



FFKaraté

TAÏ-JITSU

REGLEMENTATION

DES COMPETITIONS

Applicable à partir de la saison 2020/2021

Table des matières

ARTICLE 1 - AIRE DE COMPÉTITION	3
ARTICLE 2 – MESURES SANITAIRES ET PROTOCOLE	3
ARTICLE 3 - TENUES OFFICIELLES.....	3
- LES JUGES ET ARBITRES	3
- LES COMPÉTITEURS.....	3
ARTICLE 4 - ADMINISTRATION.....	4
ARTICLE 5 - CATÉGORIES	4
ARTICLE 6 - TYPES DE COMPÉTITIONS.....	5
La compétition COMBINE INDIVIDUELLE : 11 catégories	5
La compétition COMBINE ÉQUIPE (mixte) : 4 catégories.....	5
ARTICLE 7- L'ÉQUIPE ARBITRALE	6
SUR CHAQUE TATAMI :.....	6
À LA TABLE :.....	6
ARTICLE 8 - ACCOMPAGNATEURS	7
ARTICLE 9 - TIRAGE AU SORT.....	7
ARTICLE 10 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	7
ARTICLE 11 - DÉROULEMENT DES MATCHS	7
DÉMARRAGE.....	7
MISE EN GARDE	8
ANTIJEU	8
RANDORI.....	8
COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES ENFANTS.....	9
Poussins mixte / Pupilles mixte	9
COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES JEUNES.....	10
Benjamins mixte / Minimes masculins / Minimes féminines / Cadets masculins / Cadettes féminines ...	10
COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES ADULTES	11
Juniors masculins / Juniors féminines / Séniors et Vétérans 1 masculins /	11
Séniors et Vétérans 1 féminines (Vétérans 1 de 35 à 45 ans inclus).....	11
COMPÉTITIONS COMBINE ÉQUIPES	13
Poussins / Pupilles	13
Benjamins / Minimes.....	14
Cadets / Juniors	15
Séniors	16

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 – MESURES SANITAIRES ET PROTOCOLE

Tous les participants à la Coupe de France, compétiteurs, arbitres, officiels et spectateurs, s'engagent à respecter le protocole sanitaire en vigueur durant et autour de la compétition :

- Respect des recommandations en vigueur dans l'établissement concerné en lien avec les recommandations fédérales et le document de référence édité par la FFKaraté.
- Respect des règles supplémentaires éventuellement dictées par l'organisateur de la compétition, la préfecture et/ou la commune. Ces règles seront affichées et visibles sur le site de la compétition.
- Respect des règles qui s'imposent au public à la date de la compétition.
- Chaque pratiquant est responsable de son propre équipement personnalisé (kimono, protections, armes, ceintures blanche, rouge et bleu).
- Chaque compétiteur aura à remplir un questionnaire-type avant la compétition.

ARTICLE 3 - TENUES OFFICIELLES

- LES JUGES ET ARBITRES

- 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 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 cheveux longs doivent être attachés, 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.
- Les compétiteurs devront se présenter avec leur ceinture rouge (AKA), bleue (AHO) et blanche. Celle-ci reste obligatoire dans toutes les phases d'attentes ou de présentations, Le port de la ceinture correspondante au grade sera autorisé uniquement pour les podiums.

ARTICLE 4 - 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 de la saison en cours. Celui-ci 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.
- Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les clubs auprès du service compétition de la fédération. **Aucune inscription sur place ne sera admise.**
- Les coupes départementales et/ou régionales ne sont plus sélectives pour la coupe de France. Cependant, il est impératif que les compétiteurs inscrits à la coupe de France aient participé à la coupe départementale et régionale dans les régions où elles sont organisées. Il n'y a donc plus de limitation d'inscription par catégorie et par ligue.

OBS : la commission nationale fera valider la liste des compétiteurs par les départements et régions.

ARTICLE 5 - 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 les catégories équipes poussins/pupilles, benjamins/minimes, cadets/juniors et séniors, seul un des 2 équipiers peut être surclassé dans la catégorie supérieure immédiate. Le compétiteur surclassé doit avoir un certificat médical de sur-classement et être dans la dernière année de sa catégorie.
- Le certificat médical de sur-classement doit être délivré par un médecin et préciser la catégorie de sur-classement.

