

# COUPE INTERNATIONALE



REGLÈMENT 2025-2029

RANDORI  
KATA  
GOSHIN SHOBU  
&  
TAI JITSU COMBAT





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## Table des matières

PARTIE 1: ORGANISATION DE LA COMPETITION .....	3
1. Définition de la Coupe Internationale.....	3
2. Conditions administratives.....	4
3. Organisation des compétitions.....	6
4. L'Aire de compétition.....	8
6. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.).....	12
7. Comportement et Circulation.....	13
8. Les entraîneurs nationaux.....	13
9. Le médical.....	13
PARTIE 2 : REGLEMENT DE LA COUPE INTERNATIONALE.....	14
1. Epreuve Randori.....	14
2. Epreuve kata.....	16
3. Epreuve Goshin Shobu.....	18
4 Epreuve tai jitsu combat.....	25
PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE .....	26
1. L'équipe arbitrale.....	26
2. Protocoles.....	29
3. Déroulement de la compétition.....	31
4. Pouvoirs et Devoirs.....	35
5. Comportements interdits.....	39
6. Blessures et accidents en compétition.....	41
PARTIE 4 : ANNEXE .....	45
ANNEXE I -Utilisation des Tableaux.....	45
.....	46
ANNEXE II - Utilisation des Feuilles de Poule.....	46



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE 1: ORGANISATION DE LA COMPETITION

### 1. Définition de la Coupe Internationale.

Les équipes nationales pouvant participer sont celles composées de 5 compétiteurs/compétitrices avec dans leur effectif au minimum **1 féminine**.

Elle aura lieu tous les 4 ans à partir de la première édition, et se déroulera pendant le stage international ou Congrès de la FMNITAI. Cela demandera au pays organisateur avec l'aide de la FMNITAI, d'organiser le stage international ou congrès en tenant compte de la compétition prévue.

Le pays organisateur devra s'assurer de pouvoir avoir 3 surfaces de compétition.

La Coupe internationale de Nihon Tai-Jitsu, Tai Jitsu, Nihon Ju Jitsu est composée de 4 épreuves indépendantes.

- L'épreuve Randori.
- L'épreuve Kata (Nihon Tai Jitsu No Kata Nidan )
- L'épreuve Goshin Shobu.
- L'épreuve Tai Jitsu Combat

Les compétiteurs peuvent se présenter à une ou plusieurs épreuves. Il y a un classement séparé pour chaque épreuve et un classement par pays sur les épreuves de randori, de kata et le goshin shobu.

Pour l'épreuve Tai Jitsu Combat le classement individuel.

Afin que les compétiteurs puissent se présenter à plusieurs épreuves, la compétition se déroulera par épreuve comme suit :



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 1.1 Coupe Internationale de la FMNITAI :

- Epreuve Randori
- Epreuve Goshin Shobu
- Epreuve Kata (Nihon Tai Jitsu No Kata Nidan )
- Epreuve Tai Jitsu Combat

## 2. Conditions administratives.

### Adhésion FMNITAI

Tous les pays participant à la compétition devront être à jour de leur adhésion pays de l'année en cours auprès de la FMNITAI.

### 2.1 Conditions d'inscription.

Tous les compétiteurs/compétitrices doivent être au minimum 1er dan FMNITAI et détenteur de leur passeport et leur adhésion personnelle FMNITAI de l'année en cours.

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

Le passeport sportif de la FMNITAI en cours de validité.

La licence individuelle du compétiteur ou de la compétitrice.

Le certificat médical du compétiteur ou de la compétitrice précisant son aptitude à la pratique en compétition technique et ou Tai Jitsu Combat.

Les équipes nationales doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur président de PAYS, ou GROUPE, et les entraîneurs communiquent les noms et prénom des compétiteurs/compétitrices dans les différentes épreuves.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



- Epreuve randori (par 2, homme, femme ou mixte)
- Epreuve kata (no kata Nidan par 3, mixte possible)
- Epreuve goshin shobu (individuel homme, femme et par équipe de 5)
- Epreuve Tai Jitsu Combat (individuel homme, femme par catégorie de poids)

## 2.2 Conditions le jour de la compétition.

Chaque compétiteur ou compétitrice présente personnellement son passeport FMNITAI.

Tous les compétiteurs ou compétitrices doivent avoir 18 ans le jour de la compétition pour pouvoir participer.

Les compétiteurs ou compétitrices dans l'épreuve Tai Jitsu Combat doivent se présenter à la pesée.

Possibilité de remplaçant dans les épreuves Randori et Kata dans l'équipe.

**Aucun compétiteur ou compétitrice ne peut être remplacé(e) par un autre dans un combat pour un titre en goshin shobu ou tai Jitsu combat.**

Les équipes nationales qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition avant que la coupe internationale soit déclarée ouverte, seront disqualifiés de cette coupe.

Les équipes nationales qui n'auront pas les 5 compétiteurs/compétitrices avec une féminine minimum ne seront pas classées.

### Arbitres et Juges

Le corps arbitral de chaque pays sera composé d'un minimum de 2 arbitres de niveau international lors des compétitions. Pour ce faire quelques stages d'arbitrage seront prévus et organisés soit, en visioconférence ou en présentiel, sous la direction de **Georges HERNAEZ Sensei**, afin de valider le niveau international des arbitres techniques et combats.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### 3. Organisation des compétitions.

#### 3.2 Tableaux et Poules.

Pour chaque catégorie, la compétition peut être organisée en tableau ou en poule suivant le nombre de compétiteurs inscrits dans la catégorie. Si le nombre de compétiteurs est important, la formule en tableau sera choisie. Le choix entre tableau ou poule sera à l'appréciation des organisateurs.

Un tableau est organisé en tours éliminatoires, jusqu'à la finale. Un tour est une étape distincte de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. Dans les éliminatoires d'une compétition, un tour élimine 50 % des concurrents y participant, tout en comptant les concurrents sans adversaire (si nombre impair de compétiteurs). Dans ce contexte, le tour peut s'appliquer de façon équivalente à une étape, soit des éliminatoires, soit des repêchages.

Pour déterminer la place de troisième

**mettre repêchage**

Randori et Kata par tableaux

Dans une compétition en poule, tous les compétiteurs de la poule se rencontrent une fois.

Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau et que des compétiteurs non concernés prennent part à un combat, alors, quelle que soit l'issue du match ou tour, ce dernier sera déclaré nul et non avenu. Afin d'éviter ce type d'erreur, le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 3.2 Règles

Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.

En épreuve Kata, les équipes se rencontrent en exécutant leur Kata chacun leur tour. Elles sont ensuite départagées aux drapeaux par l'équipe arbitrale.

En épreuve Randori, les équipes se rencontrent en exécutant leur Randori chacun leur tour. Elles sont ensuite départagées aux drapeaux par l'équipe arbitrale.

En épreuve Tai Jitsu Combat voir le règlement spécifique.

En épreuve Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent sur différentes attaques. Le nombre d'attaques (5 au maximum) et la nature des attaques sont au choix de l'attaquant parmi la liste des séries. (cf. Partie II – Règlement des compétitions).

En cas d'égalité une technique supplémentaire sera demandée aux compétiteurs afin de pouvoir les départager, ce qui peut monter à 6 le nombre de techniques demandées

En tableau, les vainqueurs de chaque affrontement sont sélectionnés pour le tour suivant. Le dernier combat détermine le premier et le second. Le troisième sera le vainqueur des repêchages.

En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.

Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 4. L'Aire de compétition.

### 4.1 Le plateau de compétition.

Une compétition internationale est répartie sur **3** plateaux de compétition. Les plateaux de compétition sont identiques pour les 4 épreuves (Randori, Kata, Tai Jitsu combat , et Goshin Shobu).

Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tapis à l'extérieur de l'aire de sécurité, et d'une table de marquage.

### 4.2 L'aire de compétition.

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis répartis entre un carré de 6 m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1 m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.

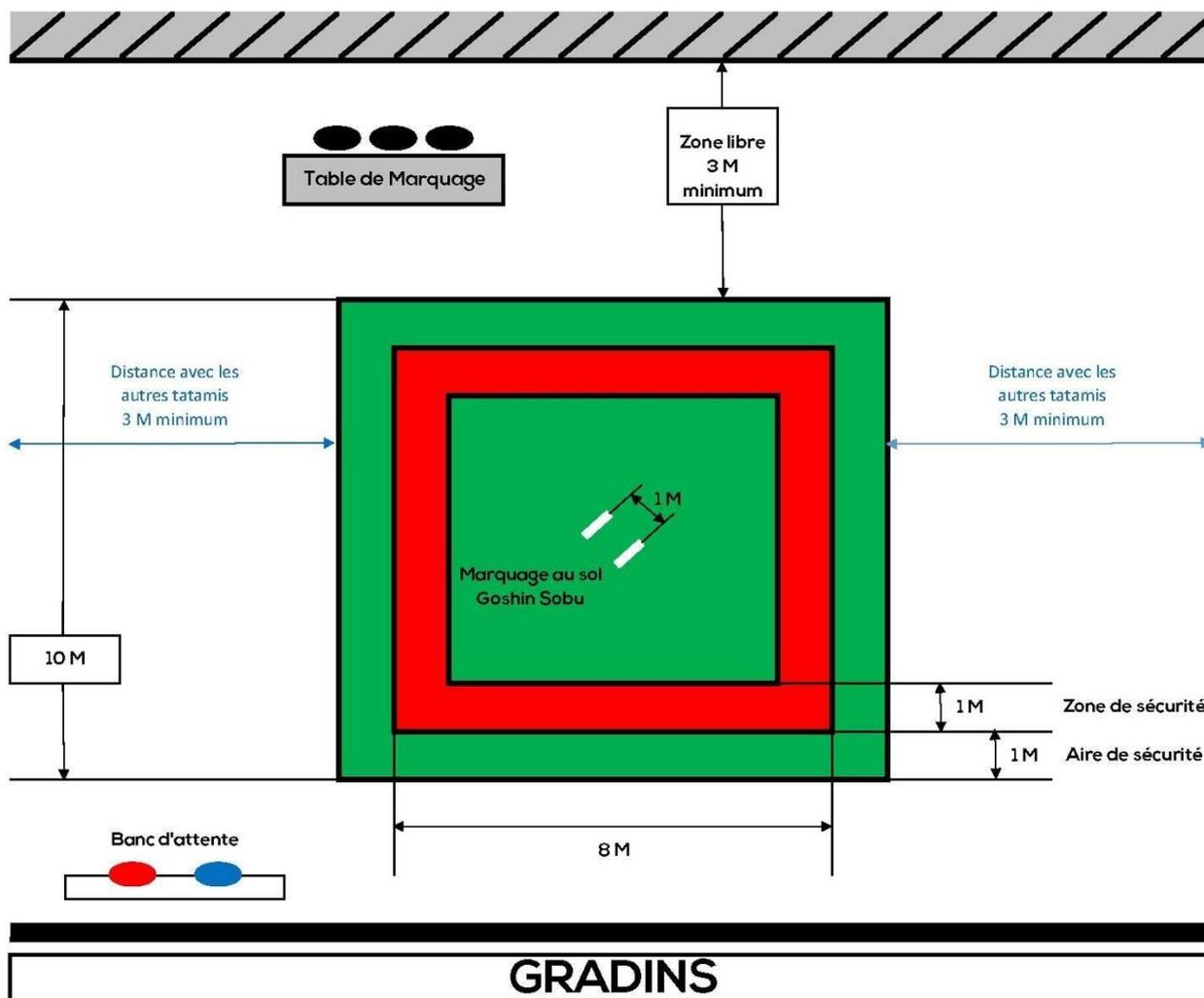
L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4 cm d'épaisseur minimum.

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. L'arbitre ou les juges doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1 m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10 m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Deux lignes parallèles de 1 m de long chacune, distantes de 1 m l'une de l'autre, doivent être tracées de part et d'autre du centre de l'aire de compétition et positionnées dans la diagonale du tapis, pour indiquer la position de départ des compétiteurs. (Voir dessin).

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. Chacun des juges est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Une Zone libre de 3 mètres minimum doit être observée entre deux aires de compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### 4.3 La table de marquage.

La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas induire de gênes visuelles avec l'arbitre.

### 4.4 Juges et arbitres.

Pour les épreuves Randori, Kata et Goshin Shobu, l'équipe arbitrale est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de deux juges lors des éliminatoires et des repêchages. En finale, elle est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 4 juges.

**Pour l'épreuve de Tai Jitsu Combat, voir son règlement spécifique.**

## 5. TENUES OFFICIELLES.

Les compétiteurs, arbitres et juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.

La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

### 5.1 Arbitres et juges.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage, à savoir :

- Blazer au couleur du pays.
- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle de la FMNITAI, sans épingle.
- Pantalon costume gris uni, ou noir sans revers.
- Chaussettes noire foncé sans motif.
- Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.
- Badge de la FMNITAI (arbitre/juge)

Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

## 5.2 Compétiteurs.

Les compétiteurs doivent porter un Keikogi blanc PROPRE sans inscription, sans bande ni liseré. Seule la marque d'origine des fabricants de Keikogi peut être visible dans les endroits normalement acceptés (par ex.: En bas et à gauche de la veste et à la taille du pantalon).

L'écusson du Nihon Tai-Jitsu, apposé sur la manche gauche de la veste entre le coude et l'épaule est autorisé. Les keikogi spécifiques à notre discipline, avec l'écusson sur la manche gauche, et les idéogrammes "Nihon Tai-Jitsu" sur le revers gauche de la veste sont également autorisés. L'écusson du pays ou groupe sera autorisé sur le pan gauche de la veste.

Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; une ceinture de couleur rouge pour le compétiteur « **AKA** » et une ceinture bleue pour « **AO** ». Ces ceintures doivent avoir environ 5 cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud fait. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.

La veste, quand 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 la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt ou une brassière blanc sous leur Keikogi.

Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le poignet. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.

Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés ou attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le « Achimaki » (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires ou eux même.

Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du keikogi. Les autres protections sont interdites (protèges tibias, coudes, gants,...), sauf pour le Tai Jitsu Combat.

Pour les femmes le port d'un protège poitrine est également autorisé.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission d'arbitrage, selon le conseil du médecin officiel.

Si un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute lui sera accordée pour remédier à sa tenue.

## 6. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.).

Le COS assure :

- Le suivi du service de sécurité de l'accueil.
- La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, et le responsable de l'arbitrage.
- La bonne tenue du public.
- La gestion des membres du COS (Informatique, photocopieur, micro...).
- Il travaille en collaboration avec la Direction Technique Internationale.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 7. Comportement et Circulation.

Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres et les juges sur l'aire dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage et les membres du COS à proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.

Un bénévole de l'équipe d'organisation sera chargé d'appeler les compétiteurs.

Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (Sac de sport, bouteille d'eau, etc.). Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

## 8. Les entraîneurs nationaux.

Les entraîneurs nationaux ne sont pas admis sur les aires de compétition. Ils pourront regarder la compétition dans les gradins, et accompagner leurs compétiteurs dans la salle d'échauffement. Petit rappel une manifestation trop expressives des entraîneurs nationaux peuvent leur valoir une exclusion de salle.

Pour l'épreuve combat, Un entraîneurs national par équipe est admis sur l'aire de combat lorsqu'il coach un de ses compétiteur. Tous comportements ou invectives en direction du corps arbitral ou tous commentaires pendant le combat, pourra amener à l'expulsion de l'entraîneur fautif.

## 9. Le médical.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Un poste médical sera prévu, assuré par un médecin ou une association de secourisme, au choix du club organisateur.

## PARTIE 2 : REGLEMENT DE LA COUPE INTERNATIONALE

*En Nihon Tai-Jitsu, Tai Jitsu, Tori est celui qui se défend, et Uke celui qui attaque.*

*AKA porte une ceinture rouge et AO une ceinture bleue.*

*AKA est toujours le premier à passer en Kata et en RANDORI. En Goshin Shobu, il est le premier à défendre.*

### 1. Epreuve Randori

#### 1.1 Définition de l'épreuve Randori

L'épreuve consiste à présenter avec un partenaire du même pays, un Randori respectant l'esprit du Nihon Tai-Jitsu, Tai Jitsu.

Le Randori se compose d'enchaînements d'attaques et de défenses comparables à un combat entre les deux partenaires, il doit y avoir une alternance d'attaques et de défenses entre Tori et Uke.

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

#### 1.2 Règlement spécifique de l'épreuve Randori



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Les équipes peuvent être mixtes (Homme/Femme) ; il n'y a pas de catégories spécifiques hommes ou femmes.

Les équipes nationales peuvent présenter 2 couples mixte ou non.

Le Randori est composé de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu, Tai Jitsu. Le tableau ci-dessous précise les armes autorisées.

**Armes autorisées, dans la liste suivante :**

- Couteau en bois (Tanto japonais traditionnel)
- Bâton court en bois (Tambo japonais de longueur comprise entre 30 et 50 cm).

**Les armes utilisées ne devront pas :**

- Avoir de décoration voyante (Scotch de couleur, etc.)
- Présenter de risques de danger pour les participants.

La solidité notamment devra être évidente (pas de manche à balai bricolé, etc.)

Les armes qui ne respectent pas les points décrits ci-dessus, ne seront pas autorisées. L'arbitre aura toute latitude pour autoriser ou interdire une arme non conforme.

Sur chaque attaque, la défense est complète, elle peut être composée d'un atemi préparatoire, de la technique adaptée (atemi, projection, clé, étranglement, Sutemi...), elle peut comporter des réactions de Uke provoquant un contre ou un enchaînement, de technique d'immobilisation et d'un atemi final.

Comme dans un véritable combat, il est admis que chaque adversaire puisse être touché(atémis préparatoires par exemple). Les techniques de contacts portées lors des enchaînements doivent donc être contrôlées.

Le temps est compté dès le premier contact entre les deux partenaires.

Les temps minimal est de 1 minute 30 seconde et le temps maximal de 1 minute 45 seconde du Randori seront annoncés par l'arbitrator :

L'arbitrator annonce le temps restant de 15 secondes pour terminer le randori, les compétiteurs finissent alors leur technique ou enchaînement.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Si les temps minimal ou maximal n'est pas respectés par l'une des deux équipes, celle-ci sera déclarée perdante.

Si les temps minima et maxima ne sont pas respectés par les deux équipes, l'équipe arbitrale se réunit avant de donner sa décision. L'arbitre annoncera l'équipe gagnante.

### 1.3 Les critères de notation de l'épreuve Randori

Les Randori devront répondre aux critères suivants :

- Variétés des techniques (atemi, projections, clés, étranglement, armes, etc.)
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibre, souplesse). Éviter les techniques en force, la brutalité.
- Réalisme des enchaînements (éviter les enchaînements trop « démonstratifs », acrobatiques).
- Efficacité et Kime.
- Contrôle.
- Equilibre, stabilité, explosivité, esprit et attitude martiale.
- Contrôle de l'arme pendant et après l'action.
- Les Sutemi waza sont limités à un maximum de 3.

## 2. EPREUVE KATA

### 2.1 Définition de l'épreuve kata

L'épreuve kata sera réalisée par un seul trio au sein de l'équipe nationale, le kata pour les années 2025 et 2029 sera le Nihon Tai Jitsu No Kata Nidan.



## 2.2 Règlement spécifique à l'épreuve kata

Les compétiteurs sont par équipe de 3, l'équipe nationale peut-être composée de garçons, de filles ou être mixte.

le kata présenté par les équipes nationales sera le Nihon Tai Jitsu No Kata Nidan.

## 2.3 Critères de notation de l'épreuve kata

- Respect de l'ambussen ou axe diagramme du kata.
- Respect des caractéristiques techniques du kata et des kihon waza qui le composent.
- Kime.
- Respect de la présentation et de l'annonce du kata.
- Dynamisme et explosivité dans l'enchaînement des techniques.
- Rythme du kata.
- Exécution du kata dans l'aire de compétition (y compris zone de sécurité).
- Respect de la fluidité, de l'équilibre et du contrôle de la respiration.
- Respect de la concentration et d'une attention appropriées.
- Respect de la distance, de la coordination entre les partenaires.

## Fautes mineures, élimination ou disqualification

### a) Fautes mineures

Exemple :

- Non-respect de la distance correcte entre Tori et Uke ou ses Uke lors de l'exécution du kata.

### b) Fautes graves

Exemple :

- Erreur dans l'ambussen du kata
- Oubli de techniques
- Mauvaise annonce du kata (Nihon Tai Jitsu No Kata Nidan)



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Si un juge considère qu'une faute grave a été commise, ce qui amènera à la disqualification de l'équipe, il demandera une réunion en table centrale avant la décision

### 3. Epreuve Goshin Shobu

#### 3.1 Définition de l'épreuve Goshin Shobu

L'épreuve Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 5 attaques et de 5 défenses. La liste des attaques est composée de 5 séries de 5 attaques.

Uke choisit son attaque dans la liste officielle en respectant l'ordre des séries et l'exécute sans l'annoncer, à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre.

Lors des combats, les compétiteurs portent uniquement une ceinture **rouge** ou **bleue**. La couleur est définie à chaque combat. **AKA** a une ceinture rouge, et **AO** une ceinture bleue.

Uke attaque immédiatement et franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre. La défense de Tori est libre. Après chaque enchaînement, l'équipe arbitrale décerne entre 0 et 3 points à Tori. Elle peut aussi décerner

Un avertissement à Uke la première fois que celui-ci fait une mauvaise attaque ou s'il ne « joue pas le jeu » volontairement après un atemi et que le déséquilibre est effectué. Si le fait se reproduit, 3 points sont décernés d'office à Tori pour cette attaque. Pour Tori, un avertissement peut lui être décerné par l'équipe arbitrale s'il utilise une technique considérée comme dangereuse ; la deuxième fois, 3 points sont donnés à Uke.

Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque attaque. Les compétiteurs **AKA** et **AO** sont alternativement, et pour chaque attaque, TORI (qui défend) et UKE (qui attaque). Exemple :

**AKA** (rouge) défend sur une attaque de la première série de **AO** (bleu).

Ensuite **AO** (bleu) défend sur une attaque de la première série de **AKA** (rouge).

Puis **AKA** (rouge) défend sur une attaque de la deuxième série de **AO** (bleu).

Ensuite **AO** (bleu) défend sur une attaque de la deuxième série de **AKA** (rouge).

Idem pour chaque série.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Si les compétiteurs inversent les rôles à chaque attaque, en revanche ils ne changent pas de place sur le tapis. Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

### 3.2 Règlement spécifique de l'épreuve Goshin Shobu

Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives. Il n'y a pas de catégories mixtes, hommes/femmes.

Les compétiteurs concourent en individuels. La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu, Tai Jitsu. Uke attaque à partir de la position de garde à gauche. Dans toutes les attaques de poing ou par saisie, Uke attaque sur un pas.

Dans les attaques de pied, Uke attaque toujours avec la jambe arrière (jambe droite). Les attaques se font en avançant d'un pas, jamais en pas chassé. Uke saisit toujours avec la main droite en premier, après avoir fait un pas pour attaquer.

La garde d'Uke est obligatoirement la garde mixte dans le style du Nihon Tai-Jitsu. C'est une garde en position défensive, avec le poids du corps sur la jambe arrière, ou équilibré à 50/50 sur les deux jambes. **Toute position sur l'avant, comme zen-kutsu dachi, est formellement interdite.**

Tori est en Yoi-dachi ou hachiji-dachi ou encore heiko-dachi, mains ouvertes, sauf pour se défendre contre armes où Tori peut se mettre en garde classique de Nihon Tai Jitsu, à gauche ou à droite selon son envie.

Uke attaquera immédiatement et franchement à l'ordre « HAJIME » de l'arbitre.

Uke doit respecter l'attaque définie, ainsi que la garde qui précède l'attaque. En cas de non-respect (de triche évidente), il sera pénalisé. En cas de récidive, la première fois, il perd le combat; la deuxième fois il est éliminé de l'épreuve Goshin Shobu.

Pour les compétiteurs, les armes sont fournies par les organisateurs.

A chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 5 combats. **Le vainqueur donnera 1 point à l'équipe nationale.**

En cas d'égalité de points à l'issue des 5 combats, les 2 compétiteurs refont chacun une 6ème attaque. Un vainqueur sera obligatoirement désigné sur décision des juges, sans attribution de point ou de pénalité. La série d'attaque sera la même pour les deux compétiteurs, et choisie par l'Arbitrator qui l'annoncera avant que les compétiteurs ne se mettent en position. En aucun cas, il ne peut y avoir d'ex æquo.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Pour déterminer la place de 3ème, des repêchages sont faits entre les compétiteurs qui ont rencontré le 1er et le 2ème. En aucun cas, il ne peut y avoir deux troisièmes.

*Le vainqueur se rend à la table de notation afin de confirmer son nom à l'Arbitrator.*

### 3.3 Les critères de notation de l'épreuve Goshin Shobu

Les Kumite devront répondre aux critères suivants:

- Variété des techniques (atemi, projections, clés, étranglements, etc.)
- Respect des principes du Nihon Tai-Jitsu (esquives, parades, déséquilibres, souplesse). Éviter les techniques en force, la brutalité.
- Efficacité et Kime
- Contrôle absolu de la part de Tori et Uke
- Faire attention à l'anti jeu de part de Tori et Uke

#### Le nombre d'attaque selon les différentes séries

<b>Attaques libres</b>	
<b>Série Atémi</b>	<b>1 Attaque</b>
<b>Série saisie de face</b>	<b>1 Attaque</b>
<b>Série saisie latérale</b>	<b>1 Attaque</b>
<b>Série saisie arrière</b>	<b>1 Attaque</b>
<b>Série attaques avec arme au choix de Uke</b>	<b>1 Attaque</b>



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### 3.4 Liste des attaques de l'épreuve Goshin Shobu

Les attaques utilisées sont exclusivement celles qui sont définies dans le tableau ci-dessous.

