



REGLEMENTS COUPE ROLAND HERNAEZ ADOLESCENTS

KATA
GOSHIN SHOBU
DEMONSTRATION CLUB

2018



Rédacteur : Y. Sekkal

PARTIE I Organisation des compétitions

PARTIE II Règlements des compétitions

PARTIE III Règlements d'arbitrage

PARTIE I

ORGANISATION DES COMPETITIONS

- 1. Définition de la coupe Roland HERNAEZ.**
- 2. Conditions administratives.**
- 3. Les catégories.**
- 4. Organisation des compétitions.**
- 5. L'aire de compétition.**
- 6. Les tenues officielles.**
- 7. Le comité d'organisation (C.O.S).**
- 8. Comportement, circulation.**
- 9. Les entraîneurs.**
- 10. Le médical.**

1. DEFINITION DE LA COUPE HERNAEZ

- 1.1 La Coupe est composée de 2 épreuves indépendantes :
 - ▶ La Coupe Kata Synchro avec applications Bunkai
 - ▶ La Coupe Goshin Shobu.
- 1.2 Il y a un classement séparé pour chaque épreuve.
- 1.3 La compétition commence par la Coupe Kata, suivi de la Coupe Goshin Shobu pour terminer par une Démonstration Club.
- 1.4 La compétition s'adresse aux enfants entre **13 ans – 16 ans**.

2. CONDITIONS ADMINISTRATIVES

Conditions d'inscriptions

- 2.1 Tous les compétiteurs doivent être au moins **ceinture orange**.
- 2.2 Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, les pièces administratives obligatoires suivantes :
 - ▶ Le passeport sportif FFKDA en cours de validité.
 - ▶ L'attestation « licence » FFKDA historique individuelle du compétiteur.
 - ▶ Un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition
 - ▶ Une autorisation parentale.
 - ▶ La carte vitale et mutuelle si les parents n'accompagnent pas le compétiteur(trice).
- 2.3 Les compétiteurs doivent s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de leur club.
- 2.4 Les compétiteurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club.
- 2.5 Si un club n'a aucun compétiteur dans une catégorie, il ne peut pas présenter des compétiteurs qui seraient licenciés dans un autre club.
- 2.6 Pour la compétition Kata Synchro, si un club ne peut pas présenter d'équipes dans une catégorie parce qu'il n'y a qu'un compétiteur pouvant faire la compétition, il pourra exceptionnellement compléter cette équipe avec un autre partenaire d'une autre équipe de la même catégorie ou le surclasser dans une autre catégorie. Cela n'est valable que pour une équipe par catégorie.

Conditions le jour de la compétition

- 2.11 Les enfants devront se présenter avec le passeport et l'autorisation parentale,
- 2.12 Aucun compétiteur ne peut être remplacé à la dernière minute par un autre dans un combat pour un titre individuel ou par équipe.
- 2.13 Les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition avant que le tournoi ne soit déclaré ouvert, seront disqualifiés de ce tournoi.

3. LES CATEGORIES

Le développement de l'enfant, adolescent, que ce soit au niveau cognitive, physiologique, masse musculaire, poids... est totalement différent chez un enfant de 13 ans, 14 ans, ou de 16ans. C'est pourquoi il est nécessaire dans la compétition Goshin que les adversaires soient à peu près de la même corpulence, pour que l'adolescent, puisse s'exprimer. Si non c'est une grande frustration pour ce dernier, croyez en mon expérience !!!

C'est pourquoi j'ai répartie les catégories en gardant qu'un an de différence entre compétiteurs.

Les catégories seront définies de la façon suivante :

3.1 Catégories pour le Goshin Shobu

Afin de ne pas sanctionner le travail des enfants, Aucun **surclassement d'âge ne sera admis dans la compétition Goshin Shobu**

▶ **Minimes 13 - 14 ans, Née en 2005 - 2004**

La catégorie se divise en deux groupes de ceintures.

© Orange / Verte

© Verte – Bleue / Bleue

▶ **Cadets 15 - 16 ans, Née en 2002 - 2003**

La catégorie se divise en trois groupes de ceintures.

© Orange

© Verte / Bleue

© Violette (1) / Marron

(1) Ceinture intermédiaire avant la ceinture marron, le compétiteur a environ 15 ans.

3.2 Catégories pour le Kata Synchro

En ce qui concerne le Kata Synchro le classement des catégories se fait en fonction des couleurs de ceintures et non de l'âge, car c'est une démonstration technique qui tient compte du niveau technique acquis par les compétiteurs aux cours des années de pratiques.

Afin de ne pas sanctionner l'enfant qui n'a pas de partenaire, on tolère :

- ▶ Soit un surclassement de catégorie ou de couleur de ceinture (dans la même catégorie),
- ▶ Soit qu'un partenaire d'une autre équipe (de la même catégorie et même groupe de ceinture) forme avec lui une nouvelle équipe.

Par contre il ne sera toléré qu'un surclassement par catégorie ou par couleur de ceinture (dans la même catégorie).

► **Le classement des catégories se divise en trois groupes de ceintures.**

- © Orange / Verte
- © Verte – Bleue / Bleue
- © Violette (1) – Marron

(1) Ceinture intermédiaire avant la ceinture marron, le compétiteur a environ 15 ans.

		KATA	GOSHIN SHOBU		DEMONSTRATION CLUB
CATEGORIES		Hommes & Femmes (équipe)	Hommes	Femmes	
MINIMES	Orange / Verte	Nihon Tai - Jitsu 2 ^{ème} Kata	Individuel	Individuelle	Club
	Verte - Bleue / Bleue	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata	Individuel	Individuelle	Club
CADETS	Orange	Nihon Tai - Jitsu 2 ^{ème} Kata	Individuel	Individuelle	Club
	Verte / Bleue	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata	Individuel	Individuelle	Club
	Violette / Marron	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata	Individuel	Individuelle	Club

4. ORGANISATION DES COMPETITIONS

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.

Tableaux :

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 participants, 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.

Poules :

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 tour, alors, quelle que soit l'issue de ce tour il 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.

Règles :

- 4.1 Les compétiteurs sont répartis en poules ou en tableaux suivant le nombre d'inscrits.
- 4.2 En kata, les compétiteurs se rencontrent par équipe de 2 contre 2, en exécutant le même kata et son Bunkaï chacun leur tour. Ils sont ensuite départagés aux drapeaux par les juges.
- 4.3 En Goshin Shobu, les compétiteurs s'affrontent en individuel, sur 4 séries de 6 ou 8 attaques/défenses.
- 4.4 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.
- 4.5 En poule, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de victoires.
- 4.6 Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

5. L'AIR DE COMPETITION

- 5.1 La coupe est répartie sur 1 ou 2 plateaux de compétition.
- 5.2 Les plateaux de compétition sont identiques pour les 2 coupes (Kata, Goshin Shobu).
- 5.3 Un plateau de compétition se compose d'une aire de compétition, de chaises pour les juges disposées autour des tatamis à l'extérieure de l'aire de sécurité, d'une table de marquage.

L'aire de compétition :

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

- 5.5** L'aire de compétition et la zone de sécurité doivent être composées de tatamis "type judo", de 4cm d'épaisseur minimum.
- 5.6** 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 ces derniers restent parfaitement joints pendant la compétition.
- 5.7** L'aire de compétition pourra, exceptionnellement, être surélevée jusqu'à une hauteur de 1m maximum au-dessus du sol. La plateforme surélevée devra mesurer au moins 10m de côté de façon à inclure l'aire de compétition, et la zone pour les juges.
- 5.8** En Goshin Shobu, deux lignes parallèles de 1m de long chacune, distante de 1m 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).
- 5.9** 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.

La table de marquage :

- 5.10** La table de marquage est composée d'un Arbitrator et de deux Marqueurs. En 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.
- 5.11** La table de marquage est décalée par rapport à la surface de tapis, pour ne pas être gênée par l'arbitre.
- 5.12** L'Arbitrator sera assis entre les marqueurs.

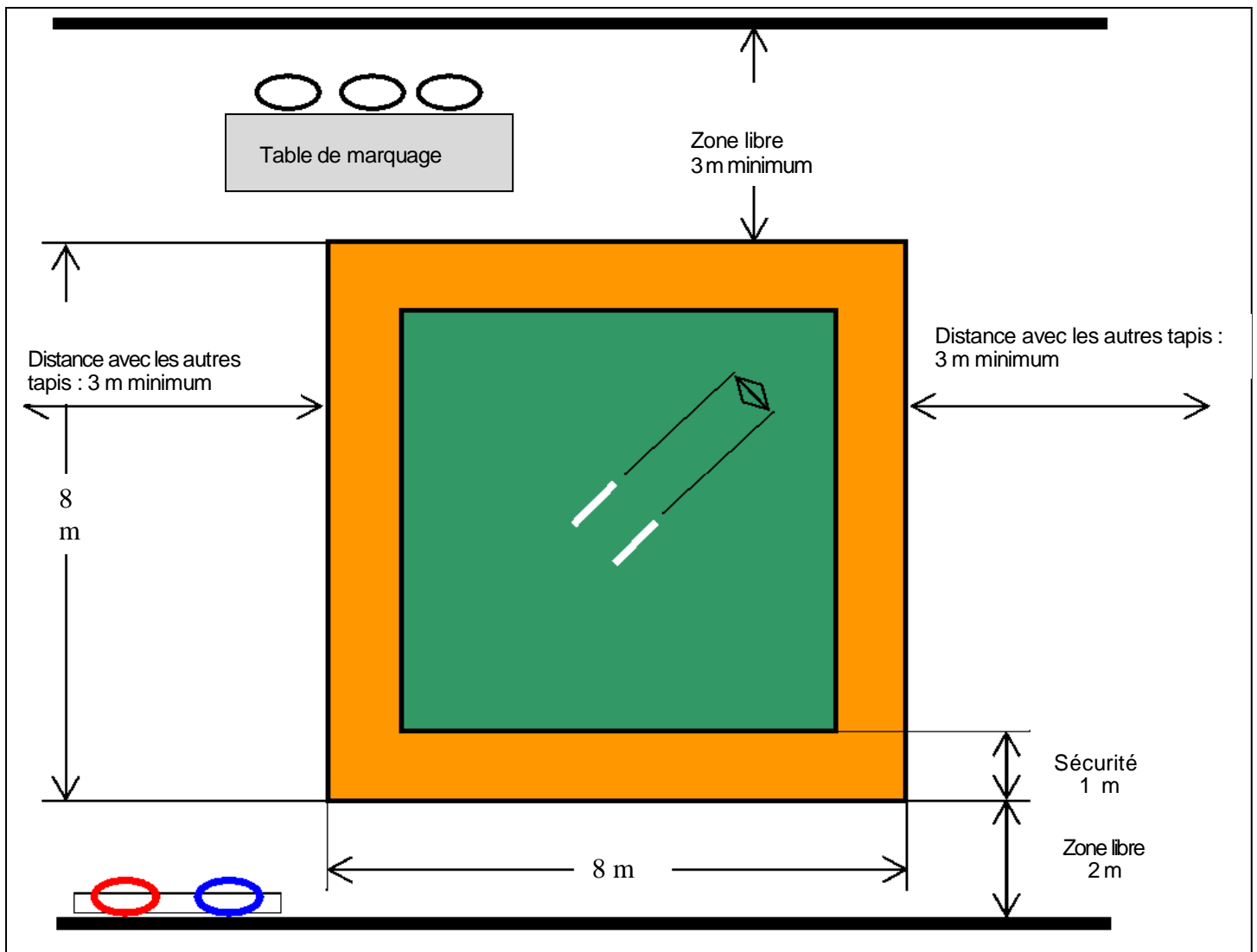
Juges et Arbitres :

- 5.13** Il y a un arbitre et des juges. Lors des épreuves éliminatoires et les repêchages, les juges sont au nombre de 2. En finale, ils sont au nombre de 4.

Explication :

- Avec 2 juges : L'arbitre sera debout à la limite de l'aire de compétition (Kata) ou sur l'aire (Goshin Shobu), face aux compétiteurs. Les deux Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres du bord de l'aire de compétition, du côté de l'entrée des compétiteurs. Les trois disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
- Avec 4 juges : L'arbitre sera debout à la limite de l'aire de compétition (Kata) ou sur l'aire (Goshin Shobu), face aux compétiteurs. Les quatre Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

DIMENSION ET DISPOSITION DES AIRES DE COMPETITIONS KATA ET GOSHIN SHOBU



6. LES TENUES OFFICIELLES

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

ARBITRES ET JUGES

- 6.2 Les juges sont en Keikogi blanc
- 6.4 L'arbitre et l'Arbitrator porte la tenue officielle de juge.

Tenue officielle des arbitres et de l'Arbitrator :

- 6.5 Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.
- 6.6 Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- 6.7 Cravate officielle de la Fédération Française de Karaté, sans épingle.
- 6.8 Pantalons gris clair uni, sans revers.
- 6.9 Chaussettes coloris bleu foncé sans motif.
- 6.10 Chaussons d'arbitrage noirs pour marcher sur les tatamis, et sur le sol si le règlement intérieur des installations sportives l'exige.

COMPETITEURS

- 6.11 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 acceptée.
- 6.12 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 autorisés. Les autres écussons (clubs, etc.) sont prohibés.
- 6.14 Le compétiteur doit porter une seule ceinture ; rouge pour le compétiteur « AKA » et bleue pour « AO » Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant la compétition.
- 6.15 La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser la mi-cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous leur Keikogi.
- 6.16 Les manches de la veste doivent arriver à la moitié de l'avant-bras. Ils ne peuvent pas être retroussés
- 6.17 Le pantalon doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne peut pas être retroussés.

- 6.18 Chaque compétiteur (trice) 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. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.
- 6.19 Les compétiteurs (trices) doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique, ni de lunettes, ou autres bijoux, qui puissent blesser leurs adversaires.
- 6.20 Pour les hommes, la coquille est autorisée, et sera portée sous le pantalon du Keikogi. Les autres protections sont interdites (protèges tibias, coudes, casques, gants...).
- 6.21 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.
- 6.22 Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.

7. LE COMITE D'ORGANISATION SPORTIVE : (C.O.S.)

Le COS assure :

- 7.1 Le suivi du service de sécurité de l'accueil.
- 7.2 La circulation des personnes en relation avec le service de sécurité, le responsable de l'arbitrage.
- 7.3 La bonne tenue du public.
- 7.4 Gère les membres du COS. (Informatique, photocopieur, micro...).

8. COMPORTEMENT, CIRCULATION

- 8.1 Pendant les compétitions, les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.
- 8.2 Pendant les compétitions, seuls sont admis les arbitres, juges du tatami 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.
- 8.3 Les membres du COS iront chercher les compétiteurs sur les aires d'échauffement qui leur auront été attribuées, lorsque leur passage sera annoncé.
- 8.4 Les compétiteurs ne peuvent rien emmener sur l'aire de compétition. (sac de sport, bouteille d'eau, etc.).

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

9. LES ENTRAINEURS

9.1. Les entraîneurs ne sont pas admis sur les aires de compétitions. Ils pourront regarder la compétition dans les gradins, et accompagner leurs compétiteurs dans la salle d'échauffement.

10. LE MEDICAL

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

REGLEMENT DES COMPETITIONS

A La Coupe Kata

C La Coupe Goshin Shobu

B La Démonstration

La Coupe Kata

1. DEFINITION DE LA COUPE KATA

- 1.1 Elle se décline en deux parties :
 - Ⓢ Un kata synchro,
 - Ⓢ Une application Bunkai (choisi par les compétiteurs) sur des points bien précis du kata défini dans le règlement.
- 1.2 Les compétiteurs s'affrontent deux équipes par deux équipes suivant la catégorie en exécutant :
 - Ⓢ Un kata de Nihon Tai- Jitsu, les juges notent leur prestation par drapeau,
 - Ⓢ Ensuite ils exécutent le Bunkai du Kata, les juges notent leur prestation par drapeaux.
 - Ⓢ Autour de l'autre équipe de présenter le Kata synchro et son Bunkai.
- 1.3 A la fin on départage les équipes par le nombre de points cumulés.
- 1.4 Une liste de kata est définie pour chaque catégorie.
- 1.5 Dans cette épreuve on souhaite valoriser le travail de recherche qu'effectue l'enfant pour lier le Kata avec une application Self (le but de notre discipline), c'est pourquoi :
 - Ⓢ Le Kata synchro sera noté Coefficient = 1
 - Ⓢ Le Bunkai sera noté Coefficient = 2
- 1.6 Il n'y a pas de catégorie spécifiques hommes et femmes.

2. LISTE DES KATA PAR CATEGORIE

		KATA
CATEGORIES		Hommes & Femmes (équipe)
MINIMES	Orange / Verte	Nihon Tai - Jitsu 2 ^{ème} Kata
	Verte - Bleue / Bleue	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata
CADETS	Orange	Nihon Tai - Jitsu 2 ^{ème} Kata
	Verte / Bleue	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata
	Violette / Marron	Nihon Tai - Jitsu 3 ^{ème} Kata

3. CRITERES DE NOTATION POUR LE KATA SYNCHRO

Points	Critères pour Kata
1	Respect du diagramme du Kata
2	En plus Respect des niveaux des frappes Respect des Kiaï Synchronisation Moyenne
3	En plus Concentration Kimé Synchronisation Bien
4	En plus Synchronisation Excellente

4. CRITERES DE NOTATION POUR LE BUNKAÏ

Le but recherché est de permettre au compétiteur (l'enfant !!!) de s'exprimer techniquement avec l'acquis de ces 2 années de pratiques au moins.

C'est pourquoi il ne faut pas sanctionner les techniques qui ne sont pas de son âge dans la mesure où ces techniques ne mettent pas en danger la santé du partenaire.

Il est du devoir de l'enseignant de protéger le capital santé de son élève

Points	Critères Du Bunkaï
1	Taï-Sbaki , Parade, Technique "brouillon" mais dans l'esprit de notre école
2	En plus Technique parfaite
3	En plus Kimé Concentration Efficacité
4	En plus Excellent timing

5. DEROULEMENT DU BUNKAÏ

Exemple :

- ▶ Après que l'équipe est présentée son 2^{ème} kata synchro,
- ▶ Uké se met en garde et présente (seul) le premier enchainement du kata : Oi-Tsuki droit suivi du gauche comme dans le kata,
 - © Uké se retourne vers son partenaire et refait le même enchainement.
 - © Tori pare la première attaque (Taï-sabaki + Sodé udé uké ou uchi udé uké au choix de tori),
 - © Sur le deuxième tsuki il le défend et enchaîne par une technique self de notre école.
- ▶ On inverse les rôles. Uké se met en garde et enchaîne les deux Mae-géri.
 - © Uké se retourne vers son partenaire et refait le même enchainement.
 - © Tori pare le premier Mae-géri (Taï-sabaki + Gédan barrai au choix de tori),
 - © sur le deuxième Mae-géri il le défend et enchaîne par une technique self de notre école.
- ▶ On inverse les rôles. Uké se met en garde et enchaîne la suite.....

Remarque :

Les points d'arrêt où on va appliquer le bunkaï dans le Kata seront les mêmes pour tout le monde (voir Annexe).



NIHON TAI-JITSU 2^{ème} KATA



Généralité

Ce Kata est réalisé dans une forme Karaté, il faudra rechercher des postures stables et puissantes avec un fort K.I.M.E.

DEROULEMENT DU KATA.

- ▶ A partir de la position de départ :
- ▶ Deux OI-TSUKI niveau CHUDAN en avançant chaque fois d'un pas
- ▶ Un MAE-GERI forme KEAGE niveau CHUDAN
- ▶ Un MAE-GERI forme KEKOMI niveau CHUDAN (KIAï)
- ▶ Après le KIAI et avant de reposer le pied en diagonal la Tête prépare le demi-tour (mains en protection) en forme KOKUTSU-DACHI accompagné d'une forme de GEDAN-BARAI main semi-ouverte, en glissant légèrement vers l'arrière. Remise en garde mixte en forme KOKUTSU-DACHI (à cheval sur l'axe).
- ▶ Les deux esquives avant fouettées (droit et gauche) effectuées avec l'avant-bras main semi-ouverte (poids du corps sur l'avant). Le haut du corps est de profil par rapport à l'attaque et les pieds sont à l'écartement des épaules.
Le deuxième déplacement se fait en traversant l'axe à la même hauteur que l'autre.
- ▶ La tête pivote sur la gauche (90° de l'axe) pour préparer une forme de SHUTO CHUDAN (recule de la jambe droite perpendiculaire à l'axe) en forme KOKUTSU-DACHI
- ▶ Idem pour le deuxième. Les deux légers reculs permettent de se retrouver à nouveau sur l'axe.
- ▶ La tête pivote pour préparer le quart de tour sur la gauche pour deux esquives arrière fouettées déviant très légèrement l'attaque de l'extérieur vers l'intérieur. Le buste n'est pas penché en avant.

► Riposte en enchainant MAE-GERI KEAGE GEDAN, OI-TSUKI JODAN et GYAKU TSUKI CHUDAN (KIAI) en forme ZENKUTSU-DACHI. Le GYAKU TSUKI est donné au moment où le pied se pose au sol.

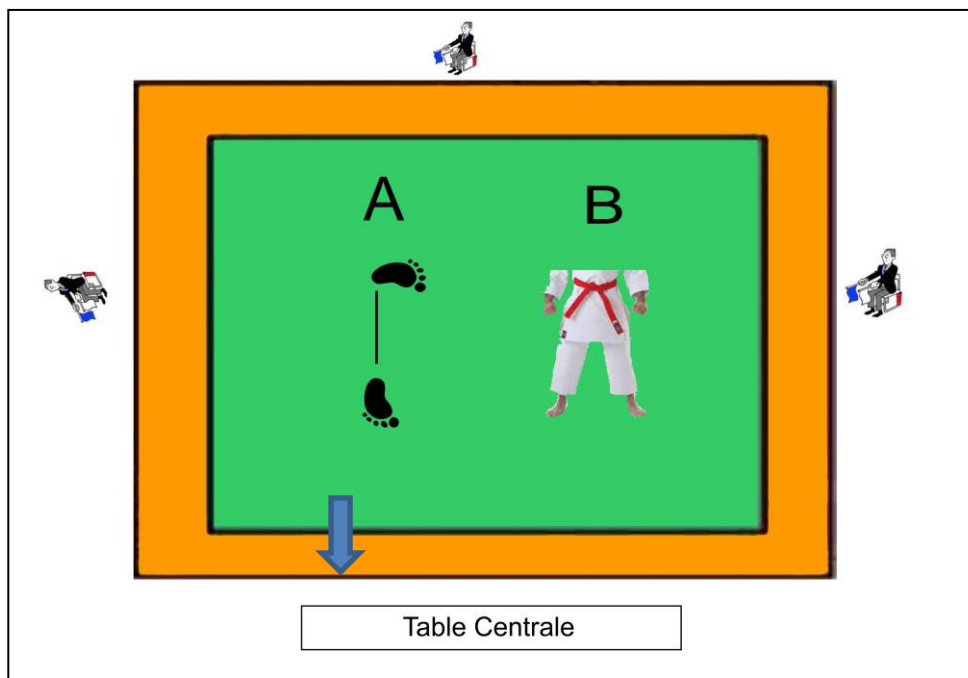
► La tête prépare le demi-tour (mains en protection) en forme KOKUTSU-DACHI accompagné d'une forme de GEDAN-BARAI main semi-ouverte. Remise en garde mixte en forme KOKUTSU DACHI (à cheval sur l'axe). Le demi-tour est marqué par un léger recul,

TEMPO : 1...2..3.4 KIAI demi-tour... 1.2, 1.2 Shuto.. 1.2.1.2 3 KIAI.. Demi-tour.

BUNKAÏ DU 2^{ème} KATA

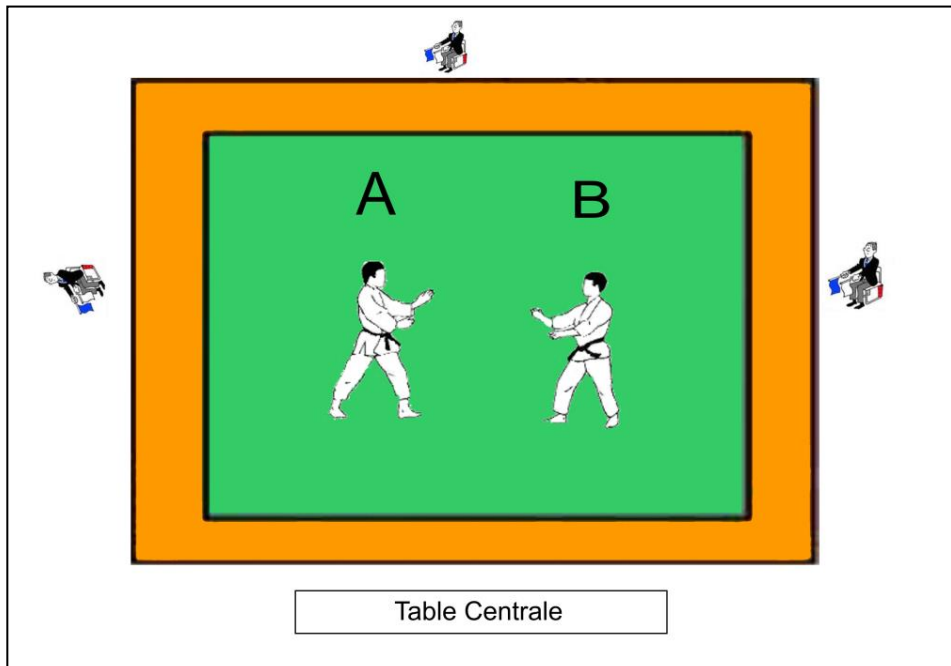
1^{er} Arrêt du Kata :

- A partir de la position de Garde mixte (**pour A**), face à la table centrale.
- Le partenaire **A** présente l'enchaînement SEUL :
 - Deux OI-TSUKI niveau CHUDAN en avançant chaque fois d'un pas, puis



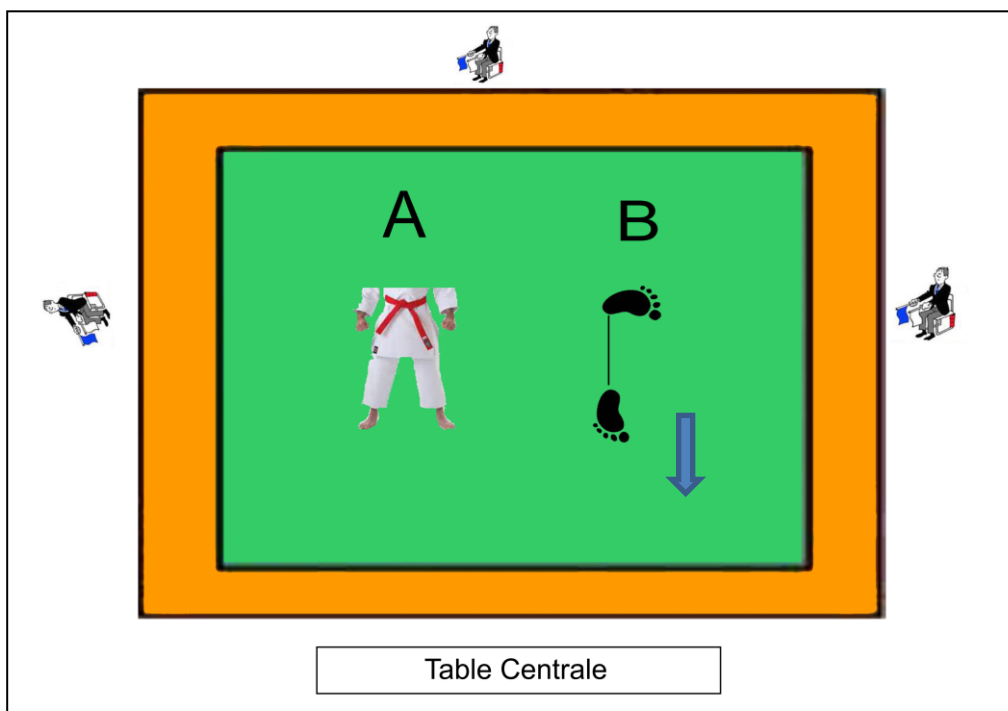
► Le partenaire **A** se tourne vers **B** et présente le même enchaînement

