



REGLEMENTATION DES COMPETITIONS

TAÏ-JITSU

Applicable à partir de la saison
2011/2012



ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

- ❑ **11 L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.**
- ❑ **12 L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 x 10 mètres est composée de tatamis.**
- ❑ **13 Les juges sont assis à l'extérieur de la surface de sécurité.**

ARTICLE 2 - TENUES OFFICIELLES

JUGES

- ❑ **21 Blazer bleu marine, droit, non croisé avec deux boutons argentés.**
- ❑ **22 Chemise blanche.**
- ❑ **23 Cravate officielle.**
- ❑ **24 Pantalon gris clair, uni, sans revers.**
- ❑ **25 Chaussettes bleu foncé ou noires.**
- ❑ **26 Chaussures et chaussons d'arbitrage noirs obligatoires.**
- ❑ **27 Sifflet métal avec cordon blanc obligatoire.**

COMPETITEURS

- ❑ **28 Karatégi blanc, sans bande ni liseré (sauf homologué FFKDA).**
- ❑ **29 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.**
- ❑ **210 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.**
- ❑ **211 Le pantalon doit être de longueur suffisante pour recouvrir la moitié du tibia, sans dépasser la cheville.**
- ❑ **212 Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu' elle ne gêne pas la bonne exécution des prestations.**
- ❑ **213 Les lunettes sont interdites (sauf KATA), les lentilles souples autorisées. De même aucun bijou ne doit être porté.**
- ❑ **214 Le port de coquille-slip pour les hommes et de protège poitrine pour les femmes est obligatoire à partir des catégories MINIMES.**
- ❑ **215 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.**
- ❑ **216 TOUT AUTRE VETEMENT OU EQUIPEMENT EST INTERDIT.**

ARTICLE 3 – ADMINISTRATION

- ❑ **31 Tout compétiteur devra présenter son passeport sportif à jour, conforme aux règlements FFKDA et dûment rempli.**
- ❑ **32 Il doit être titulaire d'au minimum 2 licences (dont licence de la saison en cours).**
- ❑ **33 Il doit présenter un certificat médical postérieur au 1er septembre de la saison en cours.**
- ❑ **34 Si le compétiteur est mineur, une autorisation parentale est obligatoire pour chaque compétition.**
- ❑ **35 Lorsque pour des raisons d'organisation, les ligues sont invitées à faire parvenir la liste des sélectionnés aux finales nationales, aucune inscription sur place ne sera admise.**
- ❑ **36 Dans toutes les catégories individuelles et équipes, sont sélectionnés les cinq premiers de la ligue pour les finales nationales. Les ligues n' ayant que peu de compétiteurs doivent faire parvenir la liste de leurs inscrits (sans sélection, faute de nombre) dans les mêmes délais que les ligues organisant des sélections.**
- ❑ **37 Les vainqueurs de la Coupe nationale quelque soit la catégorie sont automatiquement sélectionnés pour la coupe nationale l'année suivante si ils ne changent pas de catégories et si ils ne repassent pas par les qualifications régionales auquel cas ils ne sont plus qualifiés d'office. (une ligue pourra donc envoyer 6 compétiteurs dans une catégorie)**

ARTICLE 4 - CATEGORIES D'AGE

Tout compétiteur concourra dans sa catégorie d'âge selon les règlements FFKDA. L'année de naissance définit la catégorie d'appartenance pour toute la saison sportive.

