sont les suivantes :
- Points
- Abandon technique du contraire (KIKEN),
- Disqualification de l'adversaire lors d'un combat (HANSOKU ou SHIKAKU)

1. En cas d'égalité, elle est décidée sur la base des critères définis au paragraphe 1.4.2.1, point 9.
2. Dans les compétitions par équipes, l'équipe qui remporte le plus grand nombre de victoires partielles gagnera. En cas d'égalité, les points obtenus par tous les concurrents seront additionnés. Si l'égalité persiste, on procédera de la même manière que pour la résolution des nullités en catégorie individuelle.

2.5.6. Pouvoirs et devoirs spécifiques des arbitres et juges dans l'épreuve de Goshin shobu

- Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre sont les suivants :
 - L'arbitre dirige la compétition du début à la fin de la rencontre.
 - L'arbitre fera toutes les annonces. Lorsque les juges font un signe, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.
 - L'autorité de l'arbitre couvre la zone de compétition y compris tout son périmètre immédiat. Il a le pouvoir de :
 - Accorder IPPON, WAZA-ARI, YUKO ou TORIMASEN
 - Imposer des pénalités et des avertissements (avant, pendant et après le combat).
 - Obtenir l'avis des juges, qu'ils exprimeront également au moyen de drapeaux.
 - L'arbitre a la décision finale, mais doit respecter la majorité.
 - Si les 2 juges sont d'accord, le score des 2 est maintenu.
 - L'arbitre ne peut pas augmenter ou diminuer le score. Si la note la plus basse donnée par un juge est de 2 points, l'arbitre ne peut pas accorder 1 point.
 - Si le plus haut donné par un juge est de 2 points, l'arbitre ne peut pas accorder 3 points. En revanche, si les juges ont donné 1 ou 3 points, l'arbitre peut accorder 1, 2 ou 3 points, il est recommandé de rester dans la moyenne, mais peut choisir un juge ou l'autre.
 - L'arbitre interrompra temporairement la rencontre quand il se trouve face aux situations suivantes, il l'annoncera préalablement avec un YAME:
 - Lorsque le concurrent ajuste son KEIKOGI ou OBI.
 - Lorsque vous constatez qu'un compétiteur a commis un acte ou une technique interdite, ou qu'un juge vous le signale.
 - Lorsqu'un ou les deux concurrents ne peuvent pas se battre à cause d'une blessure, d'un malaise ou d'autres causes, en tenant compte de l'avis du médecin officiel du championnat, il décidera s'il peut continuer.
-
- Les pouvoirs et devoirs des juges sont les suivants.
 - Assister l'arbitre, par des signes effectués à l'aide de drapeaux.



- Exercer son droit de vote lorsqu'une décision doit être prise.
 - Les juges observent attentivement les actions des concurrents et font part de leur opinion à l'arbitre dans les cas suivants :
 - Lorsqu'un compétiteur a commis une technique ou un acte interdit, il doit le signaler avec la pénalité correspondante.
 - Lorsqu'ils observent la blessure ou l'inconfort d'un compétiteur.
 - Lorsque l'un ou les deux concurrents quittent la surface de compétition.
 - Dans d'autres cas, lorsqu'ils jugent nécessaire d'appeler l'attention de l'arbitre.
- Les pouvoirs et devoirs du juge de table :
 - Sa mission fondamentale est de contrôler le bon fonctionnement des officiers d'organisation du bureau de contrôle
 - Informe l'arbitre du résultat sur demande.

2.5.7. Pénalités

1. Afin de préserver l'esprit de la compétition et du Nihon Tai Jitsu, ainsi que l'intégrité des concurrents, des pénalités sont prévues.
2. Le concurrent qui contrevient à la présente réglementation sera averti et, s'il est sanctionné directement avec la pénalité correspondant à cette faute.
3. La nature de la pénalité sera annoncée par l'arbitre après consultation entre le jury, s'il le juge approprié.
4. La répétition de toute pénalité dans les techniques suivantes sera punie d'une pénalité du degré suivant celle imposée précédemment, sans pouvoir répéter le degré de la pénalité.
5. Lorsque Uke est pénalisé, un IPPON sera attribué à Tori pour sa défense et Uke recevra la pénalité.
6. Lorsque la pénalité est accordée à Tori, TORIMASEN sera donné à la défense et la pénalité sera notée.
7. En cas d'Élimination (HANSOKU) de tout concurrent, il sera donné un IPPON pour chaque attaque non effectuée à l'adversaire.
8. Les pénalités seront toujours imposées d'abord et ensuite Tori se verra attribué les points nécessaires pour la défense effectuée, sauf dans le cas où il y a une pénalité de HANSOKU ou SHIKAKU, qui implique l'élimination de l'un des deux concurrents et donner comme vainqueur l'autre.