➡ Application du Bunkai sur le dernier Oi-Tsuki par le partenaire **B**



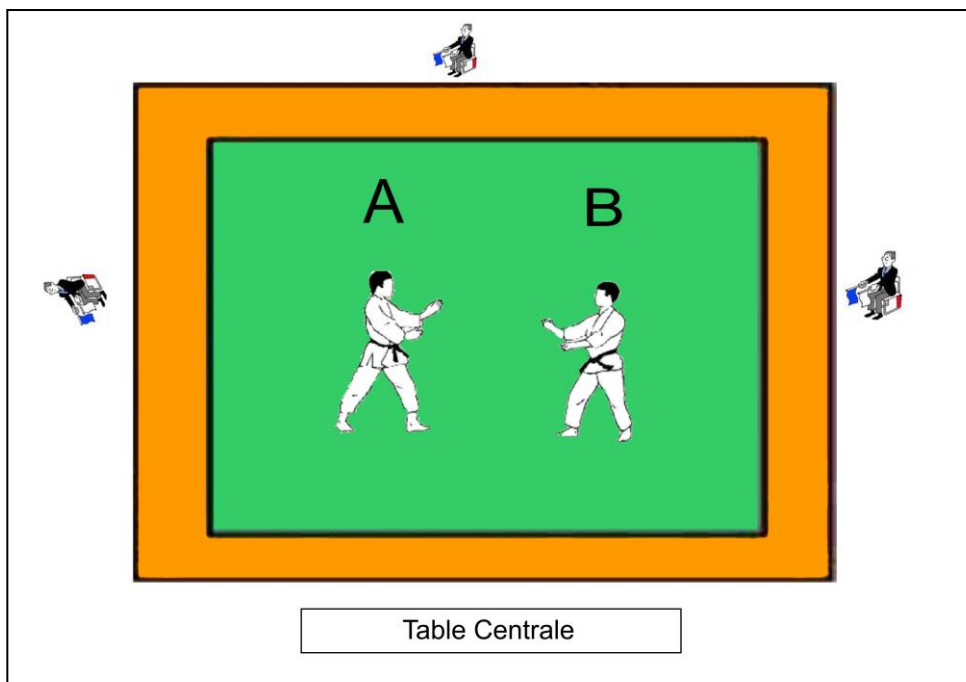
2^{ème} Arrêt du Kata :

- ▶ A partir de la position de Garde mixte (**pour B**), face à la table centrale.
- ▶ Le partenaire **B** (**on change de rôle**) présente l'enchaînement SEUL :
 - Un MAE-GERI forme KEAGE niveau CHUDAN, un deuxième MAE-GERI forme KEKOMI niveau CHUDAN (KIAÏ),



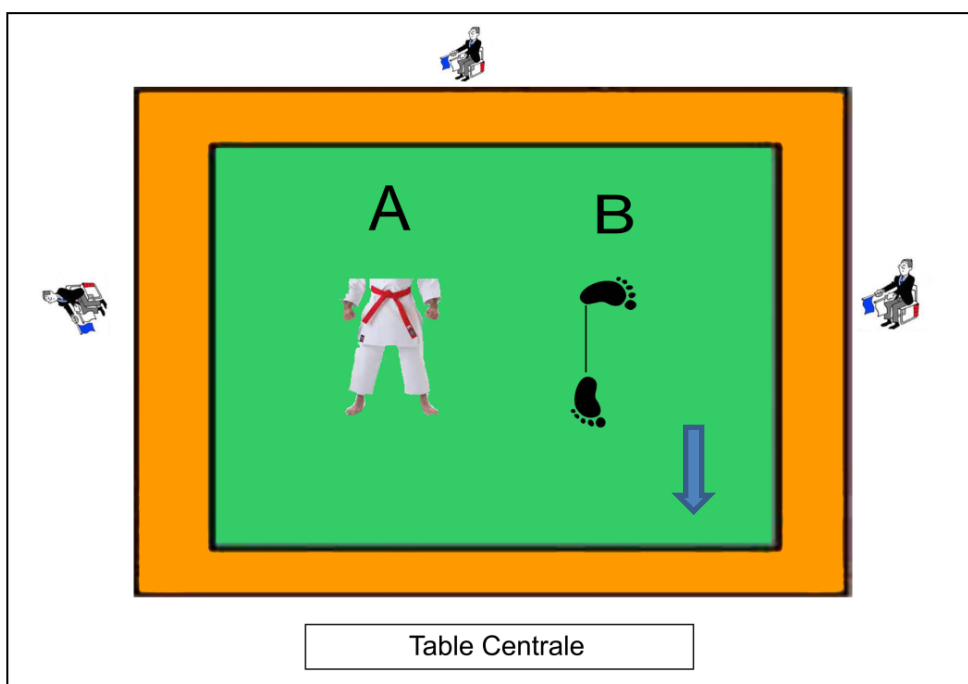
- ▶ Le partenaire **B** se tourne vers **A** et présente le même enchaînement,

➔ Application du Bunkai sur le dernier Mae-Geri par le partenaire A,

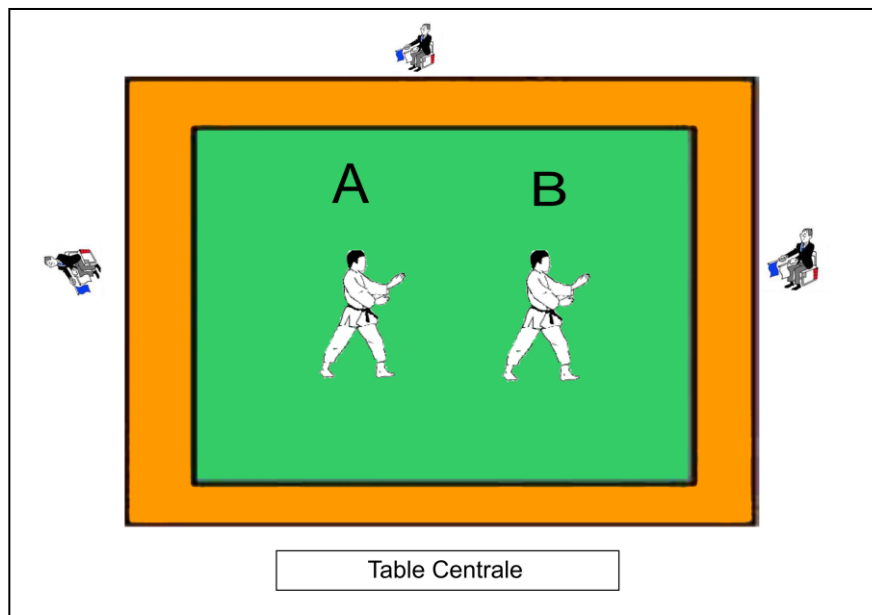


3^{ème} Arrêt du Kata :

- ▶ A partir de la position de Garde mixte (pour B), face à la table centrale.
- ▶ Le partenaire B présente l'enchaînement SEUL :
 - Un MAE-GERI forme KEKOMI niveau CHUDAN (KIAÏ)
Après le KIAI et avant de reposer le pied en diagonal la Tête prépare le demi-tour (mains en protection) en forme KOKUTSU-DACHI accompagné d'une forme de GEDAN-BARAI main semi-ouverte, en glissant légèrement vers l'arrière. Remise en garde mixte en forme KOKUTSU-DACHI (à cheval sur l'axe).