- ❑ **41 Pour les catégories équipes pupilles, benjamins et minimes, il est toléré qu'un seul des 2 équipiers soit surclassé dans la catégorie supérieure immédiate. Le compétiteur surclassé doit être obligatoirement dans la dernière année de sa catégorie d'origine. Il sera admis qu'un poussin 2^{ème} année surclassé pupille puisse faire la compétition par équipe en pupille si son partenaire est pupille.**
- ❑ **42 En catégories individuelles adultes, seul le sur-classement de la catégorie Junior à Senior est autorisé.**
- ❑ **43 Le certificat médical de sur-classement doit être délivré obligatoirement par un médecin et préciser la catégorie de sur-classement.**

On distinguera deux manifestations :

- ❑ **Coupe Jeunes pour les catégories poussins à minimes, ces catégories sont mixtes + les catégories cadets et juniors qui sont séparées en individuels.**
- ❑ **Coupe adultes pour les catégories seniors et vétérans. Masculins et féminines sont séparés en individuels.**

Ces deux manifestations auront lieu soit dans des temps et lieux distincts, soit aux mêmes dates et lieux. Dans ce cas, les organisateurs prendront soin de séparer les catégories jeunes (poussins à minimes) afin que ceux-ci enchaînent leurs épreuves avec le minimum de temps mort. Dans les catégories jeunes, un soin particulier sera apporté par les organisateurs pour appeler les compétiteurs par leurs noms et prénoms. Cela implique une correcte rédaction sur les documents officiels à toutes les phases de la manifestation.

ARTICLE 5 - TYPES DE COMPETITIONS

Il existe des compétitions individuelles et des compétitions en équipes. Ces dernières opposent des équipes composées de deux membres, les équipes de club sont quant à elles composées de 6 membres.

ARTICLE 6 - L'EQUIPE ARBITRALE

- ❑ 61 Le représentant fédéral : il est le garant de la bonne tenue de la compétition.**
- ❑ 62 Le responsable de l'arbitrage : il nomme et gère les arbitres. Il organise la logistique propre à la compétition.**
- ❑ 63 Les membres de la commission sportive : ils gèrent le temps et les feuilles de match, organisent les tirages au sort.**

Sur chaque tatami :

- ❑ 64 Un juge central, qui autorise les débuts et fins de prestations, et ordonne (à l'aide d'un sifflet) le lever de drapeaux.**
- ❑ 65 2 juges qui votent à la fin des prestations.**

A la table :

- ❑ 66 1 superviseur, qui juge de la bonne application du règlement (programme des épreuves) et qui intervient pour sanctionner dans les cas suivants :**
 - ❑ - acte dangereux**
 - ❑ - tenue non conforme (longueur vêtements, lunettes, ...)**
 - ❑ - acte prohibé 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.**
- ❑ 67 1 marqueur, garant de la bonne tenue des feuilles de match.**
- ❑ 68 1 chronométrateur/annonceur.**

ARTICLE 7: ACCOMPAGNATEURS ENFANTS

Chaque délégation peut nommer deux accompagnateurs pour encadrer et superviser les enfants (poussins / pupilles / benjamins / minimes). Ils sont seuls autorisés à pénétrer dans la salle en dehors des compétiteurs et des officiels. Ils sont habillés d'un survêtement bleu marine ou noir et porte un identifiant (badge fourni par l'organisateur). 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 régionales et 2 accompagnateurs par ligue pour les finales nationales)

ARTICLE 8: TIRAGE AU SORT ET TÊTE DE SERIES

□ 81 Tirage au sort

Le tirage au sort s'effectue pour les compétitions régionales le matin même des épreuves et la veille pour les compétitions nationales en présence du responsable de l'arbitrage et de la commission sportive.

□ 82 Tête de série

Pour éviter que les compétiteurs qui sont montés sur le podium l'année précédente puissent se rencontrer à nouveau et ceci si ils n'ont pas changé de catégorie, est mis en place des têtes de série (TS). Lors du tirage au sort, les 3 premiers de l'année précédente (TS) sont isolés du reste des compétiteurs et après tirage au sort entre eux sont placés stratégiquement sur le tableau de la catégorie. Les Têtes de Série concernent toutes les catégories enfants et adultes, individuelles et équipes en compétition régionale et nationale.

