

# TAI-JITSU DO EUROPE

## TOURNOI TJDE



### REGLEMENT DU TOURNOI DE TAÏ JITSU DO

(Source : Règlements compétitions TJDE sept 2012)



### 2) Compétition Ados / Adultes. (Juniors / Open).

#### Aire de compétition :

L'aire de compétition sera un tatami de 8m par 8m pourvu des mesures de sécurité nécessaires (1m de chaque côté). Cela représentera au total une surface de 10m par 10m.

#### Tenue officielle :

Pour les juges et les compétiteurs, la tenue officielle est le **Taijitsugi** blanc, porté sans marque publicitaire. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit couvrir les hanches.

Les **femmes** doivent porter un **tee-shirt blanc ras du cou** sous le Taijitsugi.

Les manches de la veste ne doivent pas être relevées. Elles doivent arriver au moins au milieu des avant-bras.

Les pantalons doivent être d'une longueur telle qu'ils arrivent aux deux tiers inférieurs du tibia.

#### Compétiteurs :

Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas pendant le combat. Le bandeau de tête ne sera pas autorisé. Les compétiteurs féminins pourront porter les cheveux tirés en arrière et maintenus avec un élastique (ex : "queue de cheval"). Les barrettes et épingles métalliques sont interdites.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne pas porter d'objets qui puissent blesser leur partenaire. Seules, les **protections homologuées TJDE** sont autorisées : *pied-tibia / poing, paume libre / avant-bras / protège dents / coquilles H-F / protège poitrine F*. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

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

**Dans l'épreuve combat**, le port de lunettes est interdit. Les lentilles de contact souples sont autorisées sous la responsabilité du compétiteur.

L'arbitre peut, avec l'accord du chef des arbitres, retirer un compétiteur de la compétition s'il ne respecte pas les points énumérés précédemment.

Les pratiquants se présentent sur l'aire de combat, selon tirage au sort, soit avec une **ceinture rouge** (AKA) soit avec **une ceinture bleue** (AO). Le port de la ceinture correspondant au grade est autorisé uniquement sur le podium.

#### Administratif :

Le tournoi a une compétence Départementale, Régionale, Nationale et Internationale. Le tournoi est une compétition **mixte tous grades**.

Si le nombre de candidats est important, on pourra envisager une sélection régionale pour concourir au tournoi national (exemple les trois premiers de chaque ligue ou de clubs si le nombre le permet).

Pour l'international, nos représentants nationaux seront désignés selon leurs prestations au National.

Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour et dûment rempli (certificat médical inclus).

Il doit être titulaire de la licence de la saison en cours.

Une autorisation parentale est obligatoire pour les compétiteurs mineurs.

Une pré-inscription est obligatoire, au plus tard, 30 jours avant le déroulement du tournoi.

# TAI-JITSU DO EUROPE

Le tournoi comporte **trois épreuves** définies suivant les catégories d'âge.

**A) KATA**

**B) RANDORI**

et

**C) COMBAT.**

Le vainqueur du tournoi est celui qui totalise le plus de points à l'issue des trois épreuves. Dans chaque épreuve le 1<sup>er</sup> gagne 5 points, le 2<sup>ème</sup> 4 points, le 3<sup>ème</sup> 3 points, le 4<sup>ème</sup> 2 points, les autres candidats ont tous 1 point.

## Déroulement des trois épreuves A, B, C.

En dessous de 6 candidats, il n'y a pas de «poules». Ils concourent directement entre eux, pour déterminer un classement.

À partir de 6, les candidats sont répartis, par tirage au sort, en poules. Il y aura des joueurs fantômes pour équilibrer les poules. Dans ce cas il y aura victoire par 2 à 0 sans bonus. Dans chaque poule les pratiquants concourent entre eux pour déterminer un classement aux nombres de victoires :

1) aux drapeaux pour les épreuves A et B (Kata et Randori technique). Le juge central fait se retourner les 2 juges de ligne, il vote et fait voter au commandement les juges de ligne qui lèvent en même temps leurs drapeaux rouges ou blancs, il y aura donc victoire de l'un par 2 à 1 ou 3 à 0 (sans être influencé).

2) aux points marqués pour l'épreuve C (combat libre).

Si à l'issue des poules, deux candidats ont le même nombre de points, le vainqueur du match qui les a opposé passe en premier. Le nombre de points de pénalités et de bonus pourra aider à départager des ex-aequos.