<b>ATTAQUE 1</b>		
<b>Séries FRAPPES (ATEMI)</b>		
<b>1</b>	Sabre de main haut ou oblique haut	<b>Shuto shomen uchi ou yokomen uchi</b>
<b>2</b>	Coup de poing direct au corps	<b>Oi tsuki chudan</b>
<b>3</b>	Coup de pied direct de face	<b>Mae geri chudan</b>
<b>4</b>	Coup de pied circulaire niveau moyen ou haut (7)	<b>Mawashi geri haut ou moyen (7)</b>
<b>5</b>	<b>Frappe avec le dos de la main niveau haut</b>	<b>Uraken uchi jodan</b>



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## ATTAQUE 2

### Séries SAISIES DE FACE OU TENTATIVES DE SAISIES DE FACE (SHOMEN)

1	Encerclement par-dessus les bras (1) (2)	Shomen ryo kata dori mae uwate dori
2	Etranglement à 2 mains (2)	Shomen kubi jime mae ryote kubi
3	Un revers en tirant avec la main droite (3)	Muna dori mae eri dori
4	Saisie des 2 manches au niveau bras (1) (2) entre coude et épaule	Mae ryo sode dori mae ryote sode dori
5	Saisie du revers main droite et crochet du gauche)	Mae eri dori + mawaishi tsuki

**Uke fait son attaque, Tori a le choix de se laisser saisir ou de réagir avant la saisie franche. Le coup d'arrêt unique ne peut donner le maximum de point**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



<b>ATTAQUE 3</b>		
<b>Séries SAISIES LATÉRALES</b>		
<b>1</b>	Etranglement à 2 mains	<b>Morote jime dori yoko ryote sode</b>
<b>2</b>	Saisie manche et poignet en tirant sur un pas ou avec un pas chassé	<b>Sode ryote dori yoko sode dori + kote dori</b>
<b>3</b>	Prise de tête, bras de tori devant ou derrière	<b>Yoko kubi jime yoko kubi makikomi</b>
<b>4</b>	Encerclement par-dessus les bras (1)	<b>Yoko kusariwa dori yoko uwate dori</b>
<b>5</b>	<b>Saisie d'une manche en tirant (3)</b>	<b>Yoko sode dori</b>

**Toutes les attaques latérales se feront à gauche de Tori.**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## ATTAQUE 4

### Séries SAISIES ARRIERE (USHIRO)

1	Encerclement par-dessous les bras (1) (2)	Ushiro ryo kata dori ushiro shitate dori
2	Etranglement à 2 mains (2)	Ushiro kubi jime dori ushiro ryote kubi dori
3	Etranglement avec l'avant-bras droit	Ushiro ude kubi shime
4	Saisie du col main droite ou main gauche en poussant (4)	Ushiro eri dori ushiro kubi dori
5	Saisies des 2 manches (6)	Ushiro ryo iji sode dori



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



<b>ATTAQUE 5</b>		
<b>Séries ARMES (COUTEAU/TANTO ou MATRAQUE/TAMBO)</b>		
<b>1</b>	Couteau en pique, sur un pas.	<b>Tanto kiri sashi nuki</b>
<b>2</b>	Couteau de haut vers le bas en diagonale lame vers l'avant (8) sur un pas	<b>Tanto kiri age tanto kiri sage</b>
<b>3</b>	Couteau circulaire intérieur, sur un pas. niveau chudan	<b>Tanto sashi</b>
<b>4</b>	Bâton court haute ou oblique à la tête, sur un pas. bâton circulaire intérieur	<b>Tambo uramen uchi</b>
<b>5</b>	Bâton court en revers (Extérieur) à la tête ou au bras sur un pas. chudan ou jodan	<b>Tambo gyakute soto jodan tanbo yokomen uchi</b>

**Pour les défenses contre armes, il faut différencier une touche avec le couteau d'un planté pour la notation.**

- (1) Le bras est entre l'épaule et le coude. L'avant-bras est entre le coude et le poignet.
- (2) Uke reste sur place après la saisie.
- (3) Uke recule d'un pas en pas chassé ou en reculant, après la saisie avec la main droite.
- (4) Uke avance d'un pas pour saisir et pousse sans pas supplémentaire.
- (5) Pour les femmes, la poussée de poitrine est une poussée au niveau des épaules.
- (6) Uke avance d'un pas pour saisir, mais ne pousse pas, ni ne tire.
- (7) Le coup de pied circulaire peut être fait au niveau moyen ou haut (pour la ceinture noire, en plus, niveau cuisse)
- (8) Pour la ceinture noire, l'attaque peut se faire avec la main droite ou la main gauche au choix de l'attaquant.
- (9) l'attaque est faite, comme si l'attaquant voulait sectionner la carotide

## **4 EPREUVE TAI JITSU COMBAT**

### **4.1 Voir le règlement spécifique au TAI JITSU COMBAT**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE III - REGLEMENT DE L'ARBITRAGE

### 1. L'équipe arbitrale

#### Composition de L'équipe arbitrale :

- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 2 ou 4 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis:
- 2 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
- 4 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

En outre, deux marqueurs sont assignés à la table de marquage. Ce poste peut aussi être tenu par des juges, mais pour faciliter les opérations de compétition, deux juges stagiaires pourront être désignés à ce poste.

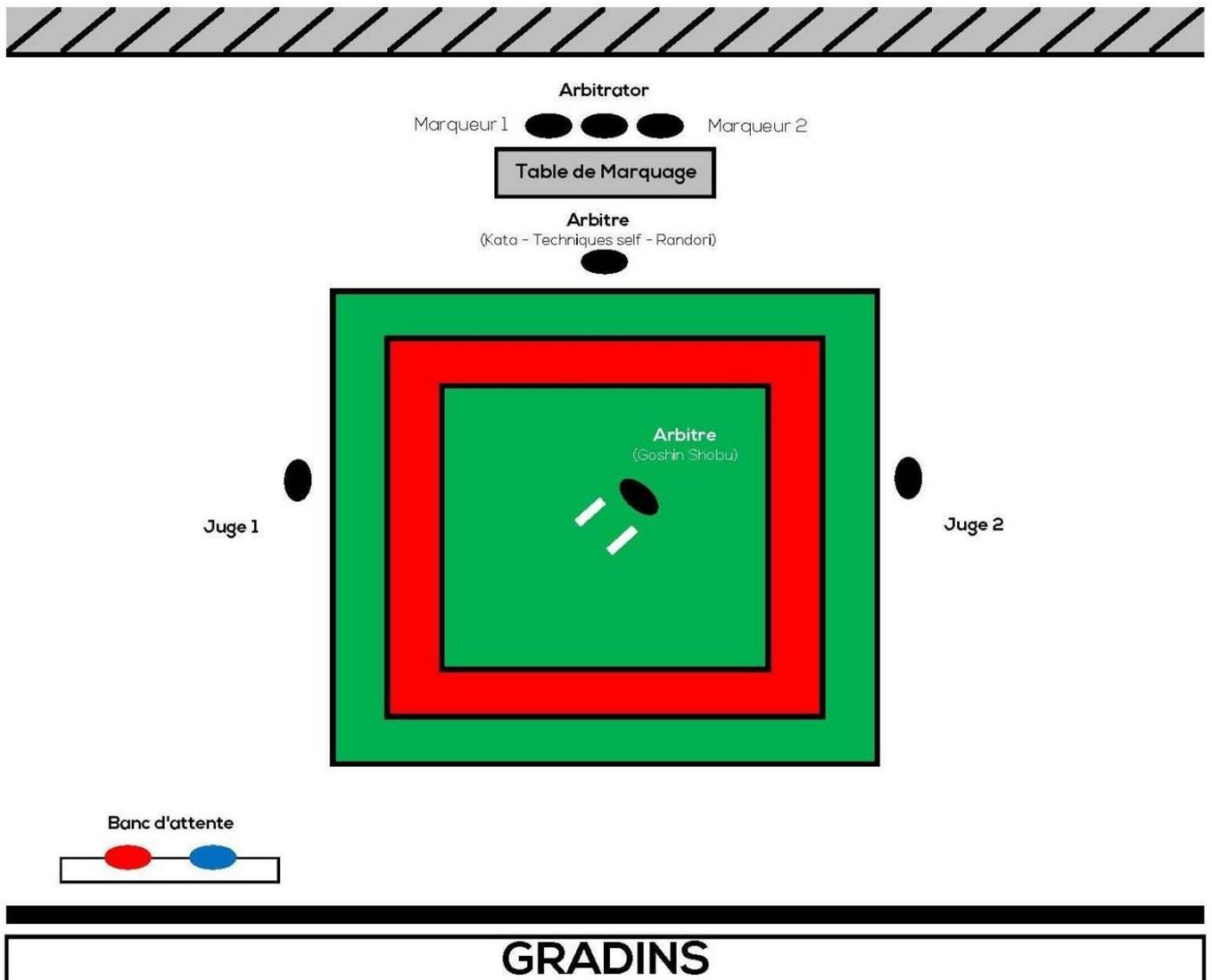
**\*Un juge ou un arbitre de la même nationalité qu'un compétiteur qui va combattre ne peut pas être présent sur l'aire de compétition.**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



**Dispositions lors des éliminatoires et repêchages (2 juges et un arbitre)**

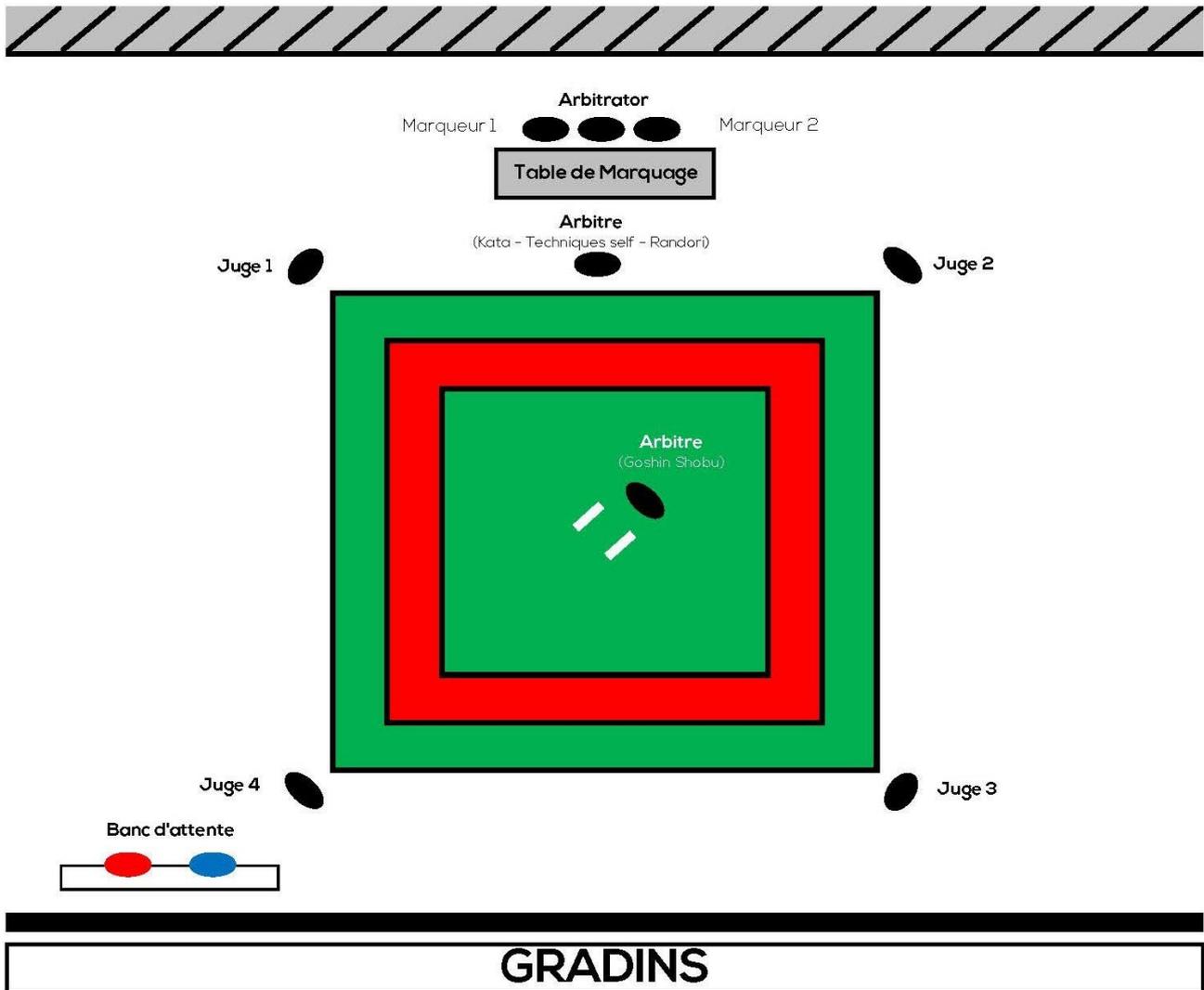




FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Dispositions lors des finales (4 Juges et 1 arbitre)





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 2. Protocoles

### 2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages

Arbitre, Arbitrator, juges et juges stagiaires se mettent en place sans cérémonie pour les 3 épreuves.

### 2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

L'arbitre, l'arbitrator et les juges se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. L'arbitrator se tient à droite de l'arbitre. Les Juges se répartissent équitablement sur la gauche et la droite de l'arbitre et l'arbitrator.

Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur l'aire de compétition, en face des juges.

L'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table centrale.

Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale,

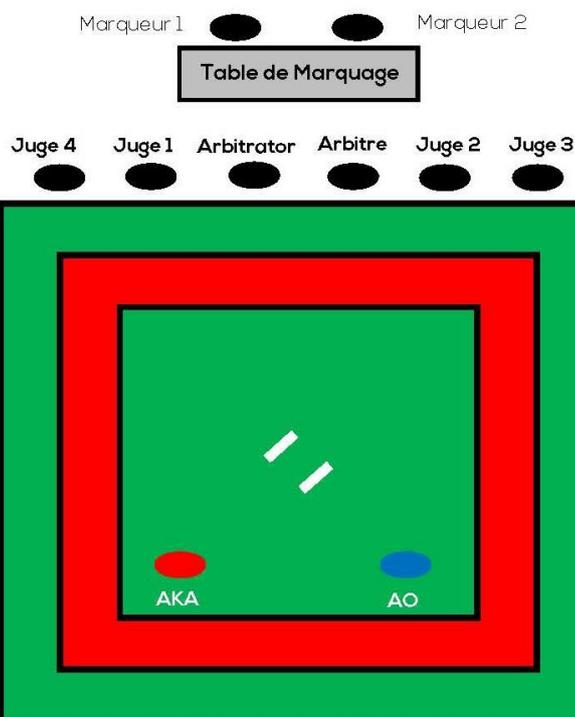
L'arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### Protocole de salut lors des Finales



Banc d'attente





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### 3. Déroulement de la compétition

#### 3.1 Pendant la compétition

**Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.**

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs ou équipes, l'un portant une ceinture rouge (**AKA**), et l'autre une ceinture bleue (**AO**) s'alignent en dehors du tapis devant le périmètre de l'aire de compétition, et face à l'arbitre.

Le début des épreuves se fait après le salut traditionnel de l'ensemble des participants. La fin des épreuves est déterminée par la remise des médailles, selon le planning établi au-préalable et en fonction du nombre de participants.

#### 3.2 En Goshin Shobu

Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans les annexes IX et X.

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions prescrites (cf. Partie I – Organisation des Compétitions). A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer.

Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. Une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras, tel qu'il est décrit dans l'annexe X des règlements.