9. Les compétiteurs qui ne saluent pas correctement leur adversaire seront avertis par Chukoku. Si leur comportement n'est pas corrigé, ils seront sanctionnés.
- Procédure d'application de la sanction
 - Tout au long de la rencontre, tout juge appréciant un comportement méritant une sanction devra le signaler à l'arbitre central. Il le fait en tournant le fanion du concurrent proposé pour sanction au-dessus de la tête et en indiquant ensuite le type d'infraction par le geste correspondant (voir annexe VI).
 - L'arbitre central est le seul habilité à imposer la sanction. Il peut le faire directement ou après consultation des juges.
10. Lorsque l'arbitre considère que le contact a été trop fort, mais ne diminue pas la capacité du compétiteur à gagner, il donnera un KEIKOKU. Un second contact, dans les mêmes circonstances, sera pénalisé avec HANSOKU-CHUI. Une nouvelle violation signifiera la disqualification par HANSOKU.

11. Types de pénalités :

CHUKOKU.	Avertissement.
KEIKOKU.	Pénalité de 1er degré
HANSOKU-CHUI	Pénalité de deuxième degré
HANSOKU	Elimination de la rencontre avec perte de points.
SHIKAKU	Disqualification du tournoi

- a) CHUKOKU. Avertissement. Peut être imposé pour des infractions mineures aux règles. Les avertissements peuvent également être prononcés en première instance pour toute infraction mineure.
- b) KEIKOKU. Pénalité de premier degré. Les actes des personnes suivantes peuvent être directement sanctionnés par cette sanction :
- c) Toute action pénalisable avec CHUKOKU, si vous avez déjà eu CHUKOKU précédemment.
- d) Atemis avec un contact léger en dehors des zones sensibles.
- e) Le manque de contrôle léger dans la réalisation des contrôles finaux.
- f) Mouvements qui font perdre trop de temps (réparer le Keikogi, prendre du temps pour se mettre en place, etc.).
- g) Quitter la zone de compétition.
- h) Simuler ou exagérer une blessure afin d'obtenir un avantage par sanction de l'adversaire (une fois que le médecin de la compétition certifie ce fait) cela inclut rester au sol trop longtemps, sans blessure justifiable.
- i) Perturber intentionnellement son propre Keikogi.
- j) Ne pas suivre les instructions de l'arbitre.
- k) Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur ne reste pas à sa position.
 - Interrompre le déroulement de la rencontre. Si l'entraîneur enfreint cette règle, le ou les concurrents seront pénalisés.



- Comportement impoli répété.
 - Tout comportement impoli d'un membre d'une délégation officielle peut entraîner la disqualification du tournoi d'un compétiteur, de toute l'équipe ou de la délégation.
 - Opposer ou résister aux exécutions de l'autre concurrent.
 - Effectuer une attaque non autorisée (UKE).
 - Effectuer l'attaque (UKE) à distance.
 - Se laisser tomber au sol, ou se jeter intentionnellement, afin de ne pas donner le choix à l'adversaire d'enchaîner ses techniques.
 - Lorsqu'un combattant est tellement excité qu'il perturbe le déroulement normal du combat.
- l) HANSOKU-CHUI. Pénalité de deuxième degré. Il est directement imposé pour des infractions majeures ou pour des infractions mineures si vous avez déjà été pénalisé avec KEIKOKU. Sont punissables de cette sanction les actes suivants :
- m) Pénalités générales.
- n) Toute action propre de CHUKOKU ou KEIKOKU, si celui-ci avait déjà KEIKOKU auparavant.
- o) Provoquer l'adversaire.
- p) Comportement impoli envers les arbitres ou autres fautes graves.
- q) Tout acte pouvant être considéré comme contraire à l'esprit du Nihon Tai Jitsu.

Pénalités à TORI:

1. Atemis avec un contact fort en dehors des zones sensibles.
2. Le manque de contrôle excessif lors des contrôles finaux.
3. Le contact excessif pendant la réalisation de la technique.
4. La mise en œuvre des techniques sans contrôle, mais sans présenter un danger grave pour Uke.
5. Application avec manque de contrôle des techniques de douleur par pression sur les points vulnérables, mordre, tirer les poils, etc...
6. Le manque de contrôle récurrent dans les contrôles finaux.
7. Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon d'Uke.
8. Attaques répétées sur une zone légèrement blessée au cours du match ou lors d'un match précédent, que le médecin de la compétition ait donné son accord pour la poursuite de la participation du compétiteur.

Pénalités pour UKE:

1. Dévier la direction de l'attaque avec l'intention d'atteindre l'adversaire pendant son Tai-Sabaki.
2. Effectuer les saisies avec une pression excessive, (étranglements ou poignées au cou), ainsi que ne pas relâcher la pression de quand l'adversaire nous marque un Atemi Préparatoire.

- r) HANSOKU. Pénalité de troisième degré et élimination de la rencontre, perdant du combat et des points accumulés. Le contrevenant perdra tous les points obtenus, tandis que l'autre concurrent conservera les siens obtenus jusqu'à ce moment-là, recevant IPPON pour chaque attaque qui n'a pas pu être réalisée en raison de l'infraction. Il est imposé pour une infraction très grave ou pour des infractions de moindre gravité si vous avez déjà été pénalisé avec HANSOKU-CHUI. HANSOKU sanctionne directement les actions suivantes :
- s) Toute action propre de CHUKOKU, KEIKOKU ou HANSOKU-CHUI, si celui-ci avait déjà HANSOKU-CHUI auparavant.
- Atemis au visage et à la tête ou à d'autres zones sensibles avec un fort excès de contact.
 - Les contacts d'Atemi à la gorge et aux testicules avec intentionnalité seront HANSOKU direct.
 - Techniques exécutées avec un manque de contrôle qui peuvent avoir des conséquences graves.
 - Techniques attaquant le cou ou la colonne vertébrale pouvant être préjudiciables.
 - Cacher une blessure susceptible d'empirer pendant le match.
- t) SHIKAKU. Disqualification du tournoi, donnant gagnant à l'inverse et perdant tous ses points. Il ne pourra pas concourir dans une autre modalité pour laquelle il était inscrit. Afin de définir la limite de l'infraction, le directeur d'arbitrage doit être informé et peut renvoyer la question à la Commission d'arbitrage s'il estime que des mesures disciplinaires supplémentaires sont nécessaires.
1. Un SHIKAKU peut être imposé directement, sans avertissement ni sanction préalable. Même si le compétiteur n'a pas commis d'infraction, il suffit que l'entraîneur ou tout autre membre de la délégation se comporte de manière à nuire au prestige et à l'honneur du Tai Jitsu.
SHIKAKU peut être accordé pour :
 2. Lorsqu'un concurrent commet un acte qui porte atteinte à l'image, au prestige ou à l'honneur du Nihon Tai Jitsu.
 3. Lorsqu'une ou plusieurs actions d'un concurrent sont jugées dangereuses ou enfreignent délibérément les règles relatives aux contacts interdits et/ou aux actes interdits.
 4. Lorsqu'un concurrent insiste pour retourner dans la zone de compétition, contre les règles du tournoi.
 5. Lorsqu'un compétiteur, ou un membre d'une équipe, commet d'autres actions qui sont considérées comme violant les règles du tournoi.
 6. Si l'arbitre estime qu'un concurrent a agi de manière malveillante, qu'il ait ou non causé des blessures physiques, SHIKAKU lui sera directement appliqué.

2.5.8. Tableau récapitulatifs des pénalités

2.5.8.1. Fautes liées aux comportements

KEIKOKU (1 ^{er} niveau)	Démence et bavardage
HANSOKU CHUI (2 ^o niveau)	Comportement offensant ou impoli
HANSOKU (élimination)	Insultes ou vexations
SHIKAKU (Disqualification du tournoi)	Attaques ou voies de fait

2.5.8.2. Contacts

KEIKOKU (1 ^{er} niveau)	Faible dans les zones non sensibles et les contrôles finaux
HANSOKU CHUI (2 ^o niveau)	Forts dans les zones non sensibles Excessif lors des contrôles finaux Excessive en cours d'exécution SANS DANGER pour Uke
HANSOKU (élimination)	Forte dans les zones sensibles (visage, tête, cou, gorge, testicules...) Excessive en cours d'exécution AVEC DANGER pour Uke
SHIKAKU (Disqualification du tournoi)	Manque de contrôle ou contact fort exécuté de manière CONSCIENTE ET MALVEILLANTE pour provoquer une blessure ou l'abandon de l'adversaire.

