



PROGRAMME DES EXAMENS DE DAN ET GRADES

TAÏ-JITSU

Applicable à partir de la saison
2008/2009



Ce règlement présente les dispositions spécifiques du style TAÏ-JITSU

Il s'intègre aux dispositions du règlement de la C.S.D.G.E., et complète plus particulièrement le chapitre 5.

Dans cette partie, sont présentées les techniques relatives aux épreuves spécifiques de l'examen de grades 1,2 et 3^{ème} DAN, puis 4 et 5^{ème} DAN et pour finir le 6^{ème} DAN spécifiquement pour la pratique du TAÏ-JITSU.

Article 501 – REGLES COMMUNES

Les candidats aux examens de grade doivent impérativement se présenter en Karaté-Gi.

Le règlement et le contenu de l'examen sont identiques pour les hommes et les femmes.

Le jury tiendra compte de l'âge du candidat dans l'évaluation de la prestation technique.

Le nombre d'années requis entre chaque grade est indiqué dans le tableau récapitulatif du présent règlement.

Lors des tests combats, seuls sont autorisés les surclassements permis par les règlements FF Karaté.

L'ensemble des examens se déroule sans public. Un seul enseignant par club, ayant un ou des candidat(s) inscrit(s) est admis.

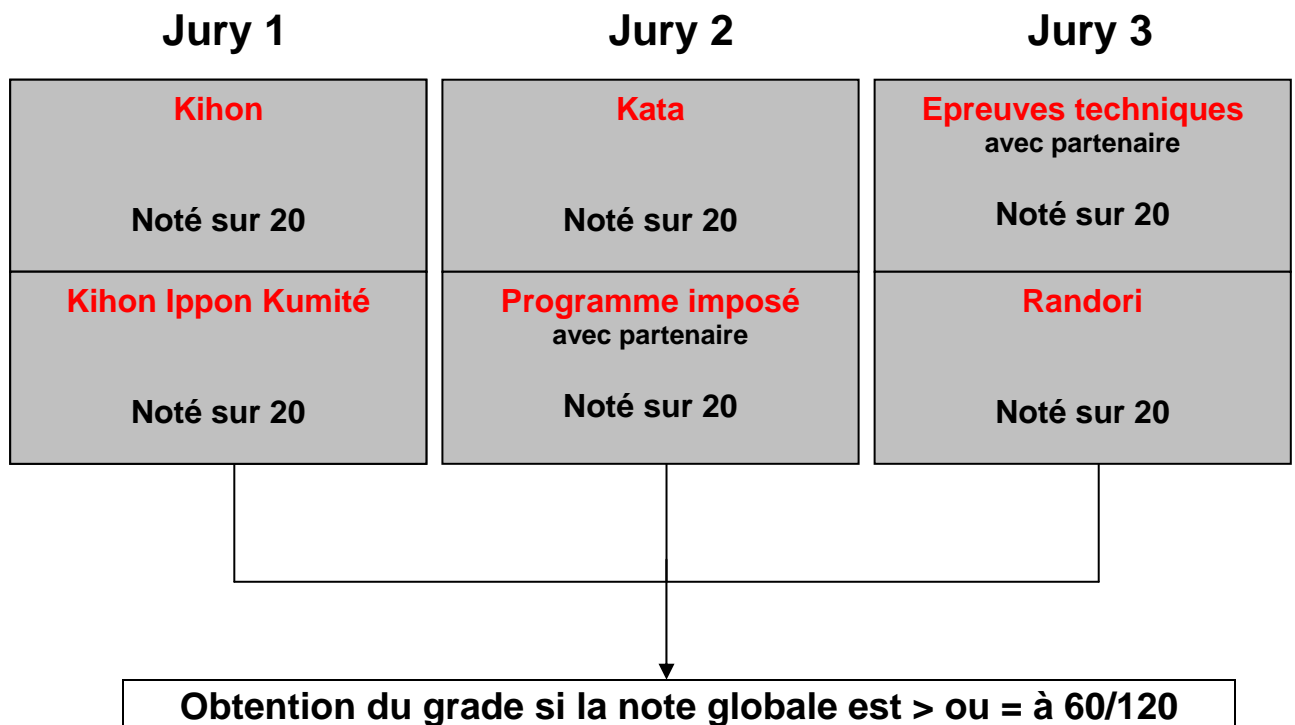
Dans les disciplines utilisant des armes, ne peuvent être utilisées que des armes factices, non dangereuses pour le pratiquant et/ou ses partenaires dans le cadre d'une pratique contrôlée, à l'exclusion de toutes autres. Aucune arme réelle présentant des risques de blessures, y compris involontaires, n'est admise.