ARTICLE 9: DEROULEMENT DES MATCHS

□ 91 Démarrage

Quelque soit l'épreuve de la compétition à savoir Kata, techniques, randori , assauts imposés, randori en cercle c'est le compétiteur AKA qui commencera la prestation ou portera la 1^{ère} attaque.

□ 92 Mise en garde

Dans les épreuves techniques, randori, assauts imposés et randori en cercle, les 2 compétiteurs démarrent face en face et en garde 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.

□ 93 Antijeu

En épreuve technique et randori il s'agit de résister à l'adversaire alors qu'un ATEMI efficace a été donné, ceci ne permet donc pas à l'adversaire de pouvoir s'exprimer normalement.

Par contre à l'inverse le fait de ne pas lâcher prise alors que l'ATEMI est totalement inefficace ne constitue en rien de l'Antijeu.

**Exemple : lâcher une saisie alors qu'il n'y a pas d'atemi ou atemi hors distance
ne pas lâcher une saisie ou résister alors que l'ATEMI est efficace**

□ 94 Randori

Dans le randori à 2 (libre ou imposé) il ne doit pas y avoir de temps morts. Les compétiteurs enchaînent les attaques et défenses l'une derrière l'autre sans revenir au centre du tatamis pour reprendre leur position de départ. De même lorsque des armes sont utilisées, il ne doit pas y avoir de coupure permettant de récupérer. Le travail technique doit rester réaliste.

Dans le randori en cercle, il ne sera toléré qu'un seul SUTEMI et ainsi éviter que le compétiteur qui est attaqué se retrouve plusieurs fois au sol face à plusieurs adversaires.

COMPETITIONS INDIVIDUELLES JEUNES

La compétition se déroule par catégories d'âge :

Poussins, Pupilles, Benjamins et minimes les catégories sont mixtes.

Cadets et Juniors les catégories hommes et femmes sont séparées.

Dans le cas où il n'y aurait que 3 compétiteurs dans la même catégorie un aménagement du règlement sera mis en place le jour de la compétition.

Cette compétition se déroule en un seul championnat avec enchaînements des épreuves kata et techniques, suivant la règle des éliminatoires directes avec repêchage des compétiteurs éliminés par les finalistes afin de remonter à la troisième place ; sauf pour les cadets et juniors ou les repêchages ne commencent qu'au stade des 1/4 de finale.

Les défenses par clef ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie minime. Chaque tour est un match opposant deux compétiteurs qui sont départagées aux drapeaux, Les tableaux de compétition sont ceux couramment utilisés par la fédération. A chaque tour, les compétiteurs benjamins et minimes effectuent un kata tiré au sort suivi d'une démonstration de défenses.

Quelque soit le nombre de compétiteurs dans les catégories enfants, aucun regroupement de catégories ne sera effectué (sauf cadets et juniors).

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Par technique de défense, on attend des candidats :

- une esquive,**
- un atémi préparatoire,**
- une technique de projection suivie éventuellement d'un seul atémi final,**
- où une mise à l'abandon par un seul atémi final**

Les techniques de balayage et de sutémi sont acceptées comme projection. Il est rappelé qu'il est formellement interdit pour les catégories enfants (de poussins à benjamins) d'utiliser les clés de bras, luxation ou rotation d'articulation comme moyen de défense. Seules sont autorisées les défenses par atémi et / ou projection (en fonction du programme imposé).

PROGRAMME POUSSINS et PUPILLES (programme identiques)

1^{er} tour :

Exécution de tai-jitsu kata shodan, puis démonstration de deux techniques de défense par atémi et par compétiteur : une défense sur saisie de poignet direct (1) et une défense sur saisie de poignet croisé (2)

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

2^{ème} tour :

Exécution de tai-jitsu kata shodan, puis démonstration de deux techniques de défense par atémi et par compétiteur : une défense sur saisie des 2 poignets (1) et une défense sur saisie du poignet direct à 2 mains (2)

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

Tours suivants et repêchages : alternance des épreuves du 1^{er} tour et 2^{ème} tour jusqu'à la finale

PROGRAMME BENJAMINS

1^{er} tour :

Exécution d'un kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan et tai-jitsu kata nidan, puis démonstration de deux techniques de défense par compétiteur : une défense par atémi sur saisie de poignet direct (1) et une défense par projection* sur saisie d'un revers de veste par la main droite (2).