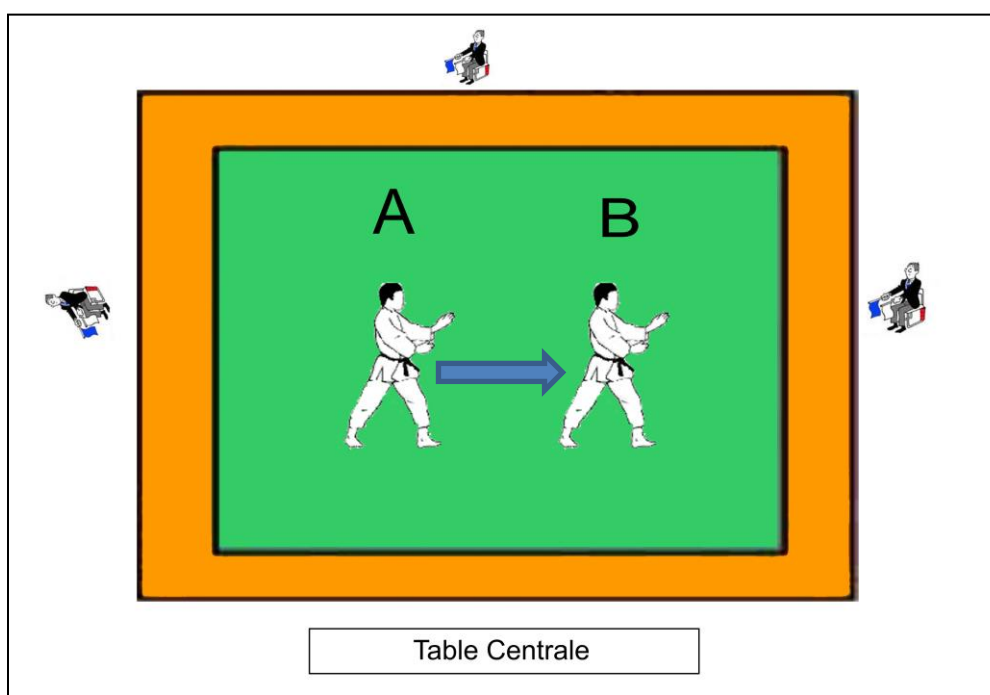


- ▶ Le partenaire **B** tourne le dos à **A**,



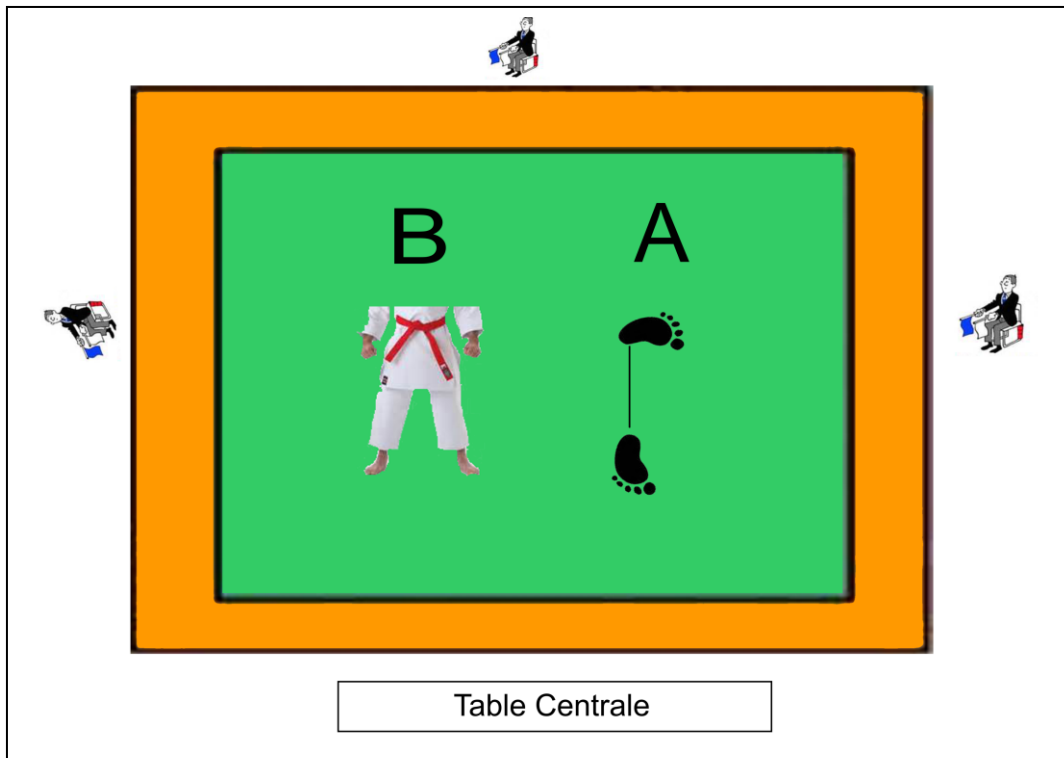
- ▶ Le partenaire **B** présente le début de l'enchaînement :
Un MAE-GERI forme KEKOMI niveau CHUDAN (KIAÏ)
avant de reposer le pied en diagonal,
- ▶ Le partenaire **A** attaque MAE-GERI (Gauche) suivi de Gyaku Oi-Tsuki niveau Jodan,
- ▶ Le partenaire **B** défend avec le même enchaînement l'attaque de **A** et finit par

➡ Application du Bunkaï sur le Gyaku Oi-Tsuki par le partenaire **B**,

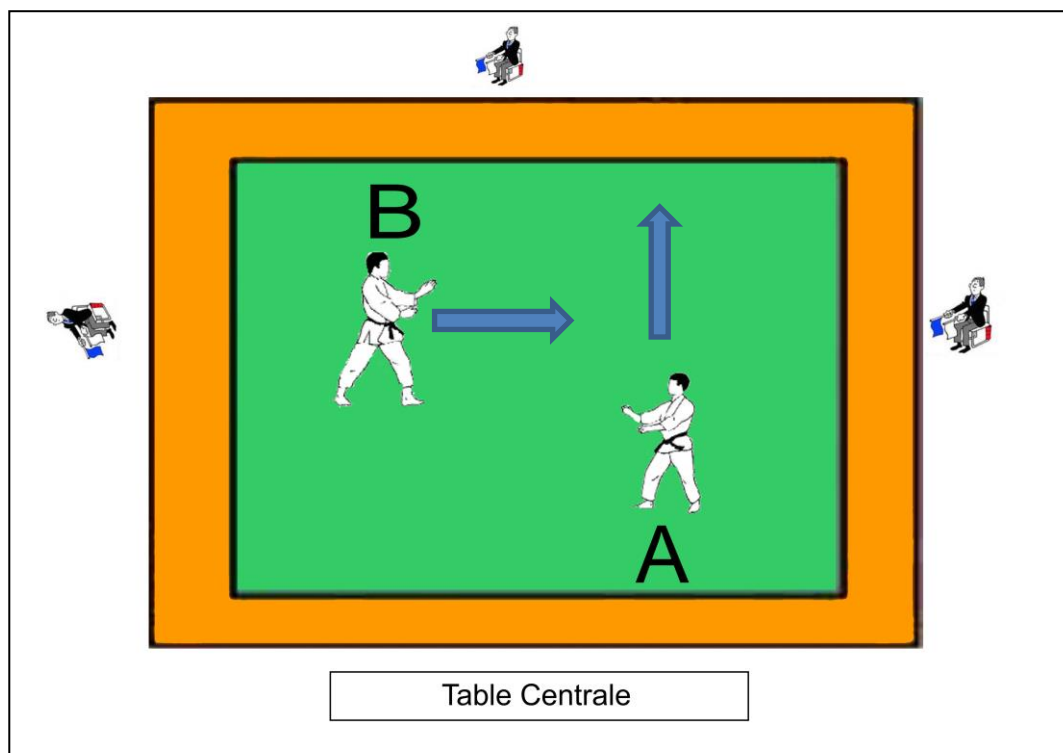


4^{ème} Arrêt du Kata :

- ▶ A partir de la position de Garde mixte (**pour A**), face à la table centrale.
- ▶ Le partenaire **A** (**on change de rôle et de position**) présente l'enchaînement SEUL :
 - Un MAE-GERI forme KEKOMI niveau CHUDAN (KIAÏ) avant de reposer le pied en diagonal la Tête prépare le demi-tour, accompagné de GEDAN-BARAI (main semi-ouverte), en glissant légèrement vers l'arrière. Remise en garde mixte (KOKUTSU-DACHI),
 - Les deux esquives avant fouettées (droit et gauche) effectuées avec l'avant-bras main semi-ouverte (poids du corps sur l'avant). Le haut du corps est de profil par rapport à l'attaque et les pieds sont à l'écartement des épaules.Le deuxième déplacement se fait en traversant l'axe à la même hauteur que l'autre,
 - La tête pivote sur la gauche (90° de l'axe) pour préparer une forme de SHUTO CHUDAN (recule de la jambe droite perpendiculaire à l'axe) en forme KOKUTSU-DACHI.