Ensuite **AKA** et **AO** se placent sur l'axe de combat, et à l'ordre de l'arbitre "GOSHIN SHOBU KAMAE", le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes, sauf pour la série attaque armes ou le compétiteur défenseur peut s'il le souhaite se mettre en garde à gauche ou à droite (garde classique). L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### **L'arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.**

Après chaque technique, l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives ; les juges et l'arbitre indiqueront leur opinion à l'aide des drapeaux. L'arbitre accordera un IPPON (3 points), un WAZARI (2 points) ou un YUKO (1 point) en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe X). Pour que les juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges puis dès que les Juges se seront prononcés, l'arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir enregistré leurs avis, lèvera le drapeau correspondant à **AKA** ou **AO** et donnera le résultat.

Quand l'arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement, le combat reprendra tout de suite après :

- Quand l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son KEIKOGI.
- Quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un juge signale la même chose.
- Quand l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes, il prendra en compte l'avis du Médecin du championnat, et décidera si le combat peut être poursuivi.
- Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent pas de bouger doivent être priés de se tenir calmes avant que le combat recommence. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

Dans le cas où le défenseur commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur du défenseur et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste de TORIMASSEN c'est à dire ne pas accorder de point.

A la fin du combat, **AKA** et **AO** se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. À la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de marquage avant de quitter l'aire de compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741

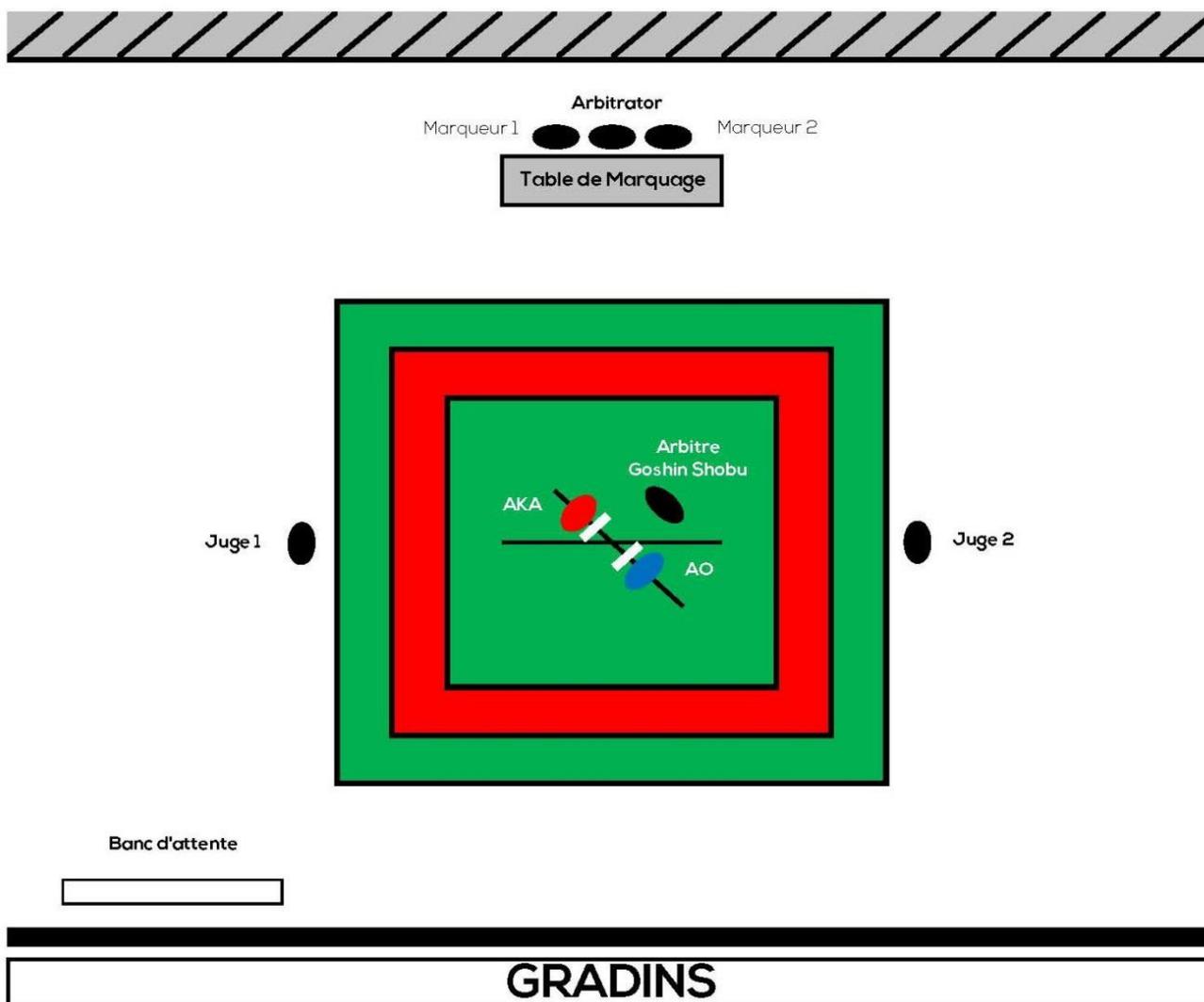


La décision finale est en faveur d'**AKA** ou d'**AO**, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre lève le drapeau correspondant à la couleur (**AKA** ou **AO**), croise et décroise les drapeaux vers le compétiteur disqualifié, puis lève le drapeau correspondant à la couleur du vainqueur vers le compétiteur gagnant. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.

### 3.3 Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition

#### Sur l'épreuve Goshin Shobu

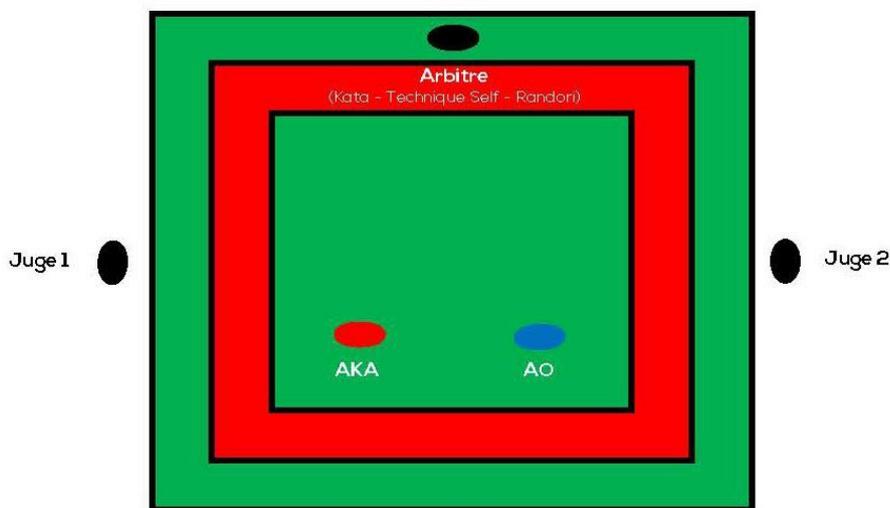




### 3.4 Sur les épreuves Randori et Kata

À l'invitation de l'arbitre, les compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, puis ils se placent et effectuent leur démonstration.

À la fin de leur démonstration, ils attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. Pour que les juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'arbitre annonce « HANTEI » et se prononce avec les juges puis dès que les Juges se seront prononcés, l'arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir comptabilisé le nombre de drapeaux rouges et bleus, lèvera le drapeau correspondant à **AKA** ou **AO** et donnera le résultat. A la suite de la décision, les compétiteurs saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, et quittent l'aire de compétition. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.



Banc d'attente



**GRADINS**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 4. Pouvoirs et Devoirs

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition, de la Commission d'arbitrage, des contrôleurs de surface de compétition (chef de tatami), des arbitres, de l'arbitrator, des juges, des marqueurs et des entraîneurs sont détaillés ci-dessous.

### 4.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition (DTI)

Il doit être clairement identifié avant le début du tournoi, ici pour la coupe internationale, c'est la Direction Technique Internationale ou un représentant nommé par elle qui fait office de responsable de la compétition. Dans tous les cas, il doit posséder le règlement, avoir une bonne connaissance de la compétition et de l'arbitrage, et être titulaire au minimum du 6ème Dan FMNITAI.

Il organise le briefing et débriefing de la compétition.

Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

### 4.2 Les pouvoirs et devoirs de la commission compétition

La commission compétition assure la bonne préparation de chaque tournoi, en lien direct avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires, en prenant les mesures nécessaires à la sécurité, etc.

Elle supervise et coordonne les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage :

Elle désigne et répartit les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami), arbitres, arbitrator et juges sur leurs aires respectives.

Elle vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Elle nomme des officiels de remplacement quand cela est nécessaire. La composition de l'équipe arbitrale ne peut pas être changée à la discrétion de l'arbitrator, de l'arbitre et des Juges.

Elle intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à arbitrator).

Elle peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.

Elle prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.

Elle procède à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle avec éventuellement l'appui du responsable de la compétition.

Elle rend un jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

Elle est en relation avec le responsable de la compétition (DTI).

#### **4.3 LES POUVOIRS ET DEVOIRS DU RESPONSABLE DE LA SURFACE DE COMPETITION**

Il intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à arbitrator).

Le responsable de surface de compétition (chef de tatami) coordonne l'équipe arbitrale sur l'aire de compétition dont il a le contrôle : il nomme les arbitres et les juges pour tous les matchs effectués.

Il supervise la prestation des arbitres et des juges de son aire de compétition, et s'assure que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches qui leur ont été confiées.

Il prépare un rapport journalier avec ses recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous sa responsabilité ; il remettra ce rapport à la Commission d'Arbitrage.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



#### 4.4 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre (sauf Goshin Shobu)

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs et leur donne les différents commandements.

#### 4.5 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre en Goshin Shobu

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs : il annonce les annonces de début, de suspension et de fin de combat, et donne les commandements aux deux adversaires.

Il vérifie les distances entre les adversaires avant chaque attaque. Il vérifie la bonne exécution de l'attaque et de la défense.

L'arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

##### L'arbitre a le pouvoir :

- D'accorder un IPPON, un WAZARI ou un YUKO.
- De délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
- D'obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront au moyen des drapeaux
- L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter dans la mesure du possible la moyenne des notes. Il fait une moyenne des notes attribuées par les juges et lui-même en veillant au mieux, à ne pas favoriser ou défavoriser les candidats.
- L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table. L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.



## 4.6 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

Les juges assistent l'arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux. Ils exercent leur droit de vote quand une décision doit être prise.

Ils doivent impérativement lever le drapeau correspondant à leur note immédiatement à la demande l'arbitre, selon le système de notation suivant :

- un IPPON (3 points) quand ils ont observé une bonne défense, exécutée dans le temps et avec précision,
- un WAZARI (2 points) pour une défense correcte mais sans plus,
- un YUKO (1 point) pour une défense incomplète, mal exécutée (non dangereuse),
- un TORIMASSEN (0 point) lorsqu'il n'y a pas eu de défense.

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

- Quand un compétiteur semble sur le point de commettre, ou a commis une technique ou un acte interdit.
- Quand ils constatent une erreur lors de l'attaque ou tout autre problème pouvant survenir.
- Quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
- Quand l'un ou les deux compétiteurs sort(ent) de la surface de compétition.
- Dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un jugement, il ne peut discuter qu'avec le Chef de Tatami ou la Commission d'Arbitrage. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne, y compris les juges.

## 4.7 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator

- L'arbitrator vérifie le bon déroulement du combat à tous les niveaux.
- L'arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre.
- L'arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## 4.8 Les pouvoirs et devoirs des marqueurs

En épreuve Randori, un des marqueurs aura en charge le chronomètre.

En épreuve Goshin Shobu, chaque marqueur aura en charge la feuille de match d'un des deux compétiteurs (**AKA** ou **AO**). En plus de comptabiliser les points, ils devront également veiller que l'alternance des attaques soit respectée.

## 4.9 Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur national

L'entraîneur veille à l'échauffement de ses compétiteurs, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.

Si l'entraîneur constate une erreur dans le tableau, dans le déroulement de la compétition, il doit en faire part au responsable de la compétition le plus rapidement possible, en tout état de cause avant la fin du tournoi.

L'entraîneur n'est pas admis à proximité des aires de compétitions durant les épreuves.

## 5. Comportements interdits

En Goshin Shobu, on distinguera 2 catégories de comportements interdits. Ces comportements concernent aussi bien Tori que Uke.

### 5.1 Catégorie 1

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques de frappes qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux parties génitales, aux articulations et écrasement du pied.
- Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
- Les projections jugées dangereuses ou interdites.
- Se laisser tomber sur son adversaire en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de l'adversaire (frappe de la main sur lui-même ou sur le sol)



## 5.2 Catégorie 2

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Sortir de l'aire de compétition volontairement.
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux Blessures (MUBOBI).
- Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat.
- Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.

## 5.3 Sanctions

CATEGORIE 1 ET 2		
Fautes	Avertissements-pénalités	Sanction
1 <sup>ère</sup> faute	CHUKOKU	Avertissement
2 <sup>e</sup> faute	KEIKOKU	● Avertissement ● 1 pénalité
3 <sup>e</sup> faute	SHIKKAKU	Disqualification

Une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisée.

Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif.

Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé et une pénalité est mentionnée sur la feuille de match à l'encontre de son instigateur..

Une troisième infraction est pénalisée par la défaite : la victoire est attribuée à l'autre compétiteur.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



La disqualification (SHIKKAKU) est infligée au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement.

Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.

### **Explication KEIKOKU :**

Un KEIKOKU vaut avertissement si l'une des deux fautes est une sortie volontaire de l'aire de compétition.

Dans les autres cas : 1 pénalité sera attribué au combattant fautif..

Un KEIKOKU peut être directement imposé si la faute commise diminue légèrement (dans l'opinion de l'arbitre) le potentiel de victoire du compétiteur.

La compétition de Tai-Jitsu Combat est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques et défenses doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

## **6. Blessures et accidents en compétition**

KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.

Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre, sur avis conforme du Médecin, décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin.