2.6. L'ÉPREUVE DE TAI JITSU KUMITE/ SHIAI KUMITE

Voir le règlement du Shiai kumite



PARTE III:

ANNEXES



3.1. ANNEXE I LES ATTAQUES EN GOSHIN SHOBU

1ère SERIE : ATEMI		
1	Revers du poing (Jodan)	URAKEN UCHI
2	Attaque de poing direct avec le poing avancé (Jodan o Chudan)	OI TSUKI
3	Coup de pied avant avec la jambe en arrière (Chudan)	MAE GERI
4	Coup de pied circulaire avec la jambe en arrière (Chudan)	MAWASHI GERI
5	Attaque à la tête avec le tranchant de la main (Jodan)	SHOMEN UCHI

2ème SERIE : ATTAQUES DE FACES OU TENTATIVES D'ATTAQUES DE FACES (SHOMEN DORI)		
1	Encerclement au-dessus des bras	MAE UWATE DORI
2	Etranglement à deux mains	MAE RYOTE KUBI DORI
3	Un revers en tirant avec la main droite	MAE ERI DORI
4	Saisie du revers main droite et crochet du gauche	MAE ERI DORI + MAWASHI TSUKI HIDARI
5	Saisie des 2 manches au niveau bras	MAE RYOTE SODE DORI

3ème SERIE : ATTAQUES LATERALES (YOKOMEN DORI)		
1	Etranglement à 2 mains	YOKO RYOTE KUBI DORI
2	Saisie d'une manche en tirant	YOKO SODE DORI
3	Saisie manche et poignet en tirant sur un pas ou avec un pas chassé	YOKO SODE DORI + KOTE DORI
4	Encerclement par-dessus les bras	YOKO UWATE DORI
5	Prise de tête, bras de tori devant ou derrière	YOKO KUBI MAKIKOMI

4ème SERIE : ATTAQUES ARRIERES (USHIRO DORI)		
1	Encerclement par-dessous les bras	USHIRO SHITATE DORI
2	Etranglement à 2 mains	USHIRO RYOTE KUBI DORI
3	Etranglement avec l'avant-bras droit	USHIRO UDE KUBI SHIME
4	Saisie du col main droite en poussant	USHIRO KUBI DORI MIGI
5	Saisies des 2 manches	USHIRO RYOTE SODE DORI



5ème SERIE (CATEGORIES JUNIOR ET SENIOR) : ATTAQUES ARMES		
1	Couteau circulaire intérieur, sur un pas.	TANTO MIHI ICHIMONI KIRI
2	Couteau en revers, lame côté petit doigt	TANTO HIDARI ICHIMONJI KIRI
3	Couteau en pique, sur un pas.	TANTO TSUKI CHUDAN
4	Bâton court haute ou oblique à la tête, sur un pas.	TAMBO SHOMEN /YOKOMEN UCHI
5	Bâton court en revers (Extérieur) à la tête ou au bras sur un pas.	TAMBO GYAKU YOKOMEN UCHI



3.2. ANNEXE II: TERMINOLOGIE EN GOSHIN SHOBU

AKA/AO KAMAE	Préparation à l'attaque (voix de l'arbitre)	L'arbitre se place sur sa ligne sans bouger et le bras tendu en avant
HAJIME	Commencer	Commande donnée par l'arbitre en retirant le bras étendu
YAME/MATE	Arrêter	Commande donnée par l'arbitre pour arrêter l'action
AKA /AO IPPON	3 points AKA / AO	L'arbitre lève son drapeau à la verticale main droite AKA (rouge). Main gauche AO (bleu)
AKA /AO WAZA-ARI	2 points AKA / AO	L'arbitre lève le drapeau correspondant à la vertical (AKA / AO)
AKA /AO YUKO	1 point AKA / AO	L'arbitre hisse son drapeau à 45° vers le bas
TORIMASEN	Aucune note	L'arbitre croise les drapeaux devant sa poitrine, puis les étend vers le bas
CHUKOKU	Avertissement	L'arbitre se retourne vers le contrevenant et croise ses avant-bras devant lui.
KEIKOKU	1 point de pénalité	Les Juges lui font un petit cercle avec le drapeau correspondant à côté du contrevenant, puis il ouvre son bras à 45° vers le sol. Toujours du côté du contrevenant.
HANSOKU CHUI	3 points de pénalité	Les Juges font un cercle avec le drapeau correspondant au contrevenant puis ouvrent leur bras à l'horizontale, toujours du côté du contrevenant.
HANSOKU	4 points de pénalités	L'arbitre fait un plus grand cercle avec son drapeau puis ouvre le bras horizontalement en pointant le drapeau vers la face du contrevenant.
SHIKAKU	Disqualification	Les juges font un grand cercle avec le drapeau, puis pointent leur bras tendu vers le visage de l'auteur de la faute et indiquent obliquement en arrière. L'arbitre annoncera avec un geste approprié AKA / AO NO. KACHI à l'autre concurrent