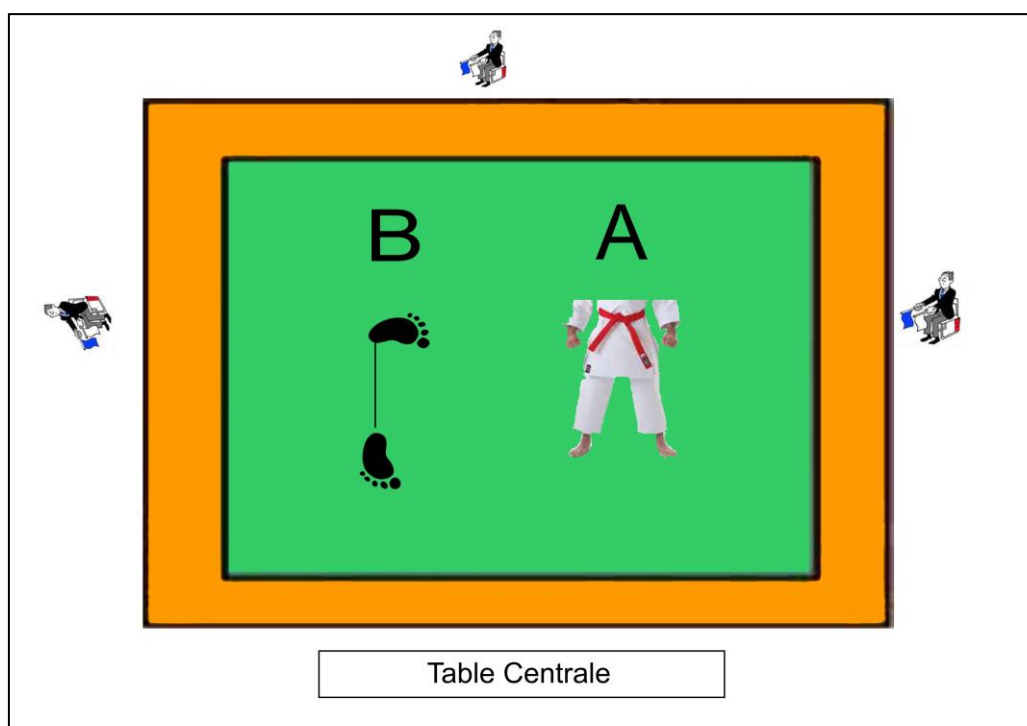


- ▶ **A** présente le même enchaînement perpendiculaire au partenaire **B**,
- ▶ Le partenaire **B** attaque OÏ-TSUKI (Droit) niveau Jodan,
- ▶ Le partenaire **A** défend en Shuto sur le Oï-Tsuki et application du Bunkaï,



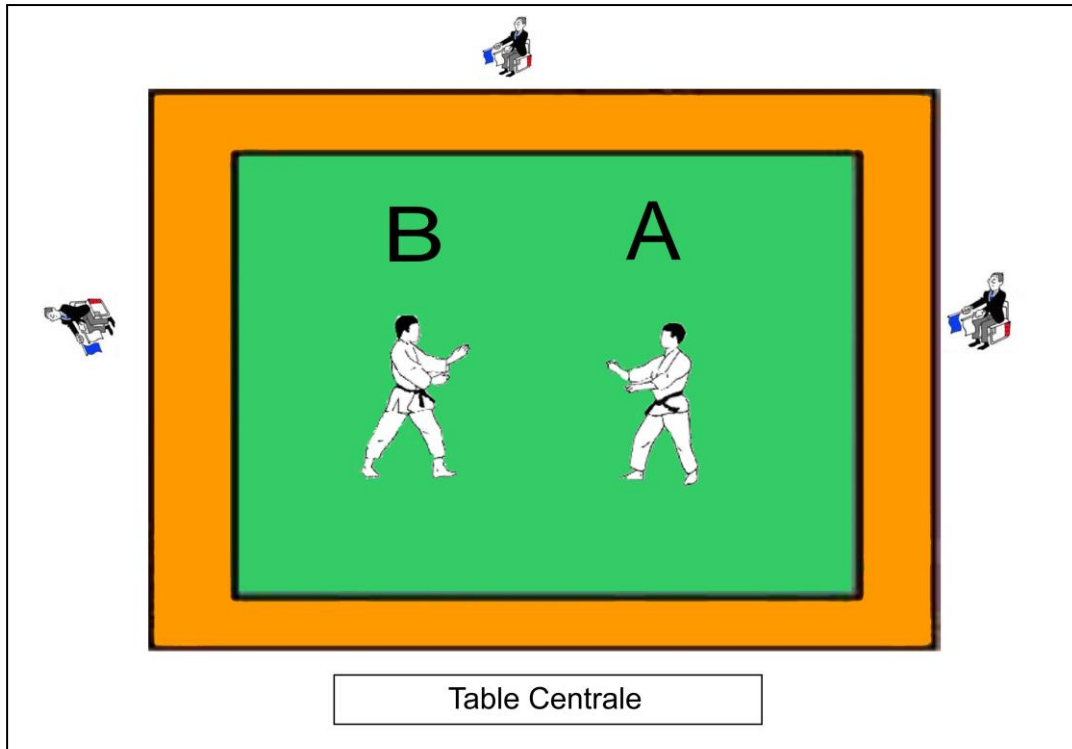
5^{ème} Arrêt du Kata : Dernier Bunkai

- ▶ A partir de la position de Garde mixte (**pour B**), face à la table centrale.
- ▶ Le partenaire **B (on change de rôle)** présente l'enchaînement SEUL :
 - Les deux esquives arrière fouettées dévient très légèrement l'attaque (Mae-Géri) de l'extérieur vers l'intérieur.



- ▶ Le partenaire **B** se tourne face à **A**,
- ▶ Le partenaire **A** attaque MAE-GERI (Droit) suivi du MAE-GERI (Gauche) niveau Chudan,
- ▶ Le partenaire **B** défend avec le même enchainement l'attaque de **A** et

➡ Application du Bunkai sur le Mae-Geri (Gauche) par le partenaire **B**.



La Coupe Goshin Shobu

1. DEFINITION DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

- 1.1 La coupe Goshin Shobu est un combat semi libre, composé de 4 à 6 attaques en fonction des catégories.
- 1.2 La liste des attaques est composée de 4 groupes de 6 - 7 attaques.
- 1.3 Les attaques sont tirées au sort et annoncées par la table de marquage **sauf** pour la catégorie **Violette / Marron** où c'est Uké qui **choisit** l'attaque.
- 1.4 Uké attaque franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre, la défense de Tori est libre.
- 1.5 Après chaque enchaînement les juges décernent entre 0 et 4 points à Tori.
- 1.6 Les juges peuvent aussi décerner un avertissement ou une pénalité à Uké (voir chapitre pénalité).
- 1.7 Ils peuvent aussi décerner un avertissement ou une pénalité à Tori (voir chapitre pénalité).
- 1.8 Les attaques se font en alternance entre les deux combattants à chaque type d'attaque.
- 1.9 Les techniques doivent être dans l'esprit et la forme du Nihon Tai-Jitsu.

2. REGLEMENT SPECIFIQUE DE LA COUPE GOSHIN SHOBU

- 2.1 Les hommes et les femmes concourent dans leurs catégories respectives, il n'y a pas de catégorie mixte, homme/femme.
- 2.2 Les compétiteurs (trices) concourent en individuels (elles).
- 2.3 La défense est composée de toutes les techniques classiquement utilisées en Nihon Tai-Jitsu sauf pour les interdits :
 - ▶ Aucune luxation (clé), étranglement ou projection considéré comme dangereux ne sera toléré.
 - ▶ Les luxations et étranglements, sont interdits en catégorie « Minime ».

- ▶ Pour les cadets **les luxations et étranglements sont tolérées mais ils doivent être contrôlés.**
- 2.4 Les attaques seront annoncées (en français) pour toutes les catégories par le juge central **sauf** pour la catégorie **Violette / Marron** où c'est Uké qui **choisit** l'attaque.
- 2.5 Catégorie **Violette / Marron** pour la série atémi Uké **annonce** son choix mais pas le niveau de frappe.
- 2.6 Uké attaque à partir de la position de garde à gauche.
 - ▶ Dans les attaques de pied, Uké attaque toujours avec la jambe arrière (jambe droite).
 - ▶ Pour les attaques en poing, ils se font en avançant d'un pas, jamais en pas chassé.
 - ▶ Pour les saisies, Uké avance d'un pas et s'il y a lieu poussée ou tirée, il choisit de le faire, après avoir fait son pas, soit en pas chassé (que ce soit en avançant ou en reculant), ou en changeant de garde.
 - ▶ Uké saisie toujours avec la main droite en premier, après avoir fait un pas pour attaquer.
- 2.7 La garde d'Uké est obligatoirement une garde mixte dans le style du Nihon Tai-Jitsu. C'est une garde équilibrée 50/50 sur les deux jambes.
- 2.8 Tori est en yoï mains ouvertes.
- 2.9 Uké attaquera franchement à l'ordre Hajime de l'arbitre.
- 2.10 Uké doit respecter l'attaque définie. En cas de non-respect (de triche évidente) il sera pénalisé.
- 2.11 A chaque rencontre entre deux compétiteurs, le vainqueur est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur les 4 séries d'attaques.
- 2.12 En cas d'égalité de points à l'issue des 4 séries d'attaques, les deux compétiteurs refont chacun une attaque supplémentaire. Un vainqueur sera obligatoirement désigné sur décision des juges, sans attribution de point ou de pénalité. L'attaque sera la même pour les deux compétiteurs et choisie par l'Arbitrator qui l'annoncera avant que les compétiteurs se mettent en position.
- 2.12 En dehors de la catégorie **Violette / Marron** les attaques sont tirées au sort par les compétiteurs auprès du juge de table. Chaque compétiteur tire au sort trois ou quatre attaques parmi la liste définie.

