



COMPETITIONS KYUS

TAÏ-JITSU

Applicable à partir de la saison

2016/2017



体
術



ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

- ❑ L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
- ❑ L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. 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 de 3 licences MAXIMUM (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.
- ❑ Le certificat médical doit être émargé obligatoirement sur le passeport. Sous peine ne pas participer à la compétition. 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.

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPETITIONS

La compétition INDIVIDUELLE :

- Poussins (mixte)
- Pupilles (mixte)
- Benjamins (mixte)
- Minimes (mixte)
- Cadets masculins
- Cadettes
- Juniors masculins
- Juniors féminines
- Séniors masculins
- Séniors féminines

La compétition REGIONALE :

- Enfants (poussins/pupilles)
- Jeunes (benjamins/minimes)
- Adolescente/Adultes (à partir de cadet)

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 (antijeu).
 - 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.
- ❑ La première partie de la compétition se fera sous forme de poules ne pouvant excéder 4 compétiteurs. Tous les compétiteurs s'affronteront (en fonction de leur catégorie). Seuls le 1^{er} et le 2^{ème} accéderont aux phases finales.
- ❑ En cas d'égalité en match de poule.
A deux : les deux compétiteurs effectueront un kata de leur choix.
A trois : les deux compétiteurs aux extrémités de la grille de championnat effectueront un kata de leur choix. Le vainqueur rencontrera le troisième dans la même épreuve, tandis que le perdant sera éliminé.
- ❑ La deuxième partie de la compétition se fera sous forme de grille à élimination directe pour accéder à la finale. Pour la 3^{ème} place, les candidats éliminés par les 2 finalistes seront repêché.

ARTICLE 10 : DEROULEMENT DES MATCHS

❑ **Démarrage**

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés et kata, c'est le compétiteur AKA qui commencera la prestation ou portera la 1^{ère} attaque. Dans l'épreuve « kihons » les 2 compétiteurs passeront en même temps.

❑ **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.

❑ **Antijeu**

En épreuve technique et randori il s'agit de résister ou de s'accrocher à l'adversaire alors qu'un ATEMI efficace 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.

□ **Repêchage**

Lors des phases de repêchage, l'épreuve sera toujours le kata.

LA COMPETITIONS

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

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

On entend par technique de défense :

- une esquive,
- un atémi préparatoire,
- une technique d'atémi, clé ou projection (selon les catégories) suivie éventuellement d'un atémi final

La défense ne peut excéder 3 atémis.

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

LA COMPETITION INDIVIDUELLE

PROGRAMME POUSSINS/PUPILLES et BENJAMINS

En phase de poule :

1^{er} match : kata*

2^{ème} match : défenses**

3^{ème} match : kihons***

KATA*

Au choix du compétiteur : Kata de base ou Sochun

DEFENSES**

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

2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

KIHONS* (enchaînement sur 4 pas sur ordre de l'arbitre).**

Kamaï (en garde) jambe droite derrière.

Oi zuki, Gyaku Zuki Shudan en Zen Kutsu Dachi. Reprise de garde en Fudo Dachi,

Mawashi Geri en Zen Kutsu Dachi,

Jodan Age Uke en Fudo Dachi,

Gedan Barai en Fudo Dachi suivi de Mae Geri (jambe arrière) en Fudo Dachi, YAME.

Les deux compétiteurs passent en même temps.

En phase d'élimination directe :

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

2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

Finale 1^{ère} place :

Au choix du compétiteur : Kata de base ou Sochun, suivi :

1^{ère} défense par atémi 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 à la suite.

Repêchage et 3^{ème} place incluse :

Au choix du compétiteur : Kata de base ou Sochun

COMPETITIONS JEUNES et ADULTES

Minimes, cadets, juniors et séniors
(soit 7 catégories distinctes, mais 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 sochun.

ASSAUTS**

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

Sur l'assaut latéral, le compétiteur pourra choisir son coté même s'il tourne le dos à l'arbitre central.

RANDORI***

Randori de 4 saisies* de face par compétiteur :

***Les encerclements et les étranglements sont considérés comme des saisies.**

En phase d'élimination directe :

Randori de 4 saisies* de face par compétiteur :

***Les encerclements et les étranglements sont considérés comme des saisies.**

Finale 1^{ère} place :

Au choix : Kata de base ou Sochun, suivi : D'un randori de 4 saisies* de face par compétiteur :

***Les encerclements et les étranglements sont considérés comme des saisies.**

Repêchage et 3^{ème} place incluse :

Au choix du compétiteur : Kata de base ou Sochun

LA COMPETITION EQUIPE

CATEGORIE ENFANTS (Poussins / Pupilles)

En phase de poule :

1^{er} match : Kata*

2^{ème} match : Technique**

3^{ème} match : Expression libre***

KATA*

Au choix de l'équipe : un kata de base ou soshun

Technique**

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

Expression libre ***

Démonstration de 3 chutes synchronisée.

En phase d'élimination directe et jusqu'à la finale :

Exécution d'un kata de base ou sochun synchronisé, puis démonstration de deux techniques de défense sur saisies de poignets par chacun des coéquipiers, soit 4 défenses en tout. Il devra y avoir une défense par atémi (1) et une par projection (2) pour chacun des coéquipiers. Les coéquipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

Repêchage et 3^{ème} place incluse :

Au choix de l'équipe : un kata de base ou soshun

CATEGORIE JEUNES (Benjamin / Minimes)

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 sochun

Randori**

Randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir 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 est au choix des compétiteurs.

Expression libre ***

Création et exécution d'un kata synchronisé de 6 déplacements minimum.

En phase d'élimination directe et jusqu'à la finale :

Exécution d'un kata de base ou sochun synchronisé, puis randori de démonstration de trois techniques de défense par atémi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir 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 est au choix des compétiteurs.

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

Repêchage et 3^{ème} place incluse :

Au choix de l'équipe : un kata de base ou soshun

CATEGORIE ADOLESCENTS / ADULTES

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 sochun

Randori**

Randori de démonstration d'une minute.

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 d'un « bunkai » du kata présenté précédemment de 3 phases.

En phase d'élimination directe et jusqu'à la finale :

Exécution d'un kata de base, tai-jitsu kata ou sochun synchronisé suivi d'un randori de démonstration d'une minute.

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 et 3^{ème} place incluse :

Exécution d'un kata de base, tai-jitsu kata ou sochun synchronisé.

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 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.

Attaques saisies arrière :

- 1 Saisie des deux poignets.
- 2 Saisie du col à une main (main droite et jambe droite devant).

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

- 1 Oï ZUKIUKI CHUDAN.
- 2 Mae geri chudan JAMBE ARRIERE.
- 3 Mawashi geri chudan JAMBE ARRIERE.