## 7. Protestation officielle

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et cela immédiatement après le combat.

La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.

Les matchs suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## Terminologie

<b>GOSHIN SHOBU KAMAE</b>	<b>Préparation au combat. Commandement de l'Arbitre.</b>	<b>L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.</b>
<b>HAJIME</b>	Départ du combat à chaque attaque.	<b>Commandement donné par l'Arbitre. Voir page 85.</b>
<b>AKA (AO) IPPON</b>	3 Points accordés à AKA ou AO.	<b>L'arbitre lève le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.  Voir page 87.</b>
<b>AKA (AO) WAZARI</b>	2 Points accordés à AKA ou AO.	<b>L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.  Voir page 87.</b>
<b>AKA (AO) YUKO</b>	1 Point accordé à AKA ou AO.	<b>L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.  Voir page 87.</b>
<b>CHUKOKU</b>	<b>Avertissement de 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> catégorie sans pénalité.</b>	<b>1<sup>ère</sup> catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine.  2<sup>ème</sup> catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).</b>



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



<p><b>CHUKOKU</b></p>	<p>Avertissement de 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> catégorie sans pénalité.</p>	<p>1<sup>ère</sup> catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine.</p> <p>2<sup>ème</sup> catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).</p>
<p><b>SHIKKAKU</b></p>	<p>Disqualification. Après nouvelle récidive</p> <p>« Quittez l'aire de compétition ! ».</p>	<p>Le Juge fait un grand cercle avec le drapeau, le pointe ensuite bras tendu vers le visage du fautif.</p> <p>En Goshin Shobu, l'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.</p> <p>Voir page 89.</p>
<p><b>TORIMASSEN</b></p>	<p>Technique non valable</p>	<p>Le Juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas.</p> <p>Voir page 87.</p>
<p><b>MIENAI</b></p>	<p>Je n'ai rien vu.</p>	<p>Geste uniquement pour les Juges.</p> <p>Voir page 87.</p>



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE 4 : ANNEXE

### ANNEXE I -Utilisation des Tableaux

Pour chaque compétition, les épreuves sont organisées en tableaux. Chaque compétiteur rencontre un adversaire (**AKA** en **rouge** contre **AO** en **bleu**), le vainqueur passant au tour suivant.

S'il y a un nombre impair de compétiteurs, on tire au sort celui qui passera directement au 2<sup>ème</sup> tour sans combattre.

S'il n'y a que 3 compétiteurs, l'organisation choisira la formule de poule

S'il y a plus de 16 compétiteurs au premier tour, les compétiteurs seront répartis en plusieurs tableaux (A,B,C,etc...)

Lors des combats, les compétiteurs portent uniquement une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat **AKA** a une ceinture **rouge**, **AO** une ceinture **bleue**.

#### Exemples de tableaux éliminatoires

### ELIMINATOIRES - ADULTES

TATAMI :	
Responsable de Tatami	Accompagnateur Compétiteurs

CATEGORIE	KATA (Indiv)		RANDORI (Indiv)
	Individuel	Equipe	Equipe
Blanche/Jaune/Orange			
Verte/Bleu			
Marron/Noire			
Marron/Noire 1er Dan			
Open			

Gochin Shobu Individuel	
Homme	Femme
Blanche/Jaune/Orange	
Verte/Bleu	
Marron/Noire	

Noms - Prénoms des Compétiteurs

N°	1 <sup>er</sup> Tour	2 <sup>ème</sup> Tour	3 <sup>ème</sup> Tour	4 <sup>ème</sup> Tour	Finaliste Tableau

Noms - Prénoms des Compétiteurs

N°	1 <sup>er</sup> Tour	2 <sup>ème</sup> Tour	3 <sup>ème</sup> Tour	4 <sup>ème</sup> Tour	Finaliste Tableau



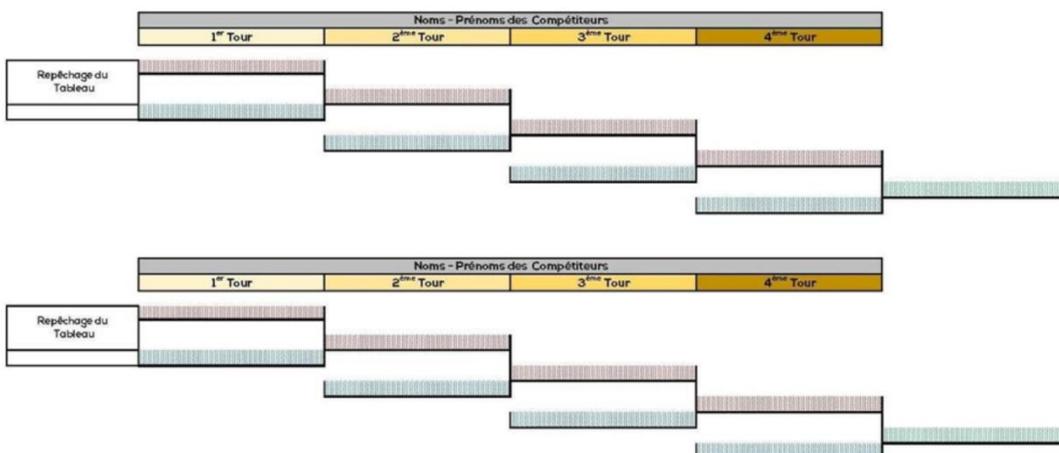
FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



REPECHAGES - ADULTES	
TATAMI :	
Responsable de Tatami	Accompagnateur Compétiteurs

CATEGORIE	KATA (Hors)		RANDORI (Hors)	
	Individuel	Equipe	Equipe	Equipe
Blanche/Jaune/Orange				
Verte/Bleu				
Marron/Noire				
Marron/Noire 1er Dan				
Open				

Goshin Shobu			
Individuel		Individuel	
Homme	Femme	Homme	Femme
Blanche/Jaune/Orange			
Verte/Bleu			
Marron/Noire			



## ANNEXE II - Utilisation des Feuilles de Poule

Si dans une catégorie, il n'y a que 3 compétiteurs, les organisateurs peuvent faire combattre les compétiteurs par poule.

Pour chaque combat et chaque compétiteur, on note la victoire par 0 ou 1. En épreuve Goshin Shobu, on note les points, en randori ou kata on note le nombre de drapeaux obtenus.

Tous les compétiteurs se rencontrent tour à tour, deux par deux. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de victoires.

En cas d'égalité au nombre de victoire, les compétiteurs sont départagés au nombre de points ou de drapeaux obtenus.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Exemple d'une poule de 3

Combat 1, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 2 en ceinture bleue.

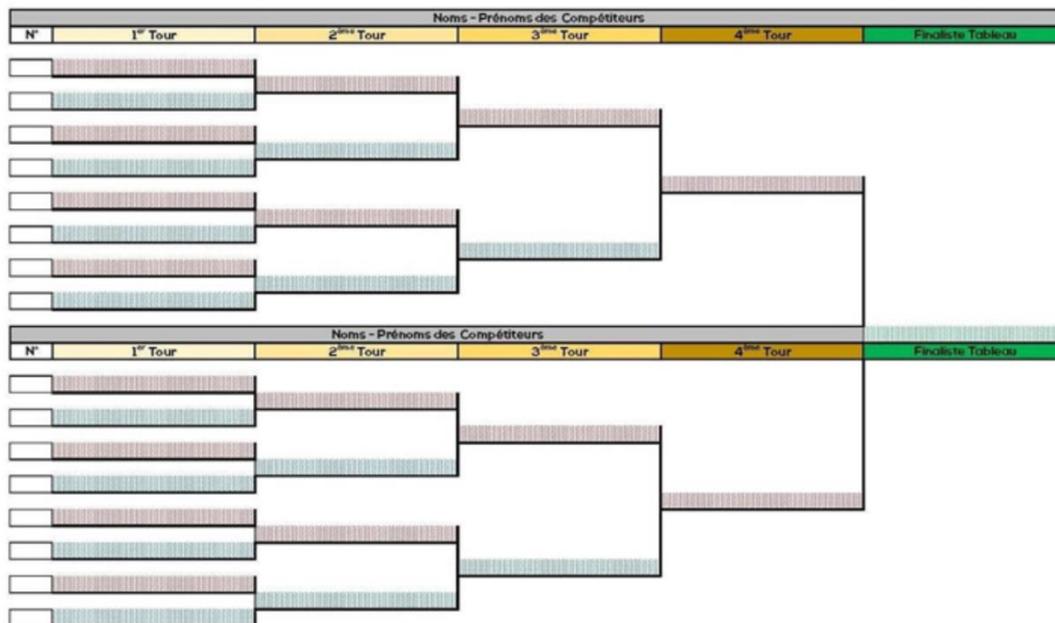
Combat 2, le compétiteur 1 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.

Combat 3, le compétiteur 2 en ceinture rouge rencontre le compétiteur 3 en ceinture bleue.

	ELIMINATOIRES - ADULTES	
TATAMI :		
Responsable de Tatami		Accompagnateur Compétiteurs

CATEGORIE	KATA (Total)		RANDORI (Total)	
	Individuel	Equipe	Equipe	
Blanche/Jaune/Orange				
Verte/Bleu				
Marron/Noire				
Marron/Noire 1er Dan				
Open				

Goshin Shobu			
Individuel			
Homme		Femme	
Blanche/Jaune/Orange			
Verte/Bleu			
Marron/Noire			





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JITSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Remarque :

Le rôle des marqueurs est très important. Ils devront apporter une attention particulière à la notation des feuilles de match et au bon déroulement des combats.

Les marqueurs devront également veiller à l'alternance des rôles (Tori et Uke) à CHAQUE ATTAQUE, entre **AKA** et **AO**.

Pour le respect des compétiteurs et le bon déroulement des épreuves, l'Arbitrator et les Marqueurs, ainsi que les Juges et l'Arbitre devront veiller à ne pas faire d'erreurs, et dans le doute n'hésiterons pas à vérifier, se concerter et voir à demander plutôt que se tromper.

Afin d'éviter les confusions entre les deux compétiteurs, l'Arbitrator doit demander avant le combat, de confirmer leur nom à la table de marquage s'assurant de la bonne attribution des ceintures rouges et bleues et de la correspondance sur les feuilles de match. Le vainqueur doit se présenter à la table et confirmer son nom.

**REGLÈMENT 2025-2029**  
**COUPE INTERNATIONALE**  
**FMNITAI**



**RÈGLEMENT ÉLABORÉ À PARTIR DES RÈGLEMENTS**  
**DES COMPÉTITIONS DU NIHON TAI JITSU DE LA**  
**RFEKDA (ESPAGNE), DU TAI JITSU DE LA FÉDÉRATION**  
**ROYALE MAROCAINE ET DE L'EFNTJ (FRANCE)**

**PAR**  
**SENSEI GEORGES HERNAEZ HANSHI**  
**DIRECTEUR TECHNIQUE INTERNATIONAL**  
**DE LA FMNITAI**

**ASSISTÉ DE AVRIL PHILIPPE**  
**DIRECTEUR TECHNIQUE INTERNATIONAL**  
**ADJOINT DE LA FMNITAI**



# TAI JITSU COMBAT



## REGLÈMENT compétition

F.M.NI.TAI





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



# REGLEMENT DE LA COMPETITION TAI JITSU COMBAT

---

CODE DU COMBATTANT .....	3
1. <i>Je vais participer à une compétition.....</i>	3
2. <i>Je tiens à bien me comporter.....</i>	3
PARTIE I – ORGANISATION DES COMPETITIONS.....	4
1. <i>Definition de la coupe internationale de tai jitsu combat.....</i>	4
2. <i>Conditions administratives.....</i>	4
3. <i>Les categories de poids.....</i>	5
4. <i>Organisation des competitions.....</i>	6
5. <i>L'aire de competition.....</i>	7
6. <i>Tenues officielles.....</i>	9
7. <i>Le comité d'organisation sportive (C.O.S.).....</i>	11
8. <i>Comportement et Circulation.....</i>	11
9. <i>Les entraineurs nationaux.....</i>	12
10. <i>Le médical.....</i>	12
PARTIE II – REGLEMENT DES COMPETITIONS.....	13
1. <i>Coupe internationale de tai jitsu combat.....</i>	13
PARTIE III – REGLEMENT DE L'ARBITRAGE.....	17
1. <i>L'equipe arbitrale.....</i>	17
2. <i>Protocoles.....</i>	18
3. <i>Deroulement de la competition.....</i>	19
4. <i>Pouvoirs et devoirs.....</i>	22
5. <i>Comportements interdits.....</i>	26
6. <i>Blessures et accidents en compétition.....</i>	28
7. <i>Protestation officielle.....</i>	28
PARTIE IV – ANNEXES .....	29
ANNEXE I – Terminologie.....	29



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## CODE DU COMBATTANT

### 1. JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPÉTITION

- Je m'assure d'être bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Je vérifie que mes documents et mon passeport soient à jour.
- Je vérifie l'état de mon matériel (keikogi, protections, gants, coquille).

### 2. JE TIENS À BIEN ME COMPORTEUR

- J'applique les consignes des organisateurs,
- Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition,
- Je respecte les décisions des arbitres et des juges arbitres,
- Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire,
- J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité,
- Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline et de mon pays.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE I – ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

### 1. DEFINITION DE LA COUPE INTERNATIONALE DE TAI JITSU COMBAT

La Coupe Internationale de Tai Jitsu Combat est une compétition individuelle en opposition par catégorie de poids pour la catégorie SENIORS, Masculines et Féminines.

### 2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

#### 2-1 Conditions d'inscriptions

Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur Président de pays. (Fiche inscription disponible sur le site de la FMNITAI)

Tous les compétiteurs doivent être **ceinture noire** et justifiés **des licences FMNITAI** dont celle de l'année en cours.

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

- Le passeport sportif FMNITAI en cours de validité.
- L'attestation FMNITAI historique individuelle du compétiteur.
- Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Nihon Tai Jitsu ou toute autre discipline affiliée à la FMNITAI **en compétition combat** de moins de 1 an (tampon sur le passeport).

