

# Challenge féminin Tai jitsu tous styles

*Edition 2024*



## TABLE DES MATIERES

**1- AIRE DE COMPETITION**

**2- TENUES OFFICIELLES**

**3- CATEGORIES**

**4- TYPES DE COMPETITIONS**

**5- EQUIPE D'ARBITRAGE**

**6- ACCOMPAGNATEURS**

**7- FEUILLES DE MATCH**

**8- DEROULEMENT DES MATCHS**

**Compétition ouverte à toutes les licenciées FFK et DA, dès la première année de licence à jour de leur licence de la saison en cours.**

**Fournir une attestation d'historique de licence pour les 1ere année.**

**Sans historique de licence elles seront inscrites avec les secondes années et plus.**

### 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.

Pour l'épreuve TAI (Corps)

Un cercle de 4 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories 5/8 ans et 9/11 ans.

Un cercle de 5 mètres de diamètre sera dessiné sur la surface d'origine pour les catégories 12/14 ans et 15/17 ans.

### ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

#### a) Les juges

- Blazer bleu marine.
- Chemise blanche.
- Cravate officielle.
- Pantalon gris clair, Chaussettes noires.
- Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.

#### b) Les compétitrices

**KIMONO, CEINTURES BLANCHES POUR TOUS**

Écusson de discipline et écusson de club.

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 compétitrices 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, les lentilles souples autorisées.

De même aucun bijou ou piercing ne doit être porté.

Le protège poitrine est conseillé mais non obligatoire pour toutes les catégories.

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 - CATEGORIES

Toute compétitrice concourra dans sa catégorie d'âge selon le règlement.





L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.

### ARTICLE 4 - TYPES DE COMPETITIONS

La compétition **INDIVIDUELLE** :

- KATA
- GOSHIN SHOBU
- TAI (SUMO)

Par catégorie d'âge et de ceinture :

-  5/8 ans
-  9/11 ans
-  12/14 ans
-  15/17 ans

En **BINOME** :

RANDORI, avec une partenaire de son club et de la même catégorie de ceinture et d'âge.

### ARTICLE 5 - 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 l'exécution de leur vote. Il peut également interpellé le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- 2 juges latéraux 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'antijeu, 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 au responsable de l'arbitrage de la compétition, la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux.**

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

## ARTICLE 6

Néant

### ARTICLE 7 –FEUILLES DE MATCH

Les feuilles de match seront préparées la veille de la compétition.

En cas d'absence d'une compétitrice, la compétitrice présente sera déclarée vainqueur.

### ARTICLE 8 - DEROULEMENT DES MATCHS

#### a) Généralités

➤ **Démarrage**

Compétition individuelle : Dans les épreuves techniques, assauts imposés c'est la compétitrice AKA (Ceinture Rouge) qui commencera à défendre sur la 1<sup>ère</sup> attaque.

➤ **Mise en garde**

Dans les épreuves techniques assauts imposés, les 2 compétitrices démarrent face à face UKE (attaquant) en garde à gauche (jambe droite derrière). TORI (défenseur) en YOÏ Toute attaque portée se fera en avançant la jambe droite.

Lors de l'épreuve technique les compétitrices doivent impérativement reprendre leur place initiale après chaque technique.

➤ **Antijeu**

Dans l'épreuve technique l'attaquante ne doit ni résister ou ni s'accrocher au défenseure alors qu'un atemi efficace a été donné, ceci ne permet donc pas à la défenseure de pouvoir s'exprimer normalement.

➤ **En cas d'égalité**

Un assaut différent est choisi dans la liste par le juge de table lorsqu'il y a égalité entre les deux compétitrices à la fin des séries obligatoires.

#### b) Epreuve GOSHIN SHOBU

Pour toutes les catégories, on entend par technique de défense :

- Une esquive,
- Un atemi préparatoire,
- Une technique de projection suivie éventuellement d'un atemi final ou d'une technique par Atemi (deux maximum)

La défense ne peut excéder 3 atémis.

Les techniques de balayage sont acceptées comme projection.

Après s'être saluées les deux compétitrices se font face et sont en garde à gauche (jambe droite derrière).

Chaque attaque se fait en avançant la jambe droite.

Les couples s'affrontent en exécutant leurs techniques chacune leur tour.

## Challenge féminin Taï Jitsu tous styles

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

Sur une attaque annoncée par le jury dans la liste ci-après, les juges accordent 1-2-3 points à la défenseuse en fonction de la technique réalisée.