*Les deux premiers\* de chaque poule passent en phase suivante. (\*Ce nombre sera déterminé par le superviseur selon le nombre de candidats inscrits et le nombre de poules formées). A partir des quarts de finale (8 candidats restants), les matchs se disputeront par élimination directe de la manière suivante :*

Quart de finale 1 : vainqueur poule A / second poule C.

Quart de finale 2 : vainqueur poule B / second poule D.

Quart de finale 3 : vainqueur poule C / second poule A.

Quart de finale 4 : vainqueur poule D / second poule B.

Demi finale 1 : vainqueur quart de finale 1 / vainqueur quart de finale 2.

Demi finale 2 : vainqueur quart de finale 3 / vainqueur quart de finale 4.

1) les vainqueurs sont qualifiés pour la finale (il en ressortira un premier et un deuxième)

2) les perdants disputent la finale de bronze pour la troisième place.

**A) LES KATAS** : Liste des katas :

**juniors / seniors - vétérans**

Kata 1

Kata 2

Kata 3

A chaque étape et au début de l'épreuve (16<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup>, quart de finale, demi-finale et finale), on tire au sort le kata à exécuter à la table du jury.

**B) RANDORIS TECHNIQUES** : Durée 2 mn maximum (1 mn pour chaque pratiquant, des chuis peuvent être donnés pour qui prendrait trop de temps à l'attaque comme à la défense...)

Pour faciliter le jugement et éviter qu'un pratiquant ne s'inspire trop de l'autre, **le ROUGE** (AKA) et **le BLEU** (AO) exécutent leurs prestations, alternativement, en intégralité. (**le ROUGE** commence les saisies).

**juniors / seniors - vétérans** : 6 questions sur 10 attaques codifiées \* à droite (sorties au choix).

*UKE choisit les saisies. TORI exécute les sorties de son choix, avec éventuellement des kiais sur les techniques décisives. les 10 attaques codifiées se font à droite comme pour les saisies de base (jambe droite en avant).*

*\* Les 10 attaques codifiées sont : 1) saisie du poignet direct ; 2) saisie du poignet opposé ; 3) saisie du poignet gauche à 2 mains ; 4) saisie des 2 poignets ; 5) saisie du poignet gauche haut ; 6) saisie du poignet droit haut opposé ; 7) saisie latérale du poignet gauche ; 8) saisie arrière des 2 poignets ; 9) saisie du revers à 1 main ; 10) étranglement arrière, bras tendu..*

# TAI-JITSU DO EUROPE

C) **COMBAT** « *randori libre* » (*forme jiu kempo*) durée 3 mn (plus 30'' en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire). **Pas de bonus dans l'épreuve combat.**

– 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 atémis sur les jambes se portent au-dessus des genoux, face extérieure de la cuisse (médias, quadriceps). **Les frappes arrières (dos et nuque), les frappes au sol et les frappes aux jambes ( qui visent à déséquilibrer / déstabiliser le partenaire) ne comptent pas pour les points.**

– **Clé / Etranglement marqué puis relâché.** Le juge central surveille que les clés et étranglements pratiqués ne mettent pas en danger les combattants.

– **Les pénalités ou avertissements** sont donnés pour : frappes non contrôlées (exemple à la tête) / **frappes trop appuyées** / clés / étranglements dangereux non relâchés / manque de combativité / sorties de zones répétées...Deux pénalités donnent **(1 point) à l'adversaire**, au bout de 4 pénalités ou avertissements, il y a disqualification. **Un 2<sup>ème</sup> point est donné à l'adversaire.** Le pratiquant restant gagne par ses points marqués à 0 (car le disqualifié perd ses points).

**Le combat est gagné avant la fin du temps réglementaire dès qu'il y a 4 points:**

- **sur projection du partenaire avec décollement des deux pieds (4 points).**
- **sur immobilisation au sol (tenue 10'') ou abandon sur clé ou étranglement (4 points).**

**Il y a un point :**

- **sur projection du partenaire avec décollement d'un seul pied « ou amené au sol » (1 point).**
- **par une frappe sur une zone autorisée (contrôlée) (1 point).**
- **Par avantage au jugement des arbitres en cas d'égalité à la fin du temps limite 1 point).**

**Particularité : le juge donne 1 point (rouge ou bleu), sans arrêter le combat qui continue jusqu'au YAME.**

## **L'EQUIPE ARBITRALE :**

**Pour être arbitre**, le candidat doit être ceinture noire et avoir réussi un test théorique et un test pratique validés par le responsable national qui tient à jour un fichier des arbitres en activité. Il gère les convocations. Il peut solliciter des arbitres stagiaires (au minimum ceinture marron/1<sup>er</sup> kyu) pour pallier à une carence lors de l'organisation d'une compétition. Ils seront mis à disposition des juges de table.