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

*** : un seul atémi final autorisé après la projection**

2^{ème} tour :

Exécution d'un kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan et tai-jitsu kata nidan, puis démonstration de deux techniques de défense par compétiteur : une défense par atémi sur saisie de poignet croisé (1) et une défense par projection* sur saisie des 2 poignets (2).

Chaque compétiteur exécute ses 2 techniques à la suite.

*** : un seul atémi final autorisé après la projection**

Tours suivants et repêchages : alternance des épreuves du 1^{er} tour et 2^{ème} tour jusqu'à la finale

PROGRAMME MINIMES

1^{er} tour :

Exécution d'un kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan et tai-jitsu kata sandan ; puis randori de démonstration de trois techniques de défense par compétiteur : une défense sur saisie de poignet direct (1), une défense sur saisie d'un revers de veste par la main droite (2) et une défense sur attaque de poing niveau moyen (oï tsuki shudan) (3). L'ordre des attaques est imposé (1,2 et 3). Les attaques sont imposées mais les défenses sont libres. (atémi, clé ou projection)

*** : un seul atémi final est autorisé après les projection et les clés**

2ème tour :

Exécution d'un kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan et tai-jitsu kata sandan ; puis randori de démonstration de trois techniques de défense par compétiteur : une défense sur saisie de poignet croisé (1), une défense sur saisie des 2 poignets (2) et une défense sur attaque de pied de face niveau moyen (mae geri shudan) (3). L'ordre des attaques est imposé (1,2 et 3).

Les attaques sont imposées mais les défenses sont libres. (atémi, clé ou projection)

*** : un seul atémi final est autorisé après les projection et les clés**

Tours suivants et repêchages : alternance des épreuves du 1^{er} tour et 2^{ème} tour jusqu'à la finale

PRECISIONS:

Les différences de taille et de poids chez les candidats doivent être observées par les arbitres pour éviter des erreurs : un candidat de petite taille évitera une projection hasardeuse sur une personne beaucoup plus lourde car cela serait irréaliste. De même, le candidat grand et fort évitera une grande résistance lors des projections, étant normalement affaibli par l'atémi préparatoire.

CATEGORIES JEUNES (cadets / juniors) (féminines / masculines)
(même programme mais 2 catégories distinctes entre féminines et masculines)

Cette coupe se déroule suivant la règle des éliminatoires directes avec repêchage des candidats éliminés par les finalistes seulement à partir des 1/4 de finale, pour remonter à la troisième place. Chaque tour est un match opposant deux compétiteurs qui sont départagés aux drapeaux. Les tableaux de compétition sont ceux couramment utilisés par la fédération.

SI MAXI 16 COMPETITEURS DANS LA CATEGORIE

PREMIER TOUR: (1/8^{ème} de finale)

Randori de saisies d'une minute

DEUXIEME TOUR: (1/4 de finale)

Assauts imposés : défenses libres sur 4 attaques choisies dans chacune des 4 séries (Liste de ces séries jointes en fin de règlement. La dernière attaque est annoncée.)