#### 2-2 Conditions le jour de la compétition

Chaque entraîneur national présente personnellement les passeports de ses compétiteurs.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.

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



### 3-2 La pesée

Les compétiteurs seront pesés en bas de keikogi et t-shirt, sans ceinture lors de la confirmation de leur inscription.

Aucune tolérance de poids ne sera accordée, dans le cas où la pesée serait différente de la catégorie dans laquelle était préalablement inscrit le compétiteur, ce dernier sera automatiquement basculé dans la catégorie correspondant à son poids lors de la pesée.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

## 3. LES CATEGORIES DE POIDS

SENIORS	
18 ans et plus	
H	F
-57kg	-48kg
-62kg	-53kg
-67kg	-58kg
-72kg	-63kg
-77kg	-68kg
-82kg	-73kg
-87kg	-78kg
-92kg	+78kg
+92kg	



## 4. ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

### 4.1 Tableaux et Poules

Pour chaque catégorie, la compétition peut être organisée en tableau ou en poule suivant le nombre de compétiteurs inscrits dans la catégorie. Si le nombre de compétiteurs est important, la formule en tableau sera choisie. Le choix entre tableau ou poule sera à l'appréciation des organisateurs.

Les catégories peuvent être regroupées le jour de la compétition si une catégorie n'a qu'un compétiteur. Le compétiteur seul sera invité, s'il le souhaite, à combattre dans la catégorie de poids supérieur.

Un tableau est organisé en tours éliminatoires, jusqu'à la finale. Un tour est une étape distincte de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. Dans les éliminatoires d'une compétition, un tour élimine 50 % des concurrents y participant, tout en comptant les concurrents sans adversaire (si nombre impair de compétiteurs). Dans ce contexte, le tour peut s'appliquer de façon équivalente à une étape, soit des éliminatoires, soit des repêchages.

Dans une compétition en poule, tous les compétiteurs de la poule se rencontrent une fois.

Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau et que des compétiteurs non concernés prennent part à un combat, alors, quelle que soit l'issue du match ou tour, ce dernier sera déclaré nul et non avenue. Afin d'éviter ce type d'erreur, le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

### 4.1 Règles

Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.

En tableau, les vainqueurs de chaque affrontement sont sélectionnés pour le tour suivant. Le dernier combat détermine le premier et le second. Le troisième sera le vainqueur des repêchages.

#### Repêchage

En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires. Les compétiteurs ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).



## **5. L'AIRE DE COMPETITION**

### **5.1 Le plateau de compétition**

Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tapis à l'extérieur de l'aire de sécurité, et d'une table de marquage.

### **5.2 L'aire de compétition**

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur), constitué de tatamis répartis entre un carré de 6 m de côté d'une couleur, et d'une bordure de 1 m d'une autre couleur, déterminant une zone de sécurité.

L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4 cm d'épaisseur minimum.

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. L'arbitre ou les juges doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1 m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10 m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.

Un banc d'attente est mis à la disposition des compétiteurs et entraîneurs lors de leur combat. A l'issue de celui-ci, ces derniers doivent quitter l'aire de compétition pour laisser la place aux compétiteurs et entraîneurs suivant.

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité (Voir dessin). Chacun des juges est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Une Zone libre de 3 mètres minimum doit être observée entre deux aires de compétition.

### **5.3 La table de marquage**

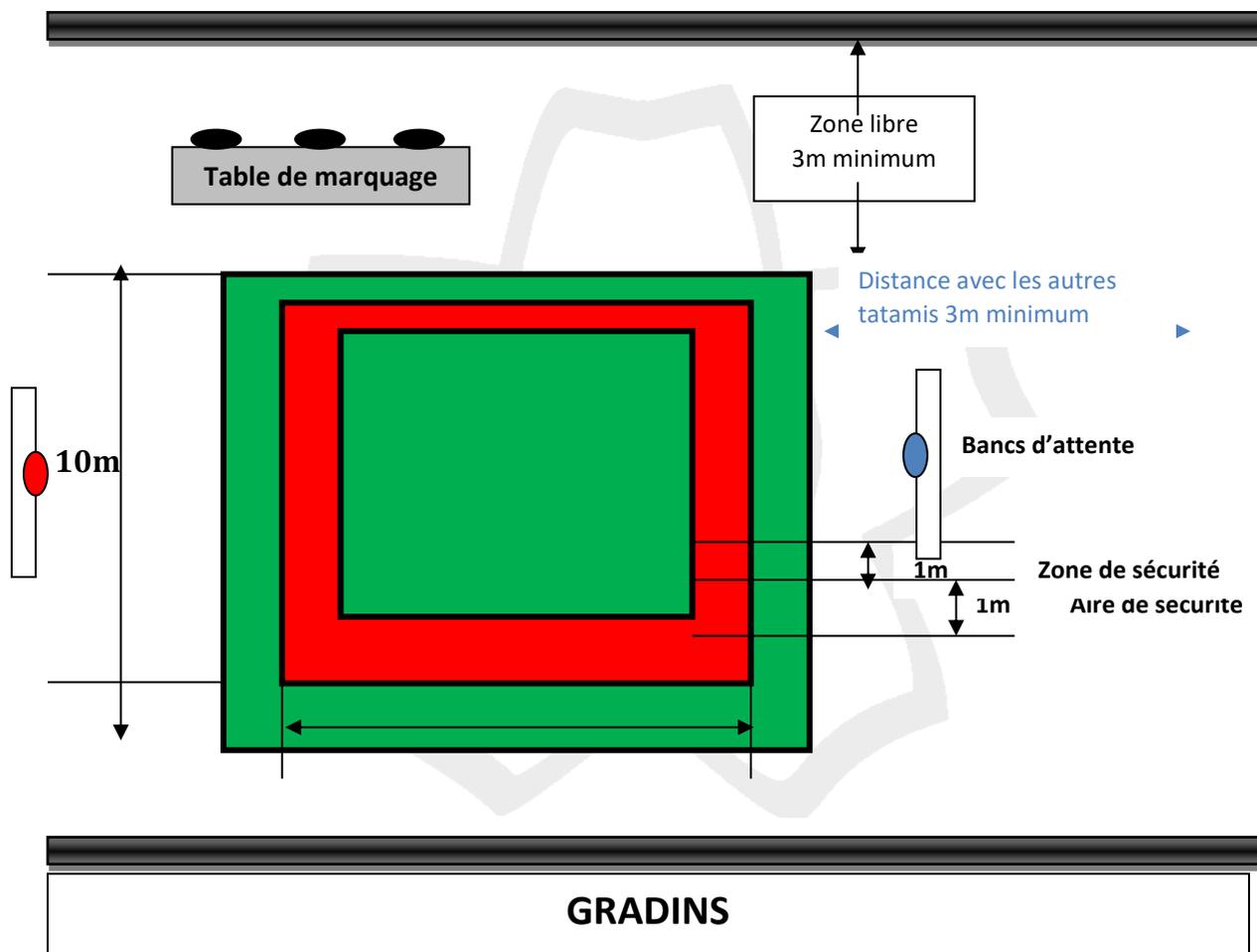
La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs minimum. L'arbitrator sera assis entre les marqueurs.

La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas induire de gênes visuelles avec l'arbitre.

## 5.4 Juges et arbitres

L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 3 juges lors des éliminatoires et des repêchages. En finale, elle est composée d'un arbitre, d'un arbitrator et de 5 juges.

### DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPÉTITION





## 6. TENUES OFFICIELLES

Les compétiteurs, arbitres et juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est décrite ci-dessous.

La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

### 6.1 Arbitres et juges

Les arbitres et juges doivent porter lors de toutes les compétitions la tenue officielle désignée par la commission d'arbitrage, à savoir :

- Blazer au couleur du pays
- Pantalon gris, noir.
- Chaussettes foncées sans motif.
- Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.
- Cravate FMNITAI et Badge FMNITAI juge-arbitre

Lorsque la commission d'arbitrage donne son accord, les officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

### 6.2 Compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter un Keikogi blanc PROPRE sans inscription, sans bande ni liseré. Seule la marque d'origine des fabricants de Keikogi peut être visible dans les endroits normalement acceptés (par ex.: En bas et à gauche de la veste et à la taille du pantalon).

**Veste blanche avec seulement l'écusson du pays qui doit porter sur le côté gauche au niveau de la poitrine.**

Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; une ceinture de couleur rouge pour le compétiteur « AKA » et une ceinture bleue pour « AO ». Ces ceintures doivent avoir environ 4 cm de large et, une fois attachées, dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud fait. Ces dernières seront fournies par les organisateurs de la compétition. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition, à l'exception de la remise des prix.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



La veste, quand 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 la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt manches courte ou sans manche uni ou brassière de sport de couleur blanche, sous leur Keikogi.

Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées. Les manches du t-shirt ne doivent pas dépasser celles du keikogi.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peuvent pas être retroussés.

Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés ou attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le « Achimaki » (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque les juges considèrent qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, ils peuvent, avec l'accord de la commission d'arbitrage, exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autre bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être approuvé par la commission d'arbitrage, selon le conseil du médecin officiel.

Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais trois minutes lui seront accordées pour y remédier.

**Equipement OBLIGATOIRE du compétiteur (trice)**

- Coquille (pour les hommes et portée sous le pantalon)



- Protège poitrine (pour les femmes et porté sous le t-shirt blanc)



- Protège **tibias avec chaussons** ou protections de pieds blancs (bleus ou rouge sont acceptés en fonction du tirage AKA ou AO et portés sous le pantalon)





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



- Protège dents 
- Gants mitaine type sparring avec fermeture scratch (couleur au choix) 

**Cet équipement doit être homologué par la Fédération Mondiale de Nihon Tai Jitsu & D.A.**

**Toute autre marque et modèle respectant les caractéristiques inhérentes aux exemples ci-dessus sont acceptés sous condition d'avoir été présenté à la DTI 1 mois avant (vidéo, photo....)**

**Aucun équipement ne sera fourni par les organisateurs de la compétition à l'exception des ceintures.**

## 7. Le comité d'organisation sportive (C.O.S.)

**Le COS assure :**

- Le suivi du service de sécurité de l'accueil.
- La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, et le responsable de l'arbitrage.
- La bonne tenue du public.
- La gestion des membres du COS (Informatique, photocopieur, micro...).
- L'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions.
- Il est en relation avec la DTI.

## 8. Comportement et Circulation

Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres et les juges sur l'aire dont ils ont la responsabilité, les membres de la commission d'arbitrage et les membres du COS à



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



proximité des aires de compétitions, ainsi que les compétiteurs amenés par les membres du COS.

Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition à l'exception de leur équipement pour le combat en cours et d'une bouteille d'eau qui sera déposée au niveau du banc d'attente.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements.

## 9. Les entraîneurs **NATIONAUX**

Les entraîneurs pourront accompagner leurs combattants sur les aires de compétition. Ils resteront sur le banc d'attente dédié et ne seront pas autorisés à communiquer avec leur combattant, le corps arbitral ou quelque personne que ce soit pendant le combat. Il pourra échanger avec son combattant uniquement lors des temps de pause entre les reprises.

Il pourra toutefois signifier l'abandon de son compétiteur pendant le combat s'il le juge opportun en jetant une serviette sur le bord de l'aire de combat.

## 10. Le médical

Un poste médical sera prévu, assuré par un médecin ou une association de secourisme, au choix du pays organisateur.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE II – REGLEMENT DES COMPETITIONS

### 1. Coupe INTERNATIONALE DE TAI JITSU COMBAT

#### 1.1 Définition de la compétition

Lors des combats, les compétiteurs portent **uniquement** une ceinture rouge ou bleue. La couleur est définie à chaque combat.

**AKA** porte une ceinture **rouge** et **AO** une ceinture **bleue**.

Le combat est dit « libre », ce qui signifie que les combattants pourront utiliser des techniques d'ATEMI, de PROJECTION ou amenées au sol, de LUXATION, d'ETRANGLEMENT et/ou d'IMMOBILISATION au sol.

Un contrôle absolu de toutes les techniques utilisées est exigé aux combattants. En effet les coups étant portés tout manque de contrôle sera sanctionné. **La recherche du K-O est proscrite.**

#### 1.2 Durée des combats

Un chronomètre apposé sur la table de marquage mesure le temps du combat :

2 reprises comme suit : 2 minutes et 1 min 30

**Un temps de repos de 2 minutes sera attribué entre chaque reprise. Durant ce temps, les combattants devront restés sur le banc dédié en bordure de zone de combat.**

**TOUTE SORTIE DE L'AIRE DE COMPETITION LORS DE CE TEMPS DE REPOS ENTRAINERA LA DISQUALIFICATION DU COMBATTANT.**



### 1.3 Techniques autorisées

#### ATEMI :

- Coups de poings au corps
- Coups de pieds au corps
- Coups de pieds aux jambes : autorisés au-dessus du genou
- Coups de poings au visage
- Coups de pieds au visage
- une seule frappe peut être donnée lors d'une saisie (keikogi, bras, poignet)

**Toutes les frappes doivent être contrôlées sous peine de recevoir une pénalité (cf. 1.5 Pénalités)**

#### TECHNIQUES de PROJECTIONS :

- Projections de hanches et d'épaules
- Projections par fauchage
- Projections par barrage
- Amenée au sol
- Sutemi

**Toutes les projections doivent être contrôlées sous peine de recevoir une pénalité (cf. 1.5 Pénalités).**



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## IMMOBILISATIONS, ETRANGLEMENTS, LUXATIONS au sol :

- Tout moyen d'immobilisation par utilisation du poids de corps
- Clés aux membres supérieurs (épaules, coudes et poignets) et inférieurs (genoux, chevilles)
- Etranglements

### 1.4 Techniques interdites

- Toutes sortes de frappes aux articulations
- Toutes sortes de frappes dans le dos, derrière la tête et la nuque
- Toutes sortes de frappes dans les parties génitales
- Les frappes avec la paume de la main ou les doigts
- Les coups de tête
- Projection entraînant une torsion du cou
- Les clés de nuque ou de colonne vertébrale
- Clés des doigts
- Coup de coude
- Coup de genou au visage
- Coup de genou au corps
- Interdiction de pousser sur le visage
- Tordre les doigts pour se libérer d'une prise
- Faire n'importe quelle action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire (ex : soulever l'adversaire du sol et le plaqué de nouveau au sol)
- Tous les coups portés debout sur son opposant quand il est au sol « un compétiteur est considéré à terre dès qu'il pose un genou au sol ».
- Plus d'une frappe lorsque l'un des combattants a saisi le keikogi, le bras ou le poignet de l'autre.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



**Tout comportement agressif ou insultes envers toutes personnes (compétiteurs, arbitres, coaches, public, etc.....) fera l'objet d'une disqualification IMMEDIATE et une sanction pourra être attribuée par la commission compétition.**

## 1.5 Les pénalités

- 1ère fois : avertissement « chukoku »
- 2ème fois : avertissement « keikoku »
- 3ème fois : « shikkaku » : le fautif sera éliminé et son adversaire déclaré vainqueur.