Article 206 – TEMPS DE PRATIQUE ENTRE CHAQUE PASSAGE DE DAN ET GRADES EQUIVALENTS

GRADES	1 ^{er} Dan	2 ^{ème} Dan	3 ^{ème} Dan	4 ^{ème} Dan	5 ^{ème} Dan	6 ^{ème} Dan	7 ^{ème} Dan	8 ^{ème} et 9 ^{ème} Dan
Age plancher	14 ans	18 ans	21 ans	25 ans	30 ans	41 ans	51 ans	
DELAI D'ACTIVITE	3 timbres de licence pour prétendre au passage du 1 ^{er} Dan dont le timbre de la saison sportive en cours	2 ans de pratique de date à date entre le passage du 1 ^{er} dan et celui du 2 ^{ème} Dan avec 2 timbres de licence, dont le timbre de licence de la saison sportive en cours	3 ans de pratique de date à date entre le passage du 2 ^{ème} Dan et celui du 3 ^{ème} Dan, avec 3 timbres de licence dont le timbre de la saison sportive en cours	4 ans de pratique de date à date entre le passage du 3 ^{ème} Dan et celui du 4 ^{ème} dan avec 4 timbres de licence dont le timbre de licence de la saison sportive en cours	5 ans de pratique de date à date entre le passage du 4 ^{ème} dan et celui du 5 ^{ème} dan avec 5 timbres de licence dont le timbre de la saison sportive en cours	20 ans de pratique dans le grade de ceinture noire 1 ^{er} Dan, dont 6 ans de pratique de date à date entre le passage du 5 ^{ème} dan et celui du 6 ^{ème} dan avec 6 timbres de licence dont le timbre de licence de la saison sportive en cours	6 ans de pratique de date à date entre le passage du 6 ^{ème} dan et celui du 7 ^{ème} dan avec 6 timbres de licence dont le timbre de la saison sportive en cours	Aucun temps de pratique minimum n'est exigé

CHAPITRE V PROGRAMME DES EXAMENS DE DAN ET GRADES EQUIVALENTS DE KARATE-JUTSU (TOUS STYLES)

ORGANIGRAMME DU PASSAGE DE GRADE KARATE JUTSU 1^{er} au 3^{ème} DAN



Note éliminatoire :

Si un candidat obtient une note éliminatoire inférieure ou égale à 5/20 dans une des épreuves présentées, l'examen n'est pas validé même si le candidat obtient plus que la moyenne. Dans ce cas, le candidat devra repasser l'épreuve pour laquelle il a eu une note éliminatoire, ainsi que les épreuves où il n'a pas obtenu la moyenne.

EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} au 3^{ème} DAN TAÏ-JITSU

EXAMEN 1^{er} DAN

A. Module 1

1/Kihon

Le kihon s'examine uniquement deux par deux.

Le Kihon est composé de 2 épreuves sous une seule même note :

1/ des techniques de base simples exécutées en aller et retour sur trois pas (en avançant ou en reculant).

2/ des techniques d'enchaînements simples (maximum trois mouvements) ; toujours sur trois pas.

2/Kihon Ippon Kumité

Il est composé des 5 attaques :

- Oi Zuki Jodan,
- Oi Zuki Chudan,
- Maé Géri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou shudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque.

Cet assaut, dans sa forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
- Après s'être salués, les deux candidats se mettent en hