

TAI-JITSU DO EUROPE

TOURNOI

Quelques réflexions sur ... LE TOURNOI.

Dans le projet initial, j'avais prévu un tournoi (inter clubs départemental ou régional) pour toutes les catégories de pratiquants avec une sélection au national pour les catégories juniors et open...en excluant du national les catégories enfants.

Mais pour faire prendre la mayonnaise, il y a un seul tournoi pour tout le monde, pour toutes les catégories... Dans l'avenir, si le nombre de candidats augmente il n'est pas exclu de passer par des sélections et un programme technique plus riche (niveau ceinture marron et noire. !).

N'oublions pas que ce n'est pas un passage de grade, on fait gagner le moins pire des deux... ! Dans l'avenir, si cela évolue comme prévu, le niveau devrait augmenter en passant par des sélections clubs, départemental ou régional... !

NOTES POUR L'ARBITRAGE.

L'arbitre est un instrument au service de la compétition. Il doit, en toute discrétion et fermement, faire respecter le règlement et veiller à la sécurité des compétiteurs. Sur le tatami le juge central mène la confrontation (c'est le "Chef"), un chef éphémère car à chaque nouveaux concurrents, les juges font un quart de tour, à gauche, et deviennent ainsi à tour de rôle juge central.

Excepté dans l'épreuve combat libre ADOS / ADULTES qui demande certaines spécificités. Le changement pourrait être, involontairement préjudiciable aux concurrents : tout le monde n'ayant pas la même culture martiale. Pour garder un regard constant sur l'épreuve, les juges resteront à leur place.

Kata :

Les concurrents se présentent face au juge central et saluent au commandement.

Le juge central fait saluer ensuite les compétiteurs entre eux... puis de retour en YOI il leur précise : « vous aller exécuter le... kata n°.....démarrez quand vous voulez... ! »

Critères de jugement : Erreur technique (avancer au lieu de reculer...Coup de pied circulaire au lieu de coup de pied direct...etc) détermination, maîtrise...

Pour la décision à l'issue de la prestation, les 2 arbitres d'angles se retournent. L'arbitre central vote et fait voter au commandement les juges d'angles qui lèvent, en même temps, leur drapeau ROUGE ou BLEU (ainsi sans être influencés). Il y a obligatoirement victoire de l'un sur l'autre, par 2 à 1 ou 3 à 0 (plus bonus de deux points). Il peut y avoir des chuis (par exemple mauvais comportements).

Randori technique : 2 mn maximum ou 1,5 mn (catégories enfants).

Les concurrents se présentent face au juge central et saluent au commandement.

Le juge central fait saluer ensuite les compétiteurs entre eux... puis de retour en YOI, il leur précise : « vous aller faire 2, 4 questions sur les 2, 4, 6 saisies de base et imposer la sortie A C ou P ...Le ROUGE vous démarrez quand vous voulez... ! ». Exemple : je saisie et demande Atémi, à l'autre de reconnaître la saisie et d'exécuter la bonne technique.

Pour les juniors et open c'est plus facile : « vous aller faire 6 saisies codifiées à droite, la sortie est libre ...Le ROUGE vous démarrez quand vous voulez... !

Critères de jugement : détermination, maîtrise ...erreur technique (attention pour les catégories enfants : ne pas compter d'erreur à certains mouvements adaptés comme pour la 3^{ème} projection) Variété des sorties (catégories ados / adultes). Le juge central observe de sa place les combattants.

TAI-JITSU DO EUROPE

Pour la décision à l'issue de la prestation, les 2 arbitres d'angles se retournent. L'arbitre central vote et fait voter au commandement les juges d'angles qui lèvent, en même temps, leur drapeau rouge ou bleu (ainsi sans être influencés). Il y a obligatoirement victoire de l'un sur l'autre, par 2 à 1 ou 3 à 0 (plus bonus de deux points). Il peut y avoir des chuis (mauvais comportements).

Combats :

1) **Katana mousse (catégories enfants) coeff 0.70.** 2 mn (plus 30' supplémentaires en cas d'égalité) et si besoin, jugement aux drapeaux si l'égalité persiste à l'issue du temps supplémentaire. Le jugement aux drapeaux (3 à 0 ou 2 à 1) désigne un vainqueur et rapporte 1 point pour départager les exaequos.

Les candidats se présentent en tenant le Katana sur le côté droit ; saluent le juge central talons joints (comme dans Atémi no kata) se saluent entre eux, passent le katana sur le côté gauche et attendent l'ordre en GARDE toujours en position talons joints. Au commandement ils reculent la jambe gauche et se mettent en garde, jambe droite en avant.