3.3 ANNEXE III: RECLAMATIONS

3.2.1. Procédure pour une réclamation officielle


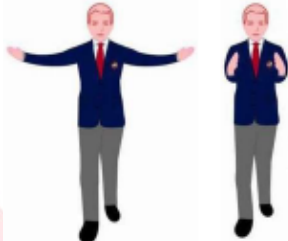




1. Détection d'une anomalie, d'un défaut ou d'une action réclamable.
2. En cas de faute administrative, informer le chef des tatamis.
3. Rapport écrit du plaignant.
4. Présentation de la réclamation à un représentant du comité de compétition.
5. Dépôt de la somme d'argent établie par le comité de compétition.
 - a) Le comité de compétition sera composé des membres suivants avec droit de vote :
 - b)
 - c) a) Le directeur technique du département de Nihon Tai Jitsu qui exercera la présidence et la représentativité dudit comité de compétition.
 - d) b) Le directeur national de l'arbitrage.
 - e) c) Un sportif qui n'intervient pas en tant que tel dans la modalité concernée, nommé à cet effet par le directeur de Nihon Tai Jitsu.
 - f) d) Un arbitre qui, ayant la qualification requise pour arbitrer le type de championnat en cours, n'agit pas comme tel, nommé par le directeur du département de Nihon Tai.
6. Examen par le comité des circonstances ayant donné lieu à la réclamation.
7. Si le comité estime que la réclamation n'est pas valable, le dépôt reste en possession de l'organisation qui reçoit la compétition.
8. Si le comité estime que la réclamation est valable, des mesures appropriées seront prises et le montant de l'acompte sera remboursé au demandeur.
9. Le comité de compétition se réunira et fera un rapport simple, décrivant ses conclusions et énonçant les raisons du rejet ou de l'acceptation de la réclamation, ainsi que les mesures prises.
10. Tous les membres du comité doivent signer le rapport.








3.2.2. Ce qui doit être fait ou non lors d'une réclamation

1. Un critère d'arbitrage ne peut jamais être contesté dans une réclamation.
2. Les membres du groupe spécial d'arbitrage ne peuvent jamais être récusés.
3. Les réclamations concernant des règles générales ne seront pas acceptées.
4. Les combats ne s'arrêtent pas qu'il y ait ou non une réclamation. Le seul qui peut l'arrêter est le directeur de compétition.
5. Une réclamation qui ne provient pas de l'entraîneur (ou du représentant officiel) du club ou de la fédération ne sera jamais acceptée.
6. Une réclamation ne sera jamais acceptée sans le dépôt préalable du montant financier établi (2026 ->150€)
7. Une plainte peut être déposée pour non-respect de la réglementation, problèmes administratifs, etc.
8. La réclamation doit être présentée sous la forme d'un rapport écrit signé par le plaignant.
9. Il doit être présenté immédiatement après la rencontre où il a été généré, avec un maximum de 15 minutes pour sa présentation.
10. Si elle est due à une faute administrative, elle peut être présentée ultérieurement, mais le chef de tatami doit en être informé immédiatement après que la faute a été constatée. Dans ce cas, un maximum de 30 minutes à compter de la fin de la modalité et de la catégorie sera autorisé pour présenter la réclamation. Passé ce délai, la réclamation pourrait être rejetée car il est impossible de relancer la compétition.
11. Doit inclure les noms des prétendants, les juges et les détails précis de ce qui est protesté.
12. Doit être présenté à un représentant du comité de compétition.
13. Le coach du compétiteur est le seul autorisé à déposer une réclamation.