ARTICLE 6 - TYPES DE COMPÉTITIONS

La compétition COMBINE comprend plusieurs épreuves de natures différentes (kata, kihon, ippon kumité, technique, expression libre, randori, randori en cercle) en fonction des catégories.

Il existe deux types de compétitions :

La compétition COMBINE INDIVIDUELLE : 11 catégories

- Poussins (mixte)
- Pupilles (mixte)
- Benjamins (mixte)
- Minimes masculins
- Minimes féminines
- Cadets
- Cadettes
- Juniors masculins
- Juniors féminines
- Séniors masculins : Séniors et Vétérans 1
- Séniors féminines : Séniors et Vétérans 1

La compétition COMBINE ÉQUIPE (mixte) : 4 catégories

- La catégorie poussins/pupilles
- La catégorie benjamins/minimes
- La catégorie cadets/juniors
- La catégorie séniors : Séniors et Vétérans 1

ARTICLE 7- L'ÉQUIPE ARBITRALE

- Le responsable de la commission TAI-JITSU auprès de la FFKaraté : Il est le garant de la bonne tenue de la compétition.
- Le responsable de l'arbitrage : Il sélectionne et gère les arbitres. Il organise la logistique propre à la compétition, il gère le temps et organise les tirages au sort.
- Les juges et arbitres : ils ont été convoqués par le responsable de l'arbitrage. Ils connaissent parfaitement le règlement de la compétition et sont à jour de leurs connaissances sur le programme officiel du Tai-Jitsu.

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 interpellé 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 seul 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 jugements des 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 8 - ACCOMPAGNATEURS

Chaque délégation peut nommer plusieurs accompagnateurs pour encadrer et superviser les compétiteurs. Ils sont seuls autorisés à pénétrer dans la zone de compétition 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. (4 accompagnateurs par club pour les compétitions départementales et 8 accompagnateurs maximum par région pour les finales nationales en fonction du nombre de compétiteurs inscrits).

ARTICLE 9 - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort s'effectue en présence du responsable de l'arbitrage et du responsable de la Commission Nationale Tai-Jitsu auprès de la FFKaraté.

ARTICLE 10 - 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 compétiteurs. Tous les compétiteurs s'affronteront (en fonction de leur catégorie).

Seuls le 1^{er} et le 2^{ème} accéderont aux phases finales.

En cas d'égalité en match de poule.

- à 2 : les deux compétiteurs effectueront un kata de leur choix (correspondant au programme de leur catégorie).
 - à 3 : les deux compétiteurs aux extrémités de la grille de championnat effectueront un kata de leur choix (correspondant au programme de leur catégorie). Le vainqueur rencontrera le 3^{ème} tandis que le perdant sera éliminé.
- 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 candidats éliminés par les 2 finalistes seront repêchés.

ARTICLE 11 - DÉROULEMENT DES MATCHS

(Poules et phases finales)

DÉMARRAGE

Compétition individuelle : Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés et kata, c'est le compétiteur AKA qui commencera la prestation ou portera la 1^{ère} attaque. Dans l'épreuve "kihons" (poussins et pupilles) les 2 compétiteurs passeront en même temps.

Compétition équipe : C'est toujours l'équipe AKA qui démarra le match.

MISE EN GARDE

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés, les 2 compétiteurs démarrent face à face et en garde FUDO DACHI à gauche (jambe droite derrière). Toute attaque portée se fera en avançant la jambe droite. Lors de l'épreuve technique, les compétiteurs doivent impérativement reprendre leur place initiale après chaque technique.

ANTIJEU

Durant l'épreuve technique et le randori, il est interdit à Uke de résister ou de s'accrocher à Tori alors qu'un ATEMI "précis" avec contrôle a été porté. Il doit laisser à Tori la possibilité d'exprimer sa technique normalement.