Pas de zéro pour les enfants, minimum 1 point

Il s'agit d'une compétition technique et non d'une compétition combat, c'est donc la technique qui est évaluée et le fairplay entre pratiquants doit être de mise.

Chaque compétitrice effectuera 4 techniques de défense et d'attaque.

Le juge central fait la moyenne des notes obtenues (qu'il soit d'accord ou non avec les juges, pas de délibération sur le tatami) et donne la note pour la technique de la défenseuse. Le juge central donne un avertissement en cas de manque de fairplay ou de techniques dangereuses, au second avertissement, trois points sont donnés à son adversaire.

### Liste des attaques pour les assauts imposés

- Série attaque atémi.
  - ✚ Sabre de main haut ou oblique Shuto shomen uchi
  - ✚ Coup de poing direct au corps Oï tsuki
  - ✚ Coup de pied direct de face niveau moyen Mae geri niveau chudan-
  - ✚ Coup de pied circulaire niveau moyen Mawashi geri chudan
  - ✚ Coup de pied latéral Yoko geri chudan
  
- Séries saisies de face ou tentatives de saisies de face
  - ✚ Etranglement à deux mains
  - ✚ Encerclement par-dessus les bras.
  - ✚ Saisie d'un revers avec la main droite en tirant (ou pas chassé ou pas en reculant la jambe avant au choix de l'attaquant) peu importe la saisie du col
  - ✚ Saisie d'un revers main droite et claque avec main gauche
  - ✚ Saisie des deux manches au niveau des bras
  
- Série attaque latérale
  - ✚ Etranglement à deux mains
  - ✚ Saisie manche et poignet en tirant sur un pas (pas chassé ou pas en reculant au choix de l'attaquant)
  - ✚ Encerclement par-dessus les bras (bras pris)
  - ✚ Prise de tête, bras de Tori devant ou derrière
  - ✚ Saisie d'une manche sur place en tirant
  
- Série attaque arrière
  - ✚ Encerclement par-dessous les bras
  - ✚ Etranglement à 2 mains
  - ✚ Etranglement avec l'avant-bras droit
  - ✚ Saisie du col main droite en poussant
  - ✚ Saisie des 2 manches au niveau des coudes

### **Pas de série ARME pour les mineurs**



### Séries présentées :

Ceintures blanche 1ere année : 2 attaques série atémi et 2 attaques série de face

➤ Ceintures Blanche 1trait à Jaune : 2 attaques de la série atémi et 2 attaques de la séries saisie de face

➤ Ceintures Jaune 1trait à Orange/verte : 2 attaques de la série atémi et 2 attaques de la séries saisie de face

➤ Ceintures Verte à Bleue/Marron: 1 attaque de la série atémi, 1 attaque de la série saisie de face, 1 attaque de la série latérale, 1 attaque de la série arrière.

➤ Ceintures Violette, Marron et Noire : 1 attaque de la série atémi, 1 attaque de la série saisie de face, 1 attaque de la série latérale, 1 attaque de la série arrière.

Les clefs, étranglements et projections dangereuses (type kata guruma, projection par la tête, ciseau à la tête) **sont strictement interdits** (les clefs sont tolérées pour les catégories cadet et junior).

A l'issu de cette épreuve, le juge de table fait le total des points ce qui donne la note de la compétitrice

### c) Epreuve TAÏ (Corps) uniquement pour les mineures

Epreuve par catégorie d'âge et de poids

Les compétitrices « s'affronteront » dans un jeu d'opposition type combat de sumo.

Le principe est le suivant :

Les compétitrices rentrent dans le cercle, se saluent debout (ritsu rei), s'approchent au milieu du cercle, s'attrapent par le kimono et commencent leurs actions au commandement de l'arbitre central

Les deux élèves sont dans la zone délimitée et doivent :

- Soit faire sortir leur partenaire de la zone
- Soit le faire tomber.

La rencontre se fait 2 manches gagnantes

Le point est remporté quand :

- N'importe quelle partie du corps SORT de la zone (un simple pied posé dehors fait remporter le point à l'adversaire)
- L'adversaire tombe OU pose un genou ou une main au sol (même si l'adversaire n'est pas franchement tombé).

Le point est nul quand les deux élèves tombent ou sortent en même temps.