3.3. ANNEXE IV: GESTUELLES DES ARBITRES EN GOSHIN SHOBU




i. ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE CENTRAL

<p style="text-align: center;">OTAGAI-NI-REI</p> <p>L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.</p> 	<p style="text-align: center;">HAJIME</p> <p>L'arbitre demande à Uke de lancer son attaque.</p> 
<p style="text-align: center;">YAME/MATE</p> <p>Arrêter. Interruption ou fin de l'action. L'arbitre coupe de haut en bas avec sa main.</p> 	<p style="text-align: center;">CHUKOKU</p> <p>L'arbitre croise les mains, bord à bord pointant vers le contrevenant.</p> 
<p style="text-align: center;">NO KACHI</p> <p>À la fin de la rencontre, l'arbitre tend son bras 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</p> 	<p style="text-align: center;">ANNULE LA DERNIERE DECISION / TORIMASEN</p> <p>L'arbitre se tourne vers le concurrent, annonçant aka ou ao, croise ses bras sur sa poitrine et les ouvre 45° vers le bas, avec les paumes vers le bas.</p> 

<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>L'arbitre tourne son bras dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec l'index pointant vers le haut. Ensuite, il pointe l'index vers les pieds du contrevenant.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>L'arbitre tourne son bras dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec l'index pointé vers le haut. Ensuite, il pointe son index sur l'abdomen du contrevenant.</p> 
<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>L'arbitre tourne son bras dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec l'index pointé vers le haut. Ensuite, il pointe son index sur le visage du contrevenant.</p> 	<p style="text-align: center;">SHIKAKU</p> <p>L'arbitre pointe son index vers le visage du contrevenant, puis en arrière en annonçant "Aka (ou AO) Shikaku".</p> 
<p style="text-align: center;">SHUGO</p> <p>Appel aux juges". L'arbitre appelle les juges en leur montrant la main et en levant la main vers lui.</p> 	<p style="text-align: center;">KIKEN</p> <p>L'arbitre pointe l'indice vers la position du concurrent qui abandonne.</p> 
<p style="text-align: center;">HIKIWAKE</p> <p>"Égalité des chances". En cas d'égalité par décision (Hantei), l'arbitre croise les bras sur sa poitrine, puis les écarte, les mains vers le haut.</p>	<p style="text-align: center;">RECONSIDERACIÓN</p> <p>L'arbitre demande aux juges, après avoir donné leurs raisons, de reconsidérer leur opinion. Pour ce faire, il lève les bras vers les juges avec les paumes vers lui.</p> 

ii. ANNONCE ET GESTUELLES DES ARBITRES DE TOUCHES

<p style="text-align: center;">YUKO</p> <p>Le juge étend son bras, avec le drapeau du concurrent pointé, à 45° vers le bas.</p> 	<p style="text-align: center;">WAZA-ARI</p> <p>Le juge étend son bras, avec le drapeau du concurrent pointé, à la hauteur de l'épaule.</p> 
<p style="text-align: center;">IPPON</p> <p>Le juge tend son bras vers le haut, avec le drapeau du concurrent qui est pointé.</p> 	<p style="text-align: center;">CHUKOKU</p> <p>Le juge fait tourner le drapeau du compétiteur qu'il veut pénaliser au-dessus de sa tête, puis traverse les drapeaux, bord à bord.</p> 
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>Le juge fait tourner le drapeau du concurrent qu'il veut pénaliser au-dessus de sa tête, puis pointe le drapeau aux pieds du contrevenant.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>Le juge fait tourner le drapeau du compétiteur qu'il veut pénaliser au-dessus de sa tête, puis pointe le drapeau vers l'abdomen du contrevenant.</p> 

<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>Le juge fait tourner le drapeau du concurrent qu'il veut pénaliser au-dessus de sa tête, puis pointe le drapeau sur le visage du contrevenant.</p> 	<p style="text-align: center;">TORIMASEN</p> <p>Le juge croise les drapeaux par devant et les lance en les ouvrant des deux côtés.</p> 
<p style="text-align: center;">MIENAI</p> <p>Le juge place les drapeaux devant son visage, indiquant qu'il n'a pas vu l'action de Tori.</p> 	<p style="text-align: center;">POSITION DES JUGES DE TOUCHES</p> <p>Le juge doit rester dans cette position tant qu'il ne fait aucun signe.</p> 