



REGLEMENTATION DE
LA COMPETITION KATA
A TROIS

TAÏ-JITSU



Applicable à partir de Septembre 2017

ARTICLE 1 - AIRE DE COMPÉTITION

- L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
- L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Idéalement un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité.
- Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.

ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

- LES JUGES

- Blazer bleu marine, droit avec deux boutons argentés.
- Chemise blanche.
- Cravate officielle.
- Pantalon gris clair, uni.
- Chaussettes bleues foncées ou noires.
- Chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.
- Sifflet métal avec cordon obligatoire.

- LES COMPÉTITEURS

- Kimono blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFKaraté).
- Seul l'écusson fédéral peut être porté sur le côté gauche de la veste. La marque d'origine des fabricants peut apparaître dans les endroits normalement acceptés.
- La veste attachée, doit être d'une longueur telle qu'elle couvre les hanches et ne dépasse pas les 2/3 de la cuisse. Les compétitrices porteront un T-shirt blanc uni (ras de cou) sous la veste. Les manches de la veste ne peuvent dépasser le poignet et doivent recouvrir la moitié de l'avant-bras. Elles ne doivent en aucun cas être retroussées.
- Le pantalon doit être de longueur suffisante pour recouvrir la moitié du tibia, sans dépasser la cheville.
- Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'elle ne gêne pas la bonne exécution des prestations. Les pinces métalliques sont interdites.
- Les lunettes sont interdites (sauf KATA), les lentilles souples autorisées. De même, aucun bijou ou piercing ne doit être porté.
- Le port de coquille-slip pour les garçons et de protège poitrine pour les filles est obligatoire à partir des catégories BENJAMINS.
- Ceinture rouge (AKA) ou bleue (AHO), ceinture blanche dans toutes les phases d'attente ou de présentation. Le port de la ceinture correspondante au grade sera autorisé uniquement pour les podiums.

ARTICLE 3 - ADMINISTRATION

- Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour, conforme aux règlements FFKaraté et dûment rempli.
- Il doit être titulaire au minimum de la licence de la saison en cours.
- Il doit présenter un certificat médical postérieur au 1^{er} septembre de la saison en cours.
- Le certificat médical doit obligatoirement être émargé sur le passeport. Seul le certificat de sur-classement peut être volant, mais doit être agrafé à la page correspondante à la saison en cours. L'autorisation parentale, obligatoire pour les mineurs, doit être émargée sur le passeport sauf pour les anciens passeports.
- Les clubs doivent faire parvenir la liste des participants à la coupe départementale ou régionale dans les délais prévus par la commission d'arbitrage, **aucune inscription sur place ne sera admise.**

ARTICLE 4 - CATÉGORIES

- Tout compétiteur concourra dans sa catégorie d'âge selon les règlements FFKaraté. L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.
- Pour une équipe, seuls deux des 3 coéquipiers peuvent être surclassés dans la catégorie supérieure immédiate. Le ou les compétiteurs surclassés doivent avoir un certificat médical de sur-classement.
- Le certificat médical de sur-classement doit être délivré par un médecin et préciser la catégorie de sur-classement.

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPÉTITIONS

COUPE KATA EN EQUIPE A TROIS :

- ENFANTS (Pupilles/Benjamins)
- ADOLESCENTS (Minimes/Cadets)
- ADULTES (Juniors/Séniors/Vétérans)

ARTICLE 6 - L'ÉQUIPE ARBITRALE

- Le représentant fédéral: Il est le garant de la bonne tenue de la compétition.
- Le responsable de l'arbitrage: Il nomme et gère les arbitres. Il organise la logistique propre à la compétition, il gère le temps et organise les tirages au sort.

SUR CHAQUE TATAMI :

- 1 juge central, qui autorise les débuts et fins de prestations, et ordonne (à l'aide d'un sifflet) l'exécution des votes. Il peut également interpeller le superviseur sur un problème de comportement ou de règlement.
- 2 juges latéraux qui votent à la fin des prestations.

À LA TABLE :

- Un superviseur, qui juge de la bonne application du règlement (programme des épreuves) et qui intervient pour sanctionner dans les cas suivants :
 - Acte dangereux.
 - Tenues non conforme (longueur vêtements, lunettes ...).
 - Actes prohibés par les règlements fédéraux.
 - Acte visant à s'approprier la victoire sans laisser à l'autre la possibilité de s'exprimer (antijeu).
 - Acte contraire à l'éthique des arts martiaux.

Le superviseur ne doit en aucun cas influencer les juges, sa mission principale est de veiller au respect du règlement. Son interlocuteur est le juge central.

Dans le cas où le superviseur et l'arbitre central sont d'accord sur un problème de règlement, de comportement dangereux ou d'antijeu, l'arbitre central retourne à sa place et sans se rasseoir désigne le vainqueur. Il est dans ce cas le seul arbitre à donner la victoire. Dans le cas contraire et uniquement dans ce cas il fait appel aux arbitres latéraux.

Le superviseur peut demander la disqualification pour la totalité de la compétition d'un compétiteur qu'il jugerait dangereux au responsable de l'arbitrage national.

- Un marqueur, garant de la bonne tenue des feuilles de match.
- Un chronométrateur/annonceur.

ARTICLE 7 - ACCOMPAGNATEURS

Chaque délégation peut nommer plusieurs accompagnateurs pour encadrer et superviser les compétiteurs. Ils sont seuls autorisés à pénétrer dans la salle en dehors des compétiteurs et des officiels. Ils sont habillés d'un survêtement et portent un identifiant. Ils ne sont pas habilités à intervenir durant les prestations.

Les noms des accompagnateurs doivent être transmis au responsable de l'arbitrage le jour de la compétition (2 accompagnateurs par club pour les compétitions départementales ou régionales)

ARTICLE 8 - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort s'effectue le matin même des épreuves en présence du responsable de l'arbitrage.

ARTICLE 9 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Dès le début de la compétition, les compétiteurs se verront remettre un dossard qu'ils colleront dans le dos, afin de les identifier lors des phases de poules.

La première partie de la compétition se fera sous forme de poules ne pouvant excéder 4 équipes. Toutes les équipes s'affronteront (en fonction de leur catégorie).

Seules la 1^{ère} et la 2^{ème} équipes accéderont aux phases finales.

- En cas d'égalité en match de poule.
 - à 2 équipes: les deux équipes effectueront un kata de leur choix (correspondant au programme de leur catégorie).
 - à 3 équipes : les deux équipes aux extrémités de la grille de championnat effectueront un kata de leur choix, l'équipe vainqueur rencontrera la 3^{ème} dans la même épreuve, tandis que la perdante sera éliminée.
- La 2^{ème} partie de la compétition se fera sous forme de grille à élimination directe pour accéder à la finale. Pour la 3^{ème} place, les équipes éliminées par les 2 équipes finalistes seront repêchées.

ARTICLE 10 - DÉROULEMENT DES MATCHS (Poules et phases finales)

C'est toujours l'équipe rouge « AKA » qui commencera la prestation.

PROGRAMMES ENFANTS

Pupilles/Benjamins

EN PHASE DE POULE :

- Toutes les équipes se rencontrent en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai)

Lors du Bunkai, les 3 coéquipiers doivent participer à la réalisation du Bunkai.

PROGRAMME

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 3 phases.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE ET JUSQU'À LA FINALE

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 3 phases.

REPECHAGE ET 3^{ème} PLACE INCLUSE

L'équipe doit présenter un kata de base synchronisé en triangle.

PROGRAMMES ADOLESCENTS

Minimes/Cadets

EN PHASE DE POULE :

- Toutes les équipes se rencontrent en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai)

Lors du Bunkai, les 3 coéquipiers doivent participer à la réalisation du Bunkai.

PROGRAMME

L'équipe doit présenter un kata de base ou Soshun synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 4 phases.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE ET JUSQU'À LA FINALE

L'équipe doit présenter un kata de base ou Soshun synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 4 phases.

REPECHAGE ET 3^{ème} PLACE INCLUSE

L'équipe doit présenter un kata de base ou Soshun synchronisé en triangle.

PROGRAMMES ADULTES

Juniors/Séniors/Vétérans

EN PHASE DE POULE :

- Toutes les équipes se rencontrent en effectuant la totalité du programme (Kata et Bunkai)

Lors du Bunkai, les 3 coéquipiers doivent participer à la réalisation du Bunkai.

PROGRAMME

L'équipe doit présenter un kata de base, Soshun ou Godan synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 5 phases.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE ET JUSQU'À LA FINALE

L'équipe doit présenter un kata de base, Soshun ou Godan synchronisé, puis suivi d'un Bunkai de ce kata comportant 5 phases.

REPECHAGE ET 3^{ème} PLACE INCLUSE

L'équipe doit présenter un kata de base, Soshun ou Godan synchronisé en triangle.