RANDORI

Dans le randori à 2, il ne doit pas y avoir de temps morts. Les compétiteurs enchaînent les attaques et défenses les unes derrière les autres sans revenir au centre du tatami pour reprendre leur position de départ. De même, lorsque des armes sont utilisées, il ne doit pas y avoir de temps mort permettant de récupérer physiquement. Le travail technique doit rester réaliste.

Le TANTÔ (couteau) doit être utilisé uniquement pour l'attaque, il est interdit de s'en servir comme arme de défense. Il doit être non coupant et époineté.

En revanche le TAMBÔ (matraque) peut être utilisée pour une défense par clés ou étranglement avec un contrôle absolu, en aucun cas le défenseur n'a le droit de s'en servir pour frapper son adversaire.

La longueur du TAMBÔ (matraque) doit être comprise entre 45 et 55 cm.

Dans le randori en cercle, les attaques sont imposées par le règlement. Ces dernières doivent être franches.

Le respect des armes dans la tradition des arts martiaux est impératif.

Dans tous les types de randori il est interdit d'utiliser des techniques de ciseaux au niveau de la gorge et/ou de la tête.

COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES ENFANTS

Poussins mixte / Pupilles mixte
(Programme identique, mais 2 catégories)

PHASE DE POULE : 1^{er} match : kata
2^{ème} match : Techniques
3^{ème} match : kihons

KATA

Un kata au choix du compétiteur parmi les katas suivants : Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan ou Soshun

TECHNIQUE

On entend par technique de défense : une esquive, un atemi préparatoire et une technique de défense par atemi ou par projection suivi éventuellement d'un atemi final. Les techniques de balayage et de "sutemi" sont acceptées comme projections.

- 1^{ère} défense par atemi sur : Saisie d'un poignet opposé de face.
- 2^{ème} défense par projection sur : Saisie d'un poignet direct de face.

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite. Ils reprennent leur place initiale après chaque technique.

KIHON

Enchaînement sur 4 pas : *Les deux compétiteurs passent en même temps.*

Kamae : En garde fudo dachi jambe droite derrière à l'ordre de l'arbitre.

Hajime : Démarrage des 4 pas à l'ordre de l'arbitre.

- 1 / en avançant : Jodan age uke droit en fudo dachi + gyaku zuki gauche chudan en zen kutsu dachi et retour en garde sur place fudo dachi (jambe gauche derrière).
- 2 / en avançant : Mae geri shudan gauche, puis reposer le pied devant en fudo dachi.
- 3 / en avançant : Gedan barai droit en fudo dachi.
- 4 / en avançant : Oi zuki chudan en zen kutsu dachi.

Yame : Retour en Yoï en reculant à l'ordre de l'arbitre.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves suivantes :

Kata : (idem match 1 des poules).

Techniques : (idem match 2 des poules).

FINALES 1^{ère} ET 3^{ème} PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Technique pour déterminer le vainqueur.

REPÊCHAGES : Epreuve Kihons (idem match 3 des poules).

COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES JEUNES

Benjamins mixte / Minimes masculins / Minimes féminines / Cadets masculins /
Cadettes féminines

(Soit 5 catégories distinctes, mais même programme)

PHASE DE POULE : 1^{er} match : Kata
 2^{ème} match : Randori
 3^{ème} match : Ippon Kumite

KATA

Un kata au choix du compétiteur parmi les katas suivants : Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan ou Soshun.

RANDORI

Randori de saisie de 1 minute. *Les encerclements et étranglements sont considérés comme des saisies. Les attaques au sol sont interdites, la saisie se fait uniquement debout. Il est interdit de stopper la saisie par une frappe d'arrêt.*

IPPON KUMITE

Les deux compétiteurs sont en garde à gauche en fudo dachi (jambe droite derrière). Les attaques ainsi que le niveau sont annoncés par Tori qui attendra au minimum 2 secondes avant de déclencher son attaque.

L'épreuve est composée de 4 attaques, elles devront être exécutées à droite, dans l'ordre précis suivant :

- 1^{ère} attaque : Oi Zuki Jodan droit,
- 2^{ème} attaque : Oi Zuki Chudan droit,
- 3^{ème} attaque : Mae Geri Chudan droit,
- 4^{ème} attaque : Mawashi Geri Jodan ou Chudan de la jambe arrière (droite).