L'arbitre peut s'il le juge nécessaire, appliquer une sanction plus ou moins élevée dès la 1ère faute. Si lors d'un prochain combat, le même combattant commet une faute grave visant à blesser son adversaire, il sera disqualifié de la compétition « shikkaku ».

La disqualification peut être énoncée par le corps arbitral directement ou à la suite d'un ou plusieurs avertissements.



## PARTIE III – REGLEMENT DE L'ARBITRAGE

### 1. L'EQUIPE ARBITRALE

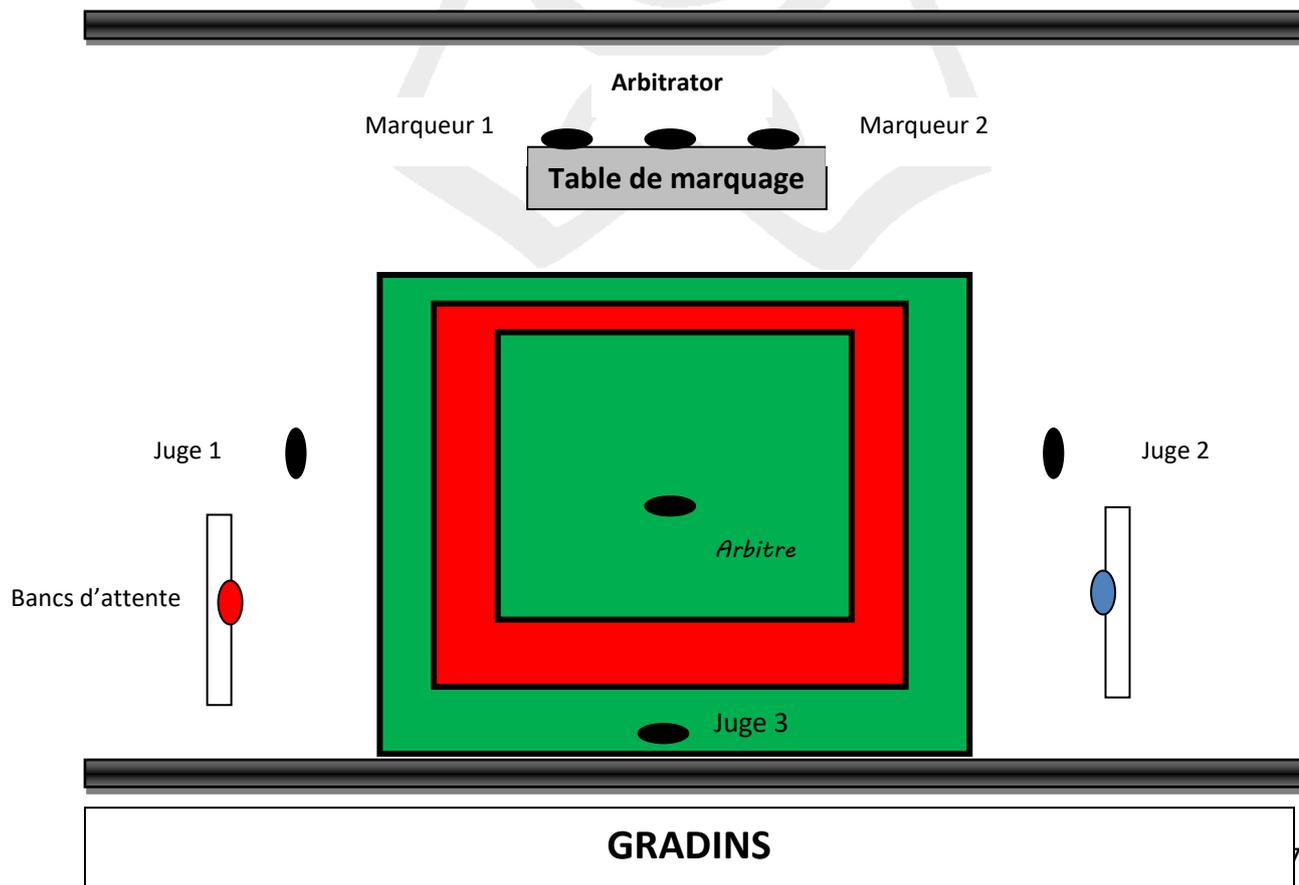
#### 1.1 L'équipe arbitrale sera composée de :

- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 3 ou 5 Juges (FUKUSHIN) debout autour du tapis:
  - 3 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
  - 5 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

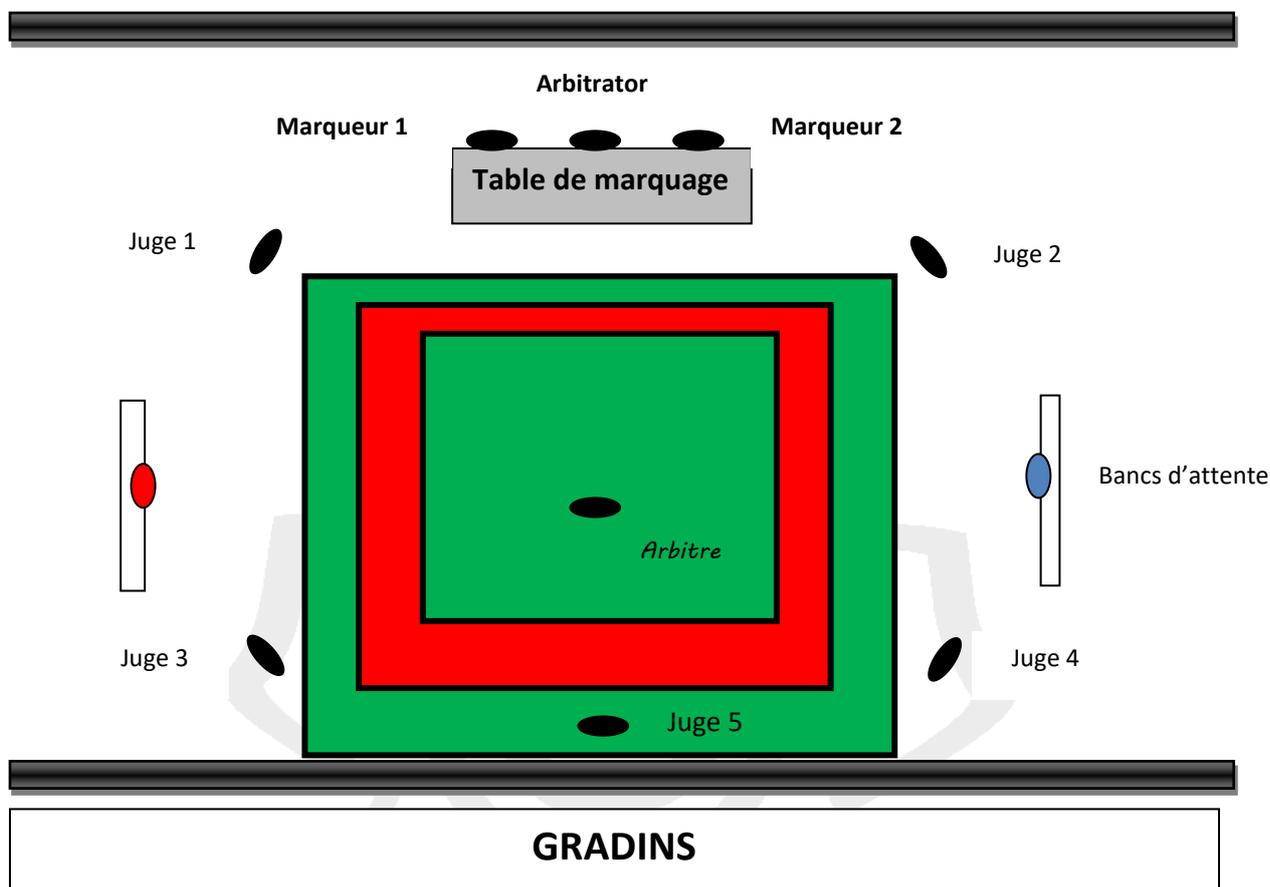
En outre, deux marqueurs sont assignés à la table de marquage. Ce poste peut aussi être tenu par des juges, mais pour faciliter les opérations de compétition, deux juges stagiaires pourront être désignés à ce poste.

**\*Un juge ou un arbitre de la même nationalité qu'un compétiteur qui va combattre ne peut pas être présent sur l'aire de compétition.**

#### DISPOSITION LORS DES ELIMINATOIRES ET DES REPECHAGES (3 juges et 1 arbitre)



## DISPOSITION LORS DES FINALES (5 juges et 1 arbitre)



## 2. PROTOCOLES

### 2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et des repêchages

Arbitre, Arbitrator, juges et juges stagiaires se mettent en place sans cérémonie.

### 2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

L'arbitre, l'arbitrator et les juges se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. L'arbitrator se tient à droite de l'arbitre. Les Juges se répartissent équitablement sur la gauche et la droite de l'arbitre et l'arbitrator.

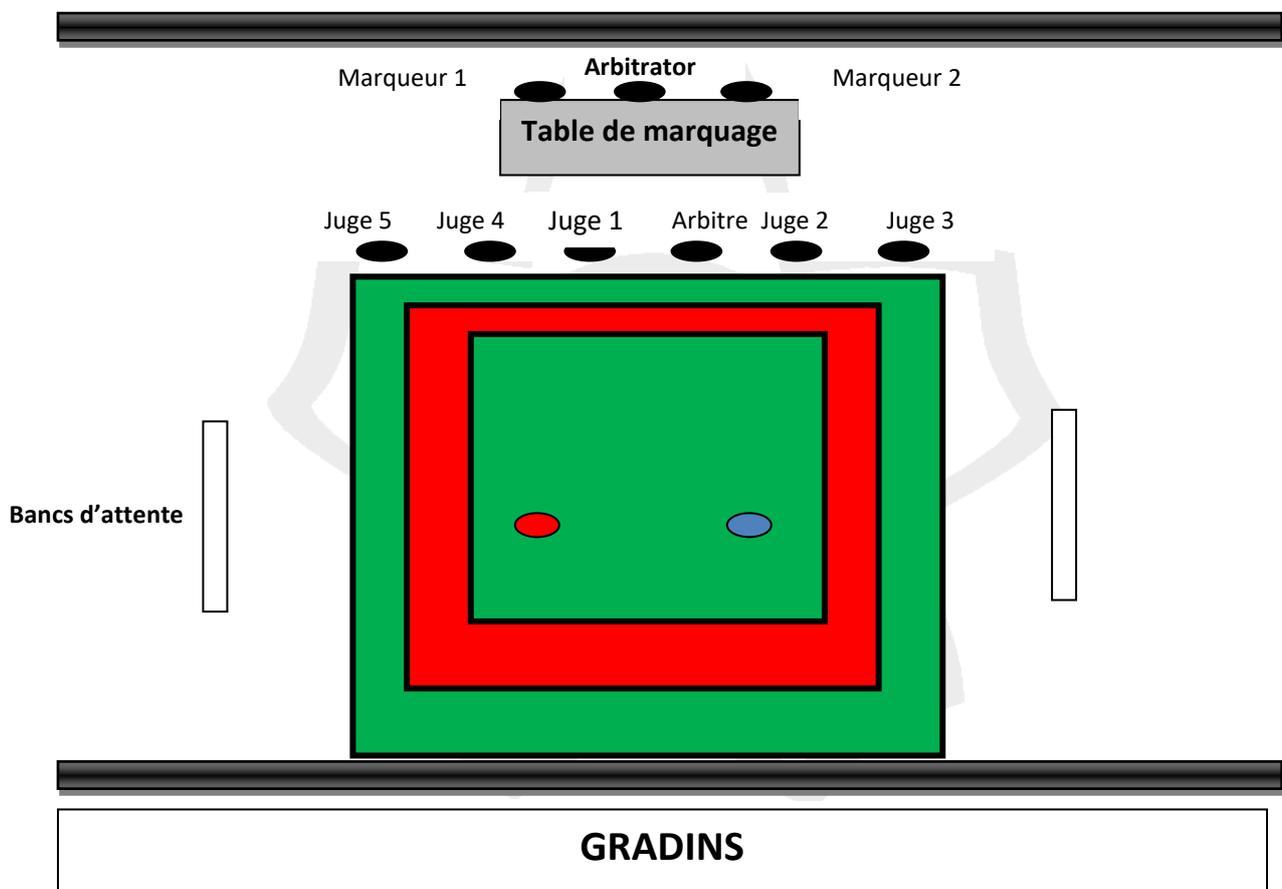


FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Les juges stagiaires désignés comme marqueurs restent debout à la table.  
Les deux compétiteurs se tiennent sur l'aire de compétition, en face des juges.  
L'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table centrale.  
Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

### PROTOCOLE DE SALUT LORS DES FINALES



### 3. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs, l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO), s'alignent en dehors du tapis devant le périmètre de l'aire de compétition, et face à l'arbitre.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Le début des épreuves se fait après le salut traditionnel de l'ensemble des participants. La fin des épreuves est déterminée par la remise des médailles, selon le planning établi au-préalable et en fonction du nombre de participants.

Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans les annexes I et II.

L'arbitre et les juges se placent à leurs positions prescrites. A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'équipe arbitrale, face à la table de marquage, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer.

Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. Une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras, tel qu'il est décrit dans l'annexe II des règlements.

Ensuite AKA et AO se placent sur l'axe de combat. et à l'ordre de l'arbitre « KAMAE », les compétiteurs se mettent en garde (celle de leur choix).

L'arbitre annonce à voix haute HAJIME, le combat commence et le chronomètre démarre.

Le combat se déroule librement sans interruptions de l'arbitre et des juges à l'exception des cas cités ci-après.

- A la fin du temps réglementaire du combat.
- Au sol si aucune action ne se produit pendant 15 secondes (l'arbitre fera alors relever les combattants)
- Quand l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son KEIKOGI.
- Quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un juge signale la même chose.
- Quand l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes, il prendra en compte l'avis du médecin de la compétition, et décidera si le combat peut être poursuivi.
- Délivrance d'une pénalité
- En cas de sortie de la surface de combat



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Le chronomètre ne s'arrête que sur l'ordre « YAME » de l'arbitre dans les cas cités précédemment.

L'arbitrator annoncera « TEMPS » à l'arbitre lors de la fin du temps règlementaire du combat ainsi que « 15 sec » à la fin des 15 secondes « d'inactivité » au sol.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont prêts et aptes à reprendre le combat. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

Dans le cas où un combattant commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur correspondant au compétiteur concerné et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste correspondant à la pénalité adéquate.

A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre.

L'arbitre annoncera alors « HANTEI », les juges lèveront le drapeau correspondant au combattant :

- ayant été le plus combatif, en tenant compte de la diversité technique employée. En effet le Nihon Tai Jitsu offre un panel complet de techniques à initier en fonction de l'adversaire : atemi, luxation, projection...
- qui a initié la majorité des actions
- dont l'attitude et l'esprit combatif démontrés sont en accord avec les principes de notre discipline et sa diversité technique.

Le combattant ayant la majorité de drapeaux en sa faveur est déclaré vainqueur.

**Tout abandon d'un combattant suite à une luxation ou un étranglement entraîne sa défaite immédiate du combat.**

On considère ABANDON lorsque le compétiteur tape au sol, sur le partenaire ou lui-même de façon répétée. Ou si l'entraîneur du combattant jette la serviette au sol en bord de surface de combat.

Dans ce cas l'arbitre annoncera directement le vainqueur sans avoir demandé l'avis des juges.

À la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat. Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de marquage avant de quitter l'aire de compétition.



# FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU, NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre lève le bras correspondant à la couleur (AKA ou AO), croise et décroise les bras vers le compétiteur disqualifié, puis lève le bras correspondant à la couleur du vainqueur vers le compétiteur gagnant. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.

## 4. POUVOIRS ET DEVOIRS

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition, de la Commission d'arbitrage, des contrôleurs de surface de compétition (chef de tatami), des arbitres, de l'arbitrator, des juges, des marqueurs et des entraîneurs sont détaillés ci-dessous.

### 4.1 Les pouvoirs et devoirs du responsable de la compétition (DTI)

Il doit être clairement identifié avant le début du tournoi, ici pour la coupe internationale, c'est la Direction Technique Internationale ou un représentant nommé par elle qui fait office de responsable de la compétition. Dans tous les cas, il doit posséder le règlement, avoir une bonne connaissance de la compétition et de l'arbitrage, et être titulaire au minimum du 6ème Dan FMNITAI.

Il organise le briefing et débriefing de la compétition.

Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).

### 4.2 Les pouvoirs et devoirs de la commission compétition

La commission compétition assure la bonne préparation de chaque tournoi, en lien direct avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires, en prenant les mesures nécessaires à la sécurité, etc.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



Elle supervise et coordonne les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage :

- Elle désigne et répartit les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami), arbitres, arbitrator et juges sur leurs aires respectives.
- Elle vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.
- Elle nomme des officiels de remplacement quand cela est nécessaire. La composition de l'équipe arbitrale ne peut pas être changée à la discrétion de l'arbitrator, de l'arbitre et des Juges.
- Elle intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à arbitrator).
- Elle peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.
- Elle prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des Chefs de Tatami.
- Elle procède à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle avec éventuellement l'appui du responsable de la compétition.
- Elle rend un jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

#### **4.3 Les pouvoirs et devoirs des contrôleurs de surface de compétition (Chef de Tatami)**

Le contrôleur de surface de compétition (chef de tatami) coordonne l'équipe arbitrale sur l'aire de compétition dont il a le contrôle : il nomme les arbitres et les juges pour tous les matchs effectués.

Il supervise la prestation des arbitres et des juges de son aire de compétition, et s'assure que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches qui leur ont été confiées.

Il prépare un rapport journalier avec ses recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous sa responsabilité ; il remettra ce rapport à la Commission compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



#### 4.4 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre

L'Arbitre (SHUSHIN) dirige les compétiteurs : il annonce les annonces de début, de suspension et de fin de combat, et donne les commandements aux deux adversaires. Il est garant de la sécurité des compétiteurs et de la bonne application du règlement en combat.

L'arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

L'arbitre a le pouvoir :

- d'accorder la victoire d'un combat. Il ne prend toutefois pas part à la décision aux drapeaux.
- de délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
- d'obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront au moyen des drapeaux
- d'arrêter le combat à tout moment pour les motifs cités partie III titre 3.

L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table.

L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.

#### 4.5 Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN)

Les juges assistent l'arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux. Ils exercent leur droit de vote quand une décision doit être prise.

Ils doivent impérativement lever le drapeau correspondant à leur décision à la demande de l'arbitre lors de la décision aux drapeaux comme tel :

- Drapeau rouge pour désigner AKA
- Drapeau bleu pour désigner AO



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



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

- quand un compétiteur semble sur le point de commettre, ou a commis une technique ou un acte interdit.
- quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
- quand l'un ou les deux compétiteurs sort (ent) de la surface de compétition.
- dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

**Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un jugement, il ne peut discuter qu'avec le Chef de Tatami ou la Commission compétition. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne.**

#### 4.6 Les pouvoirs et devoirs de l'arbitrator

- L'arbitrator a en charge la tenue du chronomètre.
- L'arbitrator vérifie le bon déroulement du combat à tous les niveaux.
- L'arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre.
- L'arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir.

#### 4.7 Les pouvoirs et devoirs des marqueurs

Ils auront la charge de reporter les décisions de l'arbitre sur le tableau. (résultat du combat, pénalités éventuelles)

#### 4.8 Les pouvoirs et devoirs de l'entraîneur national

L'entraîneur national veille à l'échauffement de ses compétiteurs, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.

SI l'entraîneur national constate une erreur dans le tableau, dans le déroulement de la compétition, il doit en faire part au responsable de la compétition le plus rapidement possible, en tout état de cause avant la fin du tournoi.



## 5. COMPORTEMENTS INTERDITS

Lors du combat, on distinguera 2 catégories de comportements interdits.

### 5.1 Catégorie 1

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques de frappes qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux parties génitales, aux articulations et écrasement du pied.
- Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
- Les projections jugées dangereuses ou interdites.
- Se laisser tomber sur son adversaire en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de l'adversaire (frappe de la main sur lui-même ou sur le sol)

### 5.2 Catégorie 2

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Sortir de l'aire de compétition volontairement.
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux Blessures (MUBOBI).
- Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat.
- Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.



### 5.3 Sanctions

CATEGORIE 1 ET 2		
Fautes	Avertissements-pénalités	Sanction
1 <sup>ère</sup> faute	CHUKOKU	Avertissement
2 <sup>e</sup> faute	KEIKOKU	 Avertissement  1 pénalité
3 <sup>e</sup> faute	SHIKKAKU	Disqualification

Une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisée.

Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif.

Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé et une pénalité est mentionnée sur la feuille de match à l'encontre de son instigateur..

Une troisième infraction est pénalisée par la défaite : la victoire est attribuée à l'autre compétiteur.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements.

La disqualification (SHIKKAKU) est infligée au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement.

Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.

#### Explication KEIKOKU :

Un KEIKOKU vaut avertissement si l'une des deux fautes est une sortie volontaire de l'aire de compétition.

Dans les autres cas : 1 pénalité sera attribué au combattant fautif..

Un KEIKOKU peut être directement imposé si la faute commise diminue légèrement (dans l'opinion de l'arbitre) le potentiel de victoire du compétiteur.

La compétition de Tai-Jitsu Combat est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques et défenses doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.



## 6. Blessures et accidents en compétition

KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le Médecin du tournoi, la victoire est soumise à un vote (HANTEI) au drapeau avec les mêmes critères qu'à la fin d'un combat (cf III - 3 du règlement d'arbitrage)

Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 5 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre, sur avis conforme du Médecin, décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin.

## 7. PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant la commission compétition et cela immédiatement après le combat.

La réclamation sera réexaminée par la commission compétition. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. La commission questionnera l'équipe arbitrale.

Lorsque la commission considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.

La décision de la commission compétition est insusceptible de recours.

Les matchs suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



## PARTIE IV – ANNEXES

### ANNEXE I – TERMINOLOGIE

Annonces de l'arbitre	Signification	Explications
<b>KAMAE</b>	Préparation au combat Commandement de l'arbitre	L'arbitre se tient sur sa ligne sans bouger
<b>HAJIME</b>	Début du combat	Après son annonce l'arbitre recule
<b>YAME</b>	Arrêt du combat	Interruption ou fin du combat L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main
<b>AKA (AO) CHUKOKU</b>	1 <sup>er</sup> avertissement de 1 <sup>ère</sup> ou 2 <sup>e</sup> catégorie sans pénalité	<u>1ère catégorie</u> : l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. <u>2ème catégorie</u> : l'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
<b>AKA (AO) KEIKOKU</b>	Avertissement	L'arbitre pointe l'index vers le pied du fautif (bras plié).

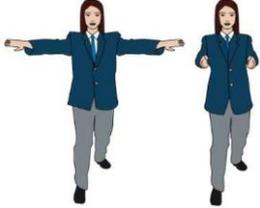
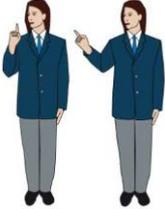


<b>JOGAI</b>	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index vers le bord de l'aire de compétition du côté du compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition.
<b>HANTEI</b>	Décision	L'arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime lui aussi son vote en utilisant ses bras.
<b>HIKIWAKE</b>	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers le haut.
<b>MUBOBI</b>	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.
<b>KIKEN</b>	Renonciation	L'arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rouge (bleu) vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.



## ANNEXE II – GESTES ET SIGNAUX DU CORPS ARBITRAL

### Annonces et gestes de l'arbitre

<p><b>HAJIME</b></p> <p>”Reprendre le combat - Commencer” L’arbitre prend la position zen-kutsu dachi et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l’un vers l’autre, puis il recule d’un pas.</p>	
<p><b>YAME</b></p> <p>« Arrêt »</p> <p>Interruption ou fin de combat Au moment où il annonce « Yame » l’Arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main</p>	
<p><b>INFRACTION DE 1ère CATÉGORIE</b></p> <p><b>CHUKOKU</b></p> <p>L’Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif</p>	
<p><b>INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE</b></p> <p><b>CHUKOKU</b></p> <p>L’Arbitre pointe l’index, bras plié, en direction du visage du fautif</p>	
<p><b>CONTACT EXCESSIF</b></p> <p>L’Arbitre indique aux juges qu’il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie</p>	



FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES  
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### NO KACHI

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



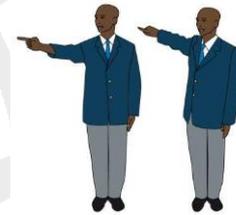
### KEIKOKU

“2nde Pénalisation” L'Arbitre pointe l'index  
vers les pieds  
du fautif



### SHIKKAKU

“Disqualification, quittez l'aire de compétition”.  
L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif,  
puis étend son bras vers l'arrière en annonçant  
« Aka (ou Ao) Shikkaku »,  
puis il déclare l'adversaire vainqueur





FÉDÉRATION MONDIALE DE NIHON TAI-JITSU,  
NIHON JU-JUTSU (JITSU), TAI-JITSU  
ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

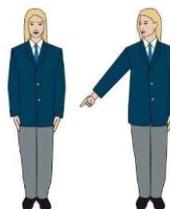
Enregistrement en préfecture sous le numéro W472000741



### JOGAÏ

“Sortie de l’aire de compétition”

L’Arbitre indique aux juges  
qu’il y a eu « sortie » en pointant l’index  
vers le bord de l’aire de compétition,  
du cote du fautif



### KIKEN

« Renonciation »

L’Arbitre pointe l’index à la position d’origine  
avec renonciation du compétiteur et annonce  
la victoire de l’adversaire



### PASSIVITE

L’arbitre tourne horizontalement ses  
avant-bras l’un autour de l’autre



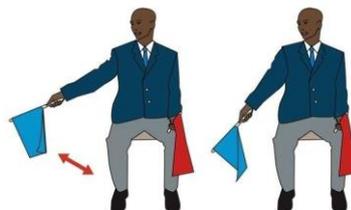
### Signaux des juges

#### **JOGAI**

“Sortie de l’aire de compétition”

Le juge indique qu’il y a eu « sortie » en pointant le drapeau

vers le bord de l’aire de compétition, du cote du fautif



#### **SHIKKAKU**

« Disqualification »

1<sup>ère</sup> image : le juge pointe le drapeau

vers le combattant fautif

2<sup>e</sup> image : puis dirige son drapeau

en direction de l’extérieure vers le haut

a 45° vers l’arrière

