

# TAI-JITSU DO EUROPE

## TOURNOI TJDE



### REGLEMENT DU TOURNOI DE TAI JITSU DO

(Source : Règlements compétitions TJDE sept 2012)



### 1) Compétition Enfants (poussins - pupilles – benjamins - minimes – cadets)

#### **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 **filles** 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.

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

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 Club si le nombre de candidats l'autorise).

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

## Déroulement du TOURNOI :

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 bleus, 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 katana mousse).

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.

## LES EPREUVES :

A) LES KATAS : Liste des katas par catégories (tirés au sort avant le passage , à la table du jury) :

**Poussins / pupilles**

Kata1

**benjamins / minimes**

Kata1

Kata 2

**cadets**

Kata1

Kata 2

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, si nécessaire, le kata à exécuter.

B) RANDORIS (TECHNIQUES) : Durée 1 mn 30' maximum. (0,45' 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** (AKA) commence les saisies et impose la sortie, atémis, clés ou projections selon la catégorie).

**Poussins / pupilles** : 2 questions différentes, sur les 2 premières saisies de base. (sorties de base autorisées atémis et projections).

# TAI-JITSU DO EUROPE

**Benjamins / minimes** : 4 questions différentes, sur les 4 premières saisies de base. (sorties de base autorisées atémis et projections).

**Cadets** : 4 questions différentes, sur les 6 saisies de base (sorties de base autorisées atémis, clés et projections).

*UKE choisit les saisies et impose les sorties à effectuer, selon la catégorie d'appartenance ; atémi, clé ou projection.*

C) **COMBAT** « katana mousse » durée 2 mn (plus 30" en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire). (coef 0,70). (pas de point 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.
- Chaque touche en zone autorisée (bleue et dos sur le schéma) rapporte 1 point, deux pénalités ou avertissements **CHUI** donnent 1 point à l'adversaire. Au bout de 4 pénalités ou avertissements, le fautif donne un autre point à l'adversaire et perd son combat et ses points. Le gagnant gagne par ses points marqués à 0.

Les pénalités ou avertissements **CHUIS** sont donnés pour : frappes à des niveaux interdits / mise en danger / cisailage / bourrinage / sorties de zone répétées / manque de combativité.

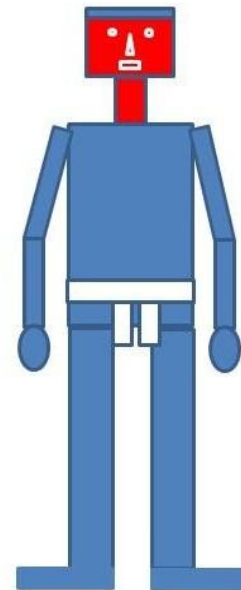
- Les zones interdites sont le cou et la tête (sauf le sommet du crâne qui est une touche autorisée à partir **de benjamin (10 / 11 ans)**).

*Information aux profs, du fait de ces restrictions, il ne sera plus possible de surclasser un pratiquant de la catégorie pupilles à benjamins et de minimes à cadets.*

Particularités pour le combat katana mousse :

*Pour ne pas donner plus d'importance à l'épreuve "combat katana mousse" au détriment des épreuves "Kata et Randori, le système de points bonus ne sera pas appliqué dans l'épreuve combat « katar*

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



## 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.

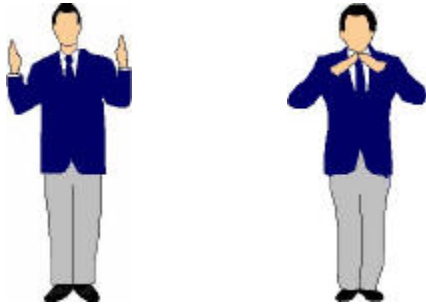
**3 juges** sur le tatamis, dont un central, **plus** à la table **un chronométreur** et **un marqueur**. Le responsable national aura à cœur de désigner les membres d'une équipe arbitrale en choisissant des juges de clubs ou régions différents et par roulement. **Le juge central** gère l'épreuve, **le 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**, avec le **brassard "juge"**.

# TAI-JITSU DO EUROPE

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

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



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

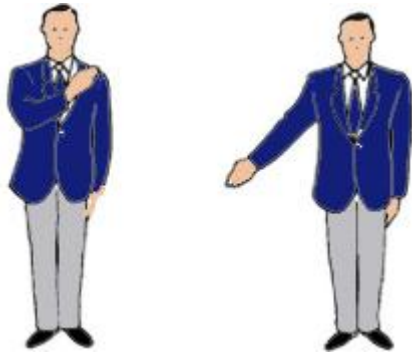


3) **YAME** arrêt du combat

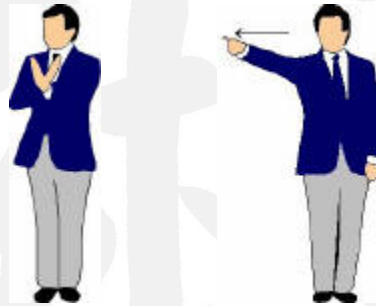


(les compétiteurs regagnent leurs place en yoï face à face).

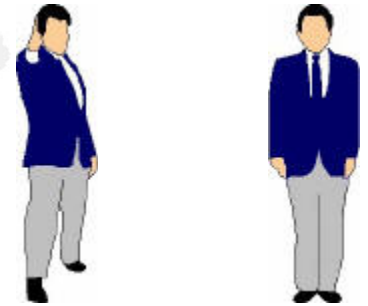
4) **1 POINT** annoncé par l'arbitre.



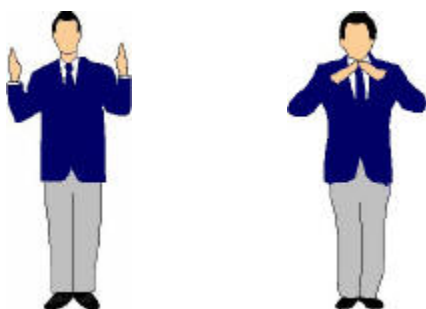
5) **CHUI** Avertissement (2 chuis donnent 1 POINT à l'adversaire, 4 chuis donnent un 2<sup>ème</sup> POINT et disqualifient le candidat).



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



7) **REÏ** Le juge fait saluer les compétiteurs qui se tournent ensuite face au juge central



..8) le juge central annonce **ROUGE** ou **BLEU** vainqueur



« FIN »

au commandement **YOÏ** et **REÏ** 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.