La perception de l'attaque de la part de Uke doit le conduire à la meilleure opportunité dans la contre-attaque (Go no Sen ou Sen no Sen), qui comprendra des enchaînements de son choix ; utilisant tous les principes techniques du Tai Jitsu.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves suivantes :

Kata : (idem match 1 des poules).

Randori : (idem match 2 des poules).

FINALES 1^{ère} ET 3^{ème} PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Randori pour déterminer le vainqueur.

REPÊCHAGES : Epreuve Ippon Kumité (idem match 3 des poules)

COMPÉTITIONS COMBINE INDIVIDUELLES ADULTES

Juniors masculins / Juniors féminines / Séniors et Vétérans 1 masculins /
Séniors et Vétérans 1 féminines (Vétérans 1 de 35 à 45 ans inclus)
(Soit 4 catégories distinctes, mais avec même programme)

PHASE DE POULE : 1^{er} match : Kata
 2^{ème} match : Randori
 3^{ème} match : Ippon Kumite

KATA

Un kata au choix du compétiteur parmi les katas suivants : Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan, Soshun ou Godan.

RANDORI

Randori de saisie de 1 minute.

Les encerclements et étranglements sont considérés comme des saisies. Les attaques au sol sont interdites, la saisie se fait uniquement debout. Il est interdit de stopper la saisie par une frappe d'arrêt.

IPPON KUMITE

Les deux compétiteurs sont en gardes à gauche en fudo dachi (Jambe droite derrière). Les attaques ainsi que le niveau sont annoncés par Tori qui attendra au minimum 2 secondes avant de déclencher son attaque.

L'épreuve est composée de 4 attaques, elles devront être exécutées à droite, dans l'ordre précis suivant :

- 1^{ère} attaque : Oi Zuki Jodan droit,
- 2^{ème} attaque : Oi Zuki Chudan droit,
- 3^{ème} attaque : Mae Geri Chudan droit,
- 4^{ème} attaque : Mawashi Geri Jodan ou Chudan de la jambe arrière (droite).

La perception de l'attaque de la part de Uke doit le conduire à la meilleure opportunité dans la contre-attaque (Go no Sen ou Sen no Sen), qui comprendra des enchaînements de son choix ; utilisant tous les principes techniques du Taï Jitsu.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE :

Alternance des 2 épreuves suivantes :

Kata : (idem match 1 des poules).

Randori : (idem match 2 des poules).

FINALES 1^{ère} ET 3^{ème} PLACE :

Randori en cercle contre armes.

DÉFINITION DU RANDORI EN CERCLE :

- Les finalistes passeront l'épreuve du randori en cercle chacun leur tour (AKA en premier).
- Le compétiteur sera attaqué successivement par 6 adversaires placés en cercle autour de lui. Tous les compétiteurs des quarts de finale participent au randori en cercle.
- Les attaques se feront sur un pas en avançant la jambe droite.

Les attaques sont imposées dans l'ordre précis suivant :

- 1^{ère} attaque par Tambô (matraque) : circulaire à la tête
- 2^{ème} attaque par Tambô (matraque) : verticale de haut en bas
- 3^{ème} attaque par Tambô (matraque) : revers au niveau tête
- 4^{ème} attaque par Tantô (couteau) : pique au ventre
- 5^{ème} attaque par Tantô (couteau) : de bas en haut au ventre
- 6^{ème} attaque par Tantô (couteau) : revers en coupe au niveau tête

REPÊCHAGE : Epreuve Ippon Kumité (idem match 3 des poules).

COMPÉTITIONS COMBINE ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de deux compétiteurs masculins, deux féminines ou d'un masculin et d'une féminine. Possibilité que l'un des 2 coéquipiers soit surclassé si celui-ci est dans la dernière année de sa catégorie avec un certificat médical de sur-classement.