3. NOMBRE DES ATTAQUES PAR CATEGORIE

CATEGORIES		Nombres d'attaques (Hommes & Femmes)			
		Série 1	Série 2	Série 3	Série 4
MINIMES	Orange / Verte	2	1	1	
	Verte - Bleue / Bleue	2	2	1	1
CADETS	Orange	2	1	1	
	Verte / Bleue	2	2	1	1
	Violette / Marron	2	2	1	1

4. LISTE DES ATTAQUES

SERIE : 1	FRAPPES (ATEMI)	Uké choisit
1	Sabre de main haut ou oblique haut : Shuto shomen uchi ou yokomen uchi	Jodan
2	Coup de poing direct : Oi tsuki	Chudan ou Jodan
3	Coup de pied direct de face : Mae géri	Chudan ou Jodan
4	Coup de pied circulaire : Mawashi géri	Chudan ou Jodan
5	Coup de pied latéral : Yoko géri	Chudan ou Jodan
6	Taté Ken ou Mawashi Taté Ken	Chudan ou Jodan

Toutes les frappes se font en avançant la jambe droite

* Le choix du niveau de frappe revient à l'attaquant

* Pour la catégorie Violette / Marron et pour cette série (seulement) Uké annonce le type d'attaque qu'il a choisit

SERIE : 2	SAISIES FACES	Uké choisit
1	Encerclement à deux bras : Shomen ryo kata dori (2)	Bras pris ou bras libre
2	Etrangement à 2 mains : Shomen kubi jime	Sur place ou en poussée
3	Saisie d'un revers avec la main droite : Muna dori	Tirer ou Pousser ou sur place
4	Saisie des 2 manches au niveau bras : Mae ryo sode dori (2)	Tirer ou Pousser ou sur place
5	Poussée de poitrine à deux mains	Sur place
6	Saisie des deux revers à deux mains + Iza Até gauche	Sur place
7	Saisie d'un revers avec la main droite + Mawashi Tsuki Gauche	Tirer ou Pousser ou sur place

SERIE : 3	SAISIES LATERALES	Uké choisit
1	Etranglement à 2 mains : Morote jime dori	Sur place ou en poussée
2	Saisie manche (2) et poignet Gauches : Sode ryote dori	Tirer ou Pousser ou sur place
3	Prise de tête, bras de Tori devant ou derrière : Yoko kubi jime	Sur place
4	Encerclement par-dessus les bras : Yoko kusariwa dori	Sur place
5	Saisie de la manche (2) Gauche avec la main droite + Yoko men gauche	Tirer ou Pousser ou sur place
6	Saisie de la manche (2) Gauche à deux mains	Tirer ou Pousser ou sur place

* Uké présente son côté gauche à Tori

SERIE : 4	SAISIES ARRIERES	Uké choisit
1	Encerclement : Ushiro ryo kata dori	Bras pris ou bras libre
2	Etranglement à 2 mains : Ushiro kubi jime dori	Tirer ou Pousser ou sur place
3	Saisie du col main droite : Ushiro eri dori	Tirer ou Pousser ou sur place
4	Saisies des 2 manches niveau coudes : Ushiro ryo iji sode dori	Tirer ou Pousser ou sur place
5	Saisie du col main droite + manche main gauche	Tirer ou Pousser ou sur place
6	Hadaka Jimé	Tirer ou sur place

Toutes les saisies se font en avançant la jambe droite au début puis :

* Si on pousse, on peut le faire soit en avançant la jambe gauche ou en pas chassé

* Si on tire, on peut le faire soit en reculant la jambe droite ou en pas chassé

* Si c'est sur place, alors on ne bouge pas

(2) = la saisie se fait entre le coude et l'épaule

5. TECHNIQUES AUTORISEES & INTERDITES

CATEGORIES		Techniques autorisées	Techniques interdites
MINIMES	Orange / Verte	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis, Fauchages ▶ Projections : série ext et int du Kihon waza 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Autres Projections, autres Sutémis ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre
CADETS	Orange	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sauf Ippon seio nage et série Base toutes sauf la 6 ▶ Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Etranglement sanguin et respiratoire ▶ Clé de cou
MINIMES	Verte - Bleue / Bleue	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Atémis, Fauchages ▶ Projections : série ext et int du Kihon waza ▶ Sauf Ippon seio nage et série Base toutes sauf la 6 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Autres Clé, autres Projections, autre Sutémi ▶ Atémi sur la colonne vertébrale et bas ventre ▶ Etranglement sanguin
CADETS	Verte / Bleue Violette / Marron	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Sutémi : série 1, 2, 3 et 7 du Kihon Waza ▶ Clé : simulation toutes celles du kihon et des bases sauf la 5ème base ▶ Simulation d'étranglement respiratoire ▶ Simulation immobilisation au sol 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Clé de cou, Bec de signe

6. CRITERES DE NOTATIONS

Points	Critères De notation du Goshin
1	Taï-Sbaki , Parade,
2	En plus Technique "brouillon" mais dans l'esprit de notre école
3	En plus Technique parfaite Kimé , Concentration Efficacité
4	En plus Excellent timing

7. PENALITEES

En Goshin Shobu, on distinguera **deux catégories** de fautes entraînant une pénalité de 1 point ou de 2 points. Ces deux catégories concernent aussi bien Tori que Uké.

CATEGORIE 1 : Pénalité de 1 point

▶ **En tant que Uké :**

- ◆ Ne pas attaquer franchement.

- ◆ Ne pas "jouer le jeu" en résistant anormalement suite à un atemi préparatoire de Tori.

- ◆ Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée lors d'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.

▶ **En tant que Tori ou Uké :**

- ◆ Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

Remarque :

Lorsque la faute est de catégorie 1 le juge peut donner la première fois un avertissement (CHUKOKU) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 1 entraîne systématiquement une pénalité par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire.).

CATEGORIE 2 : Pénalité de 2 points

▶ **En tant que Tori :**

- ◆ Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, exécutée sans contrôle.
Contact : une "touche" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, **est autorisé**.

- ◆ Toutes les techniques de projections, clés ou étranglements interdites.
Exemple : * Etranglement Sanguin
* Clé de cou

- ◆ Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de Uké (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

- ◆ Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uké en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).

► **En tant que Uké :**

- ◆ Ne pas respecter l'attaque telle que prévue dans le règlement, ou se jeter sur Tori pour le prendre de vitesse en déformant l'attaque.

Remarque :

Lorsque la faute est de catégorie 2 le juge peut donner la première fois un avertissement (CHUKOKU) au compétiteur fautif. Une deuxième faute de catégorie 2 entraîne systématiquement une pénalité par **HANSOKU CHUI** et un NIHON (2 points) est attribué à l'adversaire.

Les deux premières infractions (catégorie 2) sont pénalisées par **HANSOKU- CHUI** et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Par contre une troisième infraction de catégorie 2 est pénalisée par la disqualification du fautif (**HANSOKU**)

La DEMONSTRATION

1. DEFINITION DE LA DEMONSTRATION

Chaque club (participant) présentera une démonstration traditionnelle ou un show, dans une durée prédéfinie : 5 min ou plus.

2. BUT

- ▶ Terminer cette coupe par une note joyeuse où les enfants vont créer une démonstration avec la participation de leur senseï pour le public (parents) présent.
- ▶ Les parents auront l'occasion de voir une démo de leurs enfants.
- ▶ Pendant ce temps-là les organisateurs pourront finir de comptabiliser les résultats des deux autres coupes. Donc il n'y aura pas d'attente pour la remise des médailles.

PARTIE III

REGLEMENT DE L'ARBITRAGE

- 1. L'équipe arbitrale.**
- 2. Protocoles.**
- 3. Déroulement de la compétition.**
- 4. Pouvoirs et devoirs.**
- 5. Début, Suspension et Fin des compétitions.**
- 6. Comportements interdits.**
- 7. Blessures et Accidents en compétition.**
- 8. Protestation officielle.**

ANNEXES 1 : Terminologie

ANNEXES 2 : Gestes et signaux avec les drapeaux.