TROISIEME TOUR: (1/2 finale)

Kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan et tai-jitsu kata sandan + par tirage au sort épreuve de Randori ou assauts imposés

REPÊCHAGES (à partir des 1/4 de finale) :

randori de saisies d'une minute

FINALE :

randori en cercle (les attaques seront imposées)

**RANDORI EN CERCLE : On départagera aux drapeaux les 2 compétiteurs par l'intermédiaire d'un combat contre 7 adversaires (dont 6 communs).
Tous les compétiteurs quarts de finalistes participent au randori en cercle.**

SI LE NOMBRE DE COMPETITEURS EST SUPERIEUR 16 DANS LA CATEGORIE

PREMIER TOUR (1/16^{ème} de finale) : Randori de saisies d'une minute

DEUXIEME TOUR (1/8^{ème} de finale) : Assauts imposés (comme deuxième tour)

TROISIEME TOUR (1/4 de finale) : Randori de saisies d'une minute

QUATRIEME TOUR (1/2 finale) : Kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan et tai-jitsu kata sandan + par tirage au sort épreuve de Randori ou assauts imposés

REPÊCHAGES (à partir des 1/4 de finale) : Randori de saisies d'une minute.

**FINALE : randori en cercle (les attaques par saisies et atemis seront imposés).
Voir ci-dessus.**

COMPETITIONS INDIVIDUELLES ADULTES

(Compétition non mixte)

CATEGORIE SENIORS et VETERANS (+ de 18 à 50 ans)

féminines / masculines

bleue / marron / noire

(même programme mais 2 catégories distinctes entre féminines et masculines)

SI MAXI 16 COMPETITEURS DANS LA CATEGORIE

PREMIER TOUR : (1/8^{ème} de finale)

Randori d'une minute quinze secondes

PRECISION SUR LE RANDORI : Est autorisée dans le randori deux attaques par atémi et par compétiteur. Les attaques sont les suivantes :

- coup de poing de face niveau moyen (oï tsuki shudan)
- coup de pied de face niveau moyen (mae geri shudan)

DEUXIEME TOUR : (1/4 de finale)

Assauts imposés : défenses libres sur 4 attaques choisies dans chacune des 4 séries (Liste de ces séries jointes en fin de règlement. La dernière attaque est annoncée.)

TROISIEME TOUR : (1/2 finale)

Kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan, tai-jitsu kata sandan et tai-jitsu kata godan + par tirage au sort épreuve de randori ou assauts imposés.

REPÊCHAGES (à partir des 1/4 de finale) :

randori d'une minute quinze secondes

FINALE :

randori en cercle avec armes (les attaques seront imposées)

RANDORI EN CERCLE : On départagera aux drapeaux les 2 compétiteurs par l'intermédiaire d'un combat contre 7 adversaires (dont 6 communs).

Tous les compétiteurs quarts de finalistes participent au randori en cercle.

ARMES AUTORISEES: COUTEAU (couteau de démonstration non coupant et époinaté) BATON COURT (maximum 40 cm)

SI SUPERIEUR A 16 COMPETITEURS DANS LA CATEGORIE

PREMIER TOUR (1/16^{ème} de finale) :

Randori de saisies d'une minute

DEUXIEME TOUR (1/8^{ème} de finale) :

Assauts imposés : défenses libres sur 4 attaques choisies dans chacune des 4 séries (Liste de ces séries jointes en fin de règlement. La dernière attaque est annoncée.)

TROISIEME TOUR (1/4 de finale) :

Randori de saisies d'une minute

QUATRIEME TOUR (1/2 finale) :

Kata tiré au sort parmi tai-jitsu kata shodan, tai-jitsu kata nidan, tai-jitsu kata sandan et tai-jitsu kata godan + par tirage au sort épreuve de randori ou assauts imposés

REPÊCHAGES (à partir des 1/4 de finale) :

Randori de saisies d'une minute

FINALE :

Randori en cercle avec armes (les attaques seront imposées). Voir ci-dessus.

COMPETITIONS EQUIPES ENFANTS

Catégorie Enfants (poussins et pupilles)

Catégorie Avenir : (benjamins et minimes)

Catégorie Jeunes : (cadets et juniors)

Les équipes sont constituées de deux masculins, deux féminines ou d'un masculin et d'une féminine. Possibilité que l'un des 2 co-équipiers soit surclassé.