Les catégories de poids :

	5-8 ans	9-11 ans	12-14 ans	15-17 ans
	-20 kg	-25 kg	-35 kg	-50 kg
	-25 kg	-35 kg	-45 kg	-55 kg
	-30 kg	-45 kg	-55 kg	-60 kg
	-35 kg			
	40 kg et +	45 kg et +	55 kg et +	60 kg et +

Seule la pesée le jour de la compétition sera prise en compte pour déterminer la catégorie de la compétitrice

En fonction du nombre de participants, les catégories de poids pourront être adaptées le jour de la compétition.

Pour les 5-8 ans le diamètre du cercle sera de 4 mètres.

Pour les autres catégories le diamètre du cercle sera de 5 mètres.

### d) Epreuve KATA

#### NIHON TAI JITSU / TAI JITSU

Les compétitrices se rencontrent en exécutant chacun leur tour un kata.

Pour les taï jitsuka kata de taï jitsu

Pour les nihon taï jitsuka kata de nihon taï jitsu

Elles sont ensuite départagées par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux

A chaque tour en fonction de la catégorie, un kata est tiré au sort parmi la liste. Toutes les compétitrices effectuent le même kata dans le même tour de tableau, ou la même poule.

Kata nihon taï jitsu 1, 2 et 3

Kata taï jitsu Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun

Les ceintures blanches 1ere année seront regroupées dans une même catégorie et par tranche d'âge, 1<sup>er</sup> kata / sōshun

#### 5/8 ans

Blanche 1 trait à orange 1<sup>er</sup> kata / Sōshun

#### 9/11 ans

Blanche 1 trait à jaune orange 1<sup>er</sup> kata / Sōshun

Orange à orange verte 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> kata / Shodan, Nidan

Verte à violette ou marron 1<sup>re</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> kata / Shodan, Nidan, Sandan

#### 12/14 ans

Blanche 1 trait à jaune orange 1<sup>er</sup> kata / Shodan

Orange à orange verte 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> kata / Shodan, Nidan

Verte, Violette ou marron 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> kata / Shodan, Nidan, Sandan

#### 15/17 ans

Blanche 1 trait à jaune 1<sup>er</sup> kata / Shodan

Orange à orange/ verte 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> kata / Nidan, Shodan

Verte, marron, noire 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> kata / Shodan, Nidan, Sandan

Critère de notation :

Salut, présentation, réalisation, respect du niveau des frappes, respect des kiais, concentration, regard, précision des mouvements.

### e) Epreuve RANDORI

L'épreuve randori à partir de 9 ans

L'épreuve consiste à présenter avec une partenaire de son club et de sa catégorie d'âge, un randori respectant l'esprit du Taï Jitsu, Nihon Taï Jitsu.

Le randori se compose d'enchaînement d'attaque et de défense simulant un combat entre les deux partenaires.

Les équipes s'affrontent en exécutant chacune leur tour leur randori. Elles sont ensuite départagées par l'équipe arbitrale par décision aux drapeaux.

Le randori est composé de toutes les techniques utilisées dans les divers styles de Taï Jitsu.

Sur chaque attaque la défense est complète, atémi, projection, sutémi. Toutes les techniques ou enchaînements devront être terminées par un atémi final.

Les défenses par étranglements et les clés sont interdites pour les 9/11 ans et 12/14 ans. Elles doivent être utilisées avec précaution par les 15/17 ans.

#### TECHNIQUES INTERDITES POUR TOUS :





**Projection par la tête**  
**Ciseau à la tête**  
**kata guruma debout type judo**

**Les autres techniques sont acceptées compte tenu qu'il s'agit d'un travail préparé donc répété.**

Les techniques portées lors des enchaînements de randori doivent être contrôlées.

Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires.  
Les temps minimal et maximal du randori seront annoncés par l'arbitre.

Une catégorie **blanche 1<sup>er</sup> année sera mise en place**

-  Blanche 1<sup>ere</sup> année : minimum 45 secondes, maximum 1 minute
-  Blanc 1 trait /jaune /orange : minimum 45 secondes, maximum 1 minute
-  Verte/bleue : minimum 1 minute, maximum 1mn 15 secondes
-  Marron /noire : : minimum 1minute15, maximum 1mn 30

Si les deux équipes ne respectent pas les temps impartis, l'équipe arbitrale se réunie avant de donner sa décision ensuite l'arbitre central annonce la décision prise.

Critères de notations :

Variété des techniques (atémi, projections, petits sutémis, début de clés)

Respect du principe du taï jitsu (esquives, parades, déséquilibre, souplesse d'exécution) pas de technique en force.

Rapidité d'exécution des techniques, efficacité, kimé, contrôle des techniques et des atémi, kiaï.