1 L'ÉQUIPE ARBITRALE

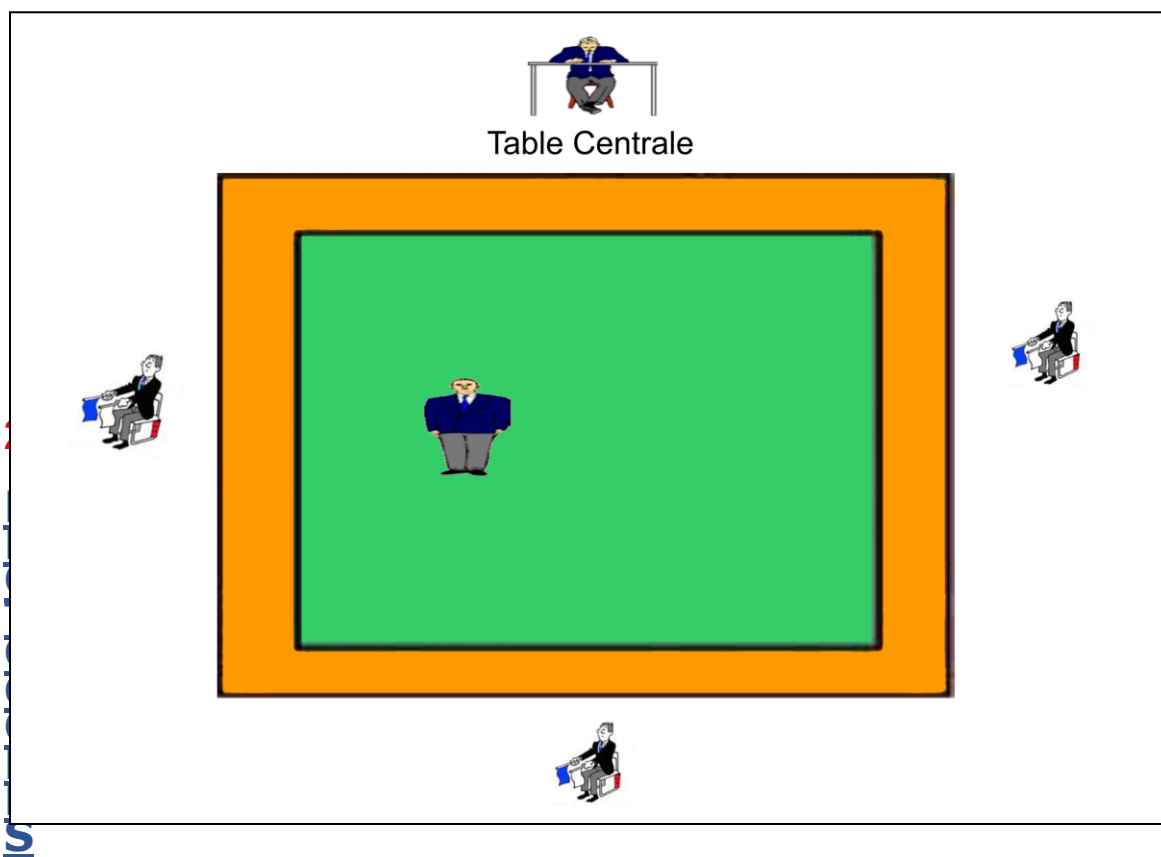
1.1 Composition

L'équipe arbitrale sera composée de :

- Un Arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- Un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis pour le Goshin Shobu ou à côté pour le Kata.
- 3 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis :

1.2 En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs seront désignés.

Dispositions des juges



2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et repêchages

Juges, Arbitres et Arbitrator se mettent en place sans cérémonie pour les 3 épreuves.

2.2 L'équipe arbitrale lors des finales

- Pour les finales, les juges, l'Arbitrator et l'arbitre en Goshin Shobu, se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de

la table de marquage. Par rapport à l'arbitre, ou au juge central, l'équipe arbitrale se répartie équitablement sur sa gauche et sa droite, l'Arbitrator étant à droite. Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur le bord extérieur opposé de l'aire de compétition, en dehors du tapis, en face des juges.

- Le juge central ou l'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table officielle (exemple : le Président).
- Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, le juge central ou 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.

3 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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.

3.2 En Goshin Shobu

- A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face à la table de marquage, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer. 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. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat. **(Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition).**

Remarques

- Si un compétiteur est disqualifié, l'arbitre lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) puis croise et décroise les drapeaux vers le compétiteur disqualifié puis lève le drapeau correspondant à la couleur vers le compétiteur gagnant. Le compétiteur adverse est alors déclaré vainqueur. 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.

- La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui obtient la majorité est déclaré vainqueur.

3.3 En kata Synchro et Bunkai

- A l'invitation de l'Arbitrator, les deux équipes montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face à l'arbitre, puis l'équipe AO (bleu) se place et effectue sa démonstration, l'équipe AKA (rouge) s'assoit au bord de la surface en attendant son tour.
- A la fin de la démonstration (du Kata Synchro) de l'équipe AO, les juges notent leur prestation.
- Puis c'est toujours l'équipe AO qui fait sa démonstration du Bunkai. A la fin de la démonstration, les juges notent leur prestation.
- L'équipe AO va s'asseoir au bord de la surface et c'est autour de l'équipe AKA (rouge).
- A la fin de leur démonstration, AO rejoint AKA sur l'air de compétition, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs saluent l'Equipe Arbitrale, face à la table de marquage, et quittent l'aire de combat. (**Le vainqueur doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition**)

4 POUVOIRS ET DEVOIRS

POUVOIRS ET DEVOIRS DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE, DES CHEF DE TATAMI (Arbitrators), DES ARBITRES, et DES JUGES.

A. Les pouvoirs et devoirs du responsable de la Commission d'Arbitrage :

- 4.1** Il doit être clairement identifié avant le début du tournoi, ce peut être l'organisateur, un responsable de l'arbitrage, un représentant régional ou national, 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 3^{ème} dan FFKDA.

- 4.2 Organise le briefing et débriefing de la compétition.
- 4.3 Sa décision est irrévocable, elle doit être prise après concertation et écoute des différents partis (officiels, entraîneurs).
- 4.4 Assurer et superviser le bon déroulement de toute la partie arbitrage de la compétition ; prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
- 4.5 Prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des Chefs de Tatami (Arbitrator).
- 4.6 Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage, il désigne les chefs de tatamis (Arbitrator), juges et arbitre.
- 4.8 Il intervient pour chaque modification de position (Passage d'arbitre à juge ou à Arbitrator).
- 4.9 Il peut décider de changer un membre de tapis contre un autre si le besoin s'en fait sentir.
- 4.10 Procéder à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle.
- 4.11 Rendre 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.
- 4.12 Il vérifie que la connaissance des arbitres est suffisante avant le début de la compétition.

B. Les pouvoirs et devoirs des Chefs de Tatami (Arbitrators) seront les suivants :

- 4.13 Superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
- 4.14 Superviser la prestation des Arbitres et des Juges, de leurs aires de compétitions, et assurer que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
- 4.15 Préparer un rapport journalier avec leurs recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous leur responsabilité ; ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage et à la Commission d'Examen.

D. Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre seront les suivants :

- 4.16** L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, de début, de suspension et de fin d'épreuve), donne les commandements aux deux adversaires ou partenaires suivant l'épreuve.
- 4.17** L'arbitre vérifie les distances entre les adversaires avant chaque attaque en Goshin Shobu.
- 4.18** L'arbitre vérifie la bonne exécution de l'attaque et de la défense en Goshin Shobu.
- 4.19** Il a le pouvoir de :
- Accorder un SANBON, un NIHON ou un IPPON
 - Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat)
 - Obtenir les opinions des juges qu'ils exprimeront également au moyen des drapeaux.
 - L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.
- 4.20** L'Arbitre fera toutes les annonces. Quand les juges font un signal, l'arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement, 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.

EXPLICATIONS

L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter la majorité.

- L'arbitre ne peut pas monter ou descendre la note. Si la note la plus basse donnée est NIHON l'arbitre ne peut pas accorder IPPON. Si la note la plus haute donnée est NIHON l'arbitre ne peut pas accorder SANBON.
- 4.21** L'arbitre réunit les officiels si besoin, annonce aux candidats la décision prise par les officiels à la table.

E. Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) seront les suivants :

- 4.22** Assister l'Arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.
- 4.23** Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
- 4.24** Les Juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :
- Quand ils ont observé un SANBON (3 point) une bonne défense, exécutée dans le temps et avec précision, un NIHON (2 points) une défense correcte mais sans plus, un IPPON (1 point) une défense incomplète, mal exécutée (non dangereuse), ou un TORIMASSEN (0 point) lorsqu'il n'y pas eu de défense.

- 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 autre problème pouvant survenir.
- Quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
- Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent 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.

F. Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitrator :

- 4.25** L'Arbitrator vérifie le bon déroulement du combat à tous les niveaux.
- 4.26** L'Arbitrator annonce l'attaque tirée au sort par les candidats.
- 4.27** L'Arbitrator veille sur les marqueurs, les juges et l'arbitre.
- 4.28** L'Arbitrator appelle l'arbitre ou le responsable de la compétition si le besoin s'en fait sentir.

G. L'entraîneur :

- 4.29** L'entraîneur veille à l'échauffement de ces candidats, à leurs tenues et au bon comportement de chacun.
- 4.30** 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.

5 DEBUT ET FIN DES EPREUVES KATA ET RANDORI

- 5.1** L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre fait rentrer les deux premières équipes de compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent.
L'Arbitre invite l'équipe de compétiteurs AO à sortir de l'air de compétition.
L'équipe de compétiteurs AKA exécute son Kata ou Randori.
- 5.2** L'Arbitre fait entrer l'équipe de compétiteurs AO qui exécute son Kata ou Randori.

- 5.3 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 l'équipe désignée vainqueur.

6 DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS (GOSHIN SHOBU)

- 6.1 Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans l'annexe 1 et 2.
- 6.2 L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre fait rentrer les deux premiers compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent. L'Arbitre annonce "GOSHIN SHOBU KAMAE" et à ce moment précis le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- 6.3 L'Arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.
- 6.4 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 SANBON, un NIHON ou un IPPON en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe 1 et 2).
- 6.5 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 GI
 - Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdite 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.
- 6.6 Au début d'un combat, l'Arbitre appellera les compétiteurs pour qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. 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 2 des règlements.
- 6.7 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 TORIMASEN c'est à dire ne pas accorder de point.

- 6.8** Après chaque technique effectuée ; 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.
- 6.9** 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 calme avant que le combat recommence. L'Arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

7 BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

- 7.1** KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas eux-mêmes 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.
- 7.2** 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.
- 7.3** Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.
- 7.4** 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.
- 7.5** 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.
- 7.6** 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.