Cette compétition se déroule suivant la règle des éliminatoires directs avec repêchage des équipes candidates éliminées par les finalistes, pour remonter à la troisième place ; sauf pour la catégorie Jeunes (cadets / juniors) ou le repêchage ne commence qu'à partir des quarts de finale. Chaque tour est un match opposant deux équipes qui sont départagées aux drapeaux, Les tableaux de compétition sont ceux couramment utilisés par la fédération. A chaque tour, les équipes effectuent un kata au choix suivi d'une démonstration de défenses. Lors de la démonstration technique AKA et TORI doivent revenir impérativement à leur place.

Par technique de défense, on attend des candidats :

- une esquive,**
- un atémi préparatoire,**
- une technique de projection suivie éventuellement d'un seul atémi final,**
- ou une mise à l'abandon par un seul atémi final**

Les techniques de balayage et sutémi sont acceptées comme projection

NOTA : les saisies de poignets peuvent être avant, arrière ou latérales, sur un ou

deux poignets, à une ou deux mains, basses ou hautes.

Il est rappelé qu'il est formellement interdit d'utiliser les clés de bras, luxation ou rotation d'articulation comme moyen de défense pour les compétitions ENFANTS. Seules sont autorisées les défenses par atémi et / ou projection (en fonction du programme imposé).

La liste des Katas de base est la suivante :

- taï-jitsu kata shodan**
- taï-jitsu kata nidan**
- taï-jitsu kata sandan**

ENFANTS (Poussins / Pupilles)

Exécution de tai-jitsu kata shodan synchronisé, puis 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 atemi (1) et une par projection (2) pour chacun des coéquipiers.

AVENIR (Benjamins / Minimes)

Exécution d'un kata de base synchronisé, puis randori de démonstration de trois techniques de défense par atemi, clef ou projection pour chacun des coéquipiers soit 6 techniques en tout. Les défenses sont libres, mais il devra y avoir une attaque par atemi (1), une attaque par saisie avant (2) et une attaque par saisie arrière (3) pour chacun des coéquipiers. (Donc, pas de retour à la place initiale).

JEUNES (cadets / Juniors)

Exécution d'un kata de base synchronisé suivi d'un randori de démonstration d'une minute avec arme (uniquement bâton court autorisé).

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

COMPETITIONS EQUIPES ADULTES (SENIORS)

(de 18 à 50 ans)

Ceinture bleue, marron et noire

Les équipes sont constituées de deux masculins, deux féminines ou d'un masculin et d'une féminine. Possibilité que l'un des 2 co-équipiers soit surclassé.

Cette compétition se déroule suivant la règle des éliminatoires directes avec repêchage des équipes candidates éliminées par les finalistes, pour remonter à la troisième place. Chaque tour est un match opposant deux équipes qui sont départagées aux drapeaux, Les tableaux de compétition sont ceux couramment utilisés par la fédération.

A CHAQUE TOURS :

L'équipe exécute un kata synchronisé suivi d'un randori de démonstration d'une minute avec armes (tanto époiné, matraque autorisé). (Tai-jitsu kata Shodan, Nidan, Sandan ou Godan)

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

COMPETITION EQUIPES DE CLUBS

ARTICLE 1 - TYPE DE COMPETITIONS

Il s'agit d'une compétition par équipe de club avec possibilité de former une entente sportive entre 2 clubs de la même ligue.

Le nombre d'équipe est limité à 2 par ligue d'appartenance.

L'équipe est composée de 6 compétiteurs répartis comme suit :

- un Poussin, Pupille ou Benjamin (masculin ou féminin) ou un minime (masculin ou féminin avec maximum 2 licences)**
- deux Minimes ou Cadets (masculin ou féminin)**
- Trois Juniors ou Seniors (masculin ou féminin)**

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La compétition se déroule suivant la règle des éliminatoires directes avec repêchage des équipes candidates éliminées par les finalistes seulement à partir des 1/4 de finale, pour remonter à la troisième place. Chaque tour est un match opposant deux équipes sur 3 épreuves différentes et qui sont départagées aux drapeaux. Les tableaux de compétition sont ceux couramment utilisés par la fédération.