Pour ne pas déséquilibrer l'importance de cette épreuve sur une autre, le système des points de bonus ne sera pas appliqué dans l'épreuve katana mousse. En effet, nul besoin de connaître les techniques et katas du Taï-jitsu do pour réussir dans cette épreuve. Il serait anormal qu'un "non pratiquant" devienne "champion du tournoi Taï-jitsu do", simplement parce que sa vivacité lui a permis de marquer un maximum de touches et récolter ainsi un maximum de bonus !

Les coups sont portés en percussion, avec chacun un katana mousse tenu à 2 mains (homologué TJDE), les attaques en piques sont autorisées à partir de cadets, interdites avant.

Chaque touche autorisée rapporte 1 point, deux pénalités ou chui (avertissement) donnent 1 point à l'adversaire. Au bout de 4 pénalités ou chui, le fautif donne un autre point à l'adversaire et perd son combat et ses points sur disqualification (zéro). (pas de points de bonus).

Les pénalités ou chuis sont donnés pour : frappes à des niveaux interdits / mise en danger / cisailage / bourrinage / sorties de zone répétées / manque de combativité. Ils alimentent le compteur général de points négatifs.

Les zones interdites sont le cou et la tête (sauf le sommet du crâne qui est une touche autorisée à partir de Benjamin 10/11 ans).

Les points marqués serviront pour départager d'éventuels ex-aequos. Les points négatifs ne sont jamais effacés, ils alimentent le compteur général du candidat.

2) **combat libre (ados / adultes) :** 3 mn (+ 30' supplémentaires en cas d'égalité) et si besoin, jugement aux drapeaux si l'égalité persiste à la fin du temps supplémentaire. Le jugement aux drapeaux (3 à 0 ou 2 à 1) désigne un vainqueur et rapporte 1 point pour départager les ex-aequos. (pas de bonus pour les épreuves combats).

Les pénalités en combat donnent des points négatifs au compteur général (pas au tableau de marquage) :

- 1 chui = moins 1 point au compteur général.
- 2 chuis = moins 2 points au compteur général et donne 1 point à l'adversaire.
- 3 chuis = moins 3 points au compteur général.
- 4 chuis = moins 4 points au compteur général et donne un 2^{ème} point et la victoire à l'adversaire qui gagne par ses points marqués à zéro.

- les techniques autorisées sont : les atémis (poings, paumes, pieds, jambes, genoux), les projections, les immobilisations, les clés et les étranglements.
- Les zones de contact autorisées sont au-dessus de la ceinture jusqu'au haut de la poitrine. Les frappes à la tête (à partir de la gorge) sont strictement contrôlées (sans contact). Les frappes arrières (dos et nuque) ne comptent pas, de même que les atémis portés sur le partenaire au sol. Les atémis sur les jambes se portent au-dessus des genoux, face extérieure de la cuisse (média, quadriceps). Les frappes aux jambes ne comptent pas pour les points, elles visent à déséquilibrer / déstabiliser le partenaire.
- Clé / étranglement marqué puis relâché. Le juge central surveille que les clés et étranglements pratiqués ne mettent pas en danger les combattants.
- Les pénalités ou chuis sont donnés pour : frappes à des niveaux interdits / frappes non contrôlées (exemple à la tête) ou trop appuyées, ou interdites (exemple coudes) / clés / étranglements dangereux non relâchés /

TAI-JITSU DO EUROPE

manque de combativité / sorties de zones répétées...La liste n'est pas exhaustive...! Ce sont les juges sur le tatamis qui évaluent les situations et décident de sanctionner.

Le système des points :

4 points donnent la victoire, mais, dans certains cas on peut obtenir plus. Exemple : Le ROUGE (AKA) et le BLEU (AO) ont 3 à 3, si l'un des deux fait une projection qui vaut 4 points, il gagne par 7 à 3.

Exemple de points :

- *projection du partenaire avec décollement des deux pieds 4 points.*
- *immobilisation au sol (tenue 10'') ou abandon sur clé ou étranglement 4 points).*
- *projection du partenaire avec décollement d'un seul pied 1 point.*
- *Amené au sol 1 point.*
- *par une frappe sur une zone autorisée (contrôlée) 1point.*
- *Par avantage au jugement des arbitres en cas d'égalité à la fin du temps limite 1 point.*

Particularité : le juge donne 1 point au ROUGE (AKA) ou au BLEU (AO), sans arrêter le combat qui continue jusqu'au YAME.

En cas d'ex-aequo le gagnant du combat qui les a opposé passe en premier. Puis si nécessaire, on tiendra compte des points marqués et des points négatifs du compteur général.

En cas de blessure qui entraîne l'abandon d'un candidat, tous ses combats et les points obtenus par lui-même et ses différents adversaires sont annulés.