## **COMPOSITION des jurys : KATA / RANDORI / COMBAT.**

**3 juges** sur le tatami, dont un central, **plus** à la table **un chronométreur** et **un marqueur**. Le responsable national aura à cœur de désigner les membres d'une équipe arbitrale en choisissant des juges de clubs ou régions différents et par roulement. **Le juge central** gère l'épreuve, **le marqueur** doit en suivre le déroulement et reporte les décisions du juge central sur la feuille de compétition, il est responsable de sa rédaction. **Le chronométreur** vérifie la teneur des épreuves présentées : temps et contenu.

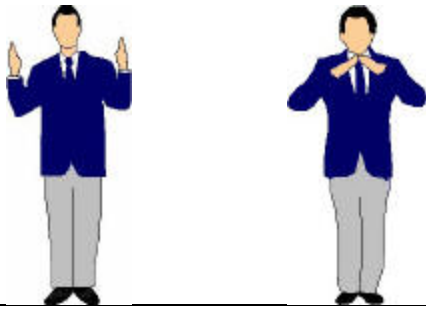
– **GESTES de l'arbitre :**

**Nota :** pour l'exemple ci-après, les figurines sont en blazers bleus et pantalons gris, mais pour le tournoi la tenue officielle est pour tous, le **Taijitsugi blanc**

« **DEBUT** » au commandement **YOÏ** et **REÏ** le juge central salue les candidats qui lui rendent le salut.

# TAI-JITSU DO EUROPE

1) **REĪ** Le juge fait saluer les compétiteurs



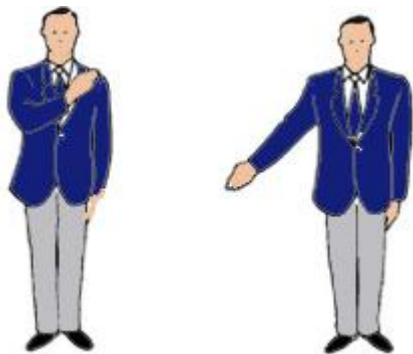
2) **EN GARDE** puis **HADJIME** (commencer ou reprendre le combat).



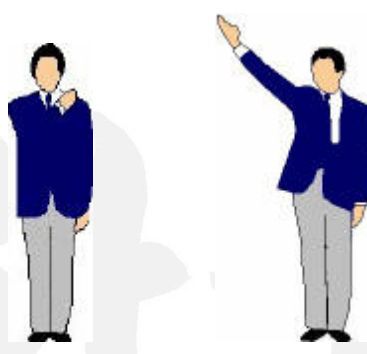
3) **YAME** arrêt du combat (les compétiteurs regagnent leurs place en yoï face à face).



4) **1 point** (le juge donne et annonce « 1 point » sans arrêter le combat).



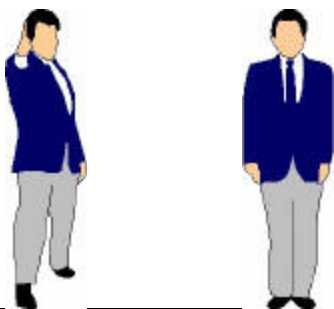
5) **4 points** (le combat est arrêté par yamé).



6) **CHUI** Avertissement (2 chuis donnent 1 point à l'adversaire, 4 chuis donnent un 2<sup>ème</sup> point et disqualifient le candidat).



7) **YAME** arrêt et fin du combat (les compétiteurs regagnent leur place pour le salut face à face).



8) **ROUGE (AKA) ou BLEU (AO) vainqueur.**



9) **REĪ** Le juge fait saluer les compétiteurs qui se tournent ensuite face au juge central



« FIN »

au commandement **YOĪ** et **REĪ** le juge central salue les candidats qui lui rendent le salut.

En dehors du cadre martial, une poignée de mains entre compétiteurs serait très bien perçu par le public.