Chaque équipe remportant une épreuve totalise 1 point, l'équipe qui totalise au minimum 2 points (2 victoires) est déclarée vainqueur du tour.

MATCH 1 : Poussin / Pupille / Benjamin ou Minime

- **Kata individuel au choix parmi les 3 katas de base**
 - **tai-jitsu kata shodan**
 - **tai-jitsu kata nidan**
 - **tai-jitsu kata sandan**

L'équipe qui perd le 1^{er} match décide du match suivant en fonction du point fort de son équipe pour lui permettre de se rattraper avant l'éventuel match décisif.

MATCH 2 : Minime / Cadet

- **Randori de démonstration d'une minute**

PRECISION SUR LE RANDORI :

Sont autorisées dans le randori deux attaques par atemi et par compétiteur. Les attaques sont les suivantes :

- **coup de poing de face niveau moyen (oï tsuki shudan)**
- **coup de pied de face niveau moyen (mae geri shudan)**

MATCH 3 : Junior / Senior

- **Kata synchronisé à 3**

Les 3 compétiteurs exécutent un kata de leur choix parmi

- **tai-jitsu kata shodan**

- **tai-jitsu kata nidan**
- **tai-jitsu kata sandan**
- **tai-jitsu kata godan**

Le kata doit être exécuter dans la même direction par les 3 compétiteurs qui doivent faire face au juge principal.

Liste des attaques pour les assauts imposés

Après s'être salués les deux compétiteurs se font face et sont en garde à gauche (jambe droite derrière).

Chaque attaque se fait en avançant la jambe droite pour effectuer la saisie ou l'atemi.

Le compétiteur qui attaque exécute 3 assauts par saisies de son choix dans la liste déterminée

(1 de face, 1 latéral, 1 arrière), puis termine la série par l'attaque ATEMI de son choix dans la liste déterminée qu'il annonce (dans l'esprit du kihon ippon kumite).

Une fois les attaques terminées, le compétiteur qui vient de se défendre va à son tour procéder aux attaques.

Chaque compétiteur est responsable de la manière dont il attaque. Les attaques doivent être faites le plus directement possible, avec détermination et dans un esprit martial.

Toute attaque qui ne respecterait pas ces critères sera sanctionnée.

Attaques saisies de Face :

- 1 Saisie directe d'un poignet**
- 2 Saisie croisée d'un poignet**
- 3 Saisie des deux poignets**
- 4 Saisie d'un poignet à deux mains**
- 5 Saisie du revers à une main**
- 6 Saisie des deux revers à deux mains**
- 7 Saisie du revers avec main droite et atemi du poing gauche visage**
- 8 Encerclement de face bras pris**
- 9 Encerclement de face bras libres**
- 10 Etranglement à deux mains croisées par la toile**
- 11 Etranglement à deux mains bras tendus**

Attaques saisies latérales :

- 1 Saisie du poignet (pouce en bas)**
- 2 Saisie du poignet et de la manche en tirant**
- 3 Prise de tête jambes devant**
- 4 Etranglement à deux mains bras tendus**
- 5 Encerclement latéral bras pris**
- 6 Encerclement latéral bras libres**

Attaques saisies arrières :

- 1 Encerclement arrière bras pris**
- 2 Encerclement arrière bras libres**
- 3 Saisie des deux poignets en tirant**
- 4 Saisie au niveau des coudes en tirant**
- 5 Saisie du col à une main en tirant**
- 6 Saisie du col à une main en poussant**

Attaques ATEMI de Face :

- 1 OÏTSUKI CHUDAN**
- 2 Mae geri chudan JAMBE ARRIERE**
- 3 Mawashi geri JAMBE ARRIERE**
- 4 Yoko geri chudan JAMBE ARRIERE**