Poussins / Pupilles

PHASE DE POULE :

- 1^{er} match : Kata
- 2^{ème} match : Technique
- 3^{ème} match : Expression libre

KATA

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata parmi Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan ou Sōshun synchronisé.

TECHNIQUE

Démonstration de deux techniques de défense sur saisies de poignets par chacun des coéquipiers, soit 4 défenses en tout.

Il devra y avoir une défense par atēmi et une par projection pour chacun des coéquipiers. Les coéquipiers reprennent leur place initiale après chaque technique.

EXPRESSION LIBRE

Création et exécution d'un kata synchronisé de 4 déplacements minimums.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves suivantes :

Kata : (idem match 1 des poules)

Techniques : (idem match 2 des poules)

FINALES 1^{ère} ET 3^{ème} PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Technique pour déterminer l'équipe vainqueur.

REPÊCHAGES : Expression libre (idem match 3 des poules).

COMPÉTITIONS COMBINE ÉQUIPES

Benjamins / Minimes

PHASE DE POULE : 1^{er} match : Kata
 2^{ème} match : Randori
 3^{ème} match : Expression libre

KATA

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata parmi Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan ou Sōshun synchronisé.

RANDORI

Randori de démonstration de trois techniques de défense par atēmi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir une attaque par atēmi, une attaque par saisie avant et une attaque par saisie arrière pour chacun des coéquipiers (donc, pas de retour à la place initiale). L'ordre des attaques est au choix des compétiteurs.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser des techniques de ciseaux au niveau de la gorge et/ou de la tête.

EXPRESSION LIBRE

Création et exécution d'un kata synchronisé de 6 déplacements minimums.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves suivantes :

Kata : (idem match 1 des poules)

Randori : (idem match 2 des poules)

FINALES 1ère ET 3ème PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Randori pour déterminer l'équipe vainqueur.

REPÊCHAGES : Expression libre (idem match 3 des poules).

COMPÉTITIONS COMBINE ÉQUIPES

Cadets / Juniors

PHASE DE POULE : 1^{er} match : Kata
 2^{ème} match : Randori
 3^{ème} match : Expression libre

KATA

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata parmi Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun ou Godan synchronisé.

RANDORI

Randori de démonstration d'une minute. Arme autorisée : uniquement le Tambô (matraque), sa longueur doit être comprise entre 45 et 55 cm.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser des techniques de ciseaux au niveau de la gorge et/ou de la tête.

EXPRESSION LIBRE

Création d'un "bunkai" de 3 phases d'un même kata individuel (annoncé lors de l'épreuve) au choix parmi les katas suivants : Tai-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun ou Godan.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves précédentes :

Kata : (idem match 1 des poules).

Randori : (idem match 2 des poules).

FINALES 1ère ET 3ème PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Randori pour déterminer l'équipe vainqueur.

**On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori.*

REPÊCHAGES : Expression libre (idem match 3 des poules).

COMPÉTITIONS COMBINE ÉQUIPES

Séniors

PHASE DE POULE : 1^{er} match : Kata
 2^{ème} match : Randori
 3^{ème} match : Expression libre

KATA

Au choix de l'équipe : Exécution d'un kata parmi Taï-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun ou Godan synchronisé.

RANDORI

Randori de démonstration d'une minute.

Armes autorisées : tantô (couteau) époiné et non tranchant, Tambô (matraque), sa longueur doit être comprise entre 45 et 55 cm.

Dans le randori de démonstration, il est interdit d'utiliser des techniques de ciseaux au niveau de la gorge et/ou de la tête.

EXPRESSION LIBRE

Création d'un "bunkai" de 5 phases d'un même kata individuel (annoncé lors de l'épreuve) au choix parmi les katas suivants : Taï-Jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan, Sōshun ou Godan.

PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE

Alternance des 2 épreuves précédentes :

Kata : (idem match 1 des poules).

Randori : (idem match 2 des poules).

FINALES 1ère ET 3ème PLACE : enchaînement de l'épreuve Kata et Randori pour déterminer l'équipe vainqueur.

**On laissera 20 secondes de récupération entre le kata et le randori.*

REPÊCHAGES : Expression libre (idem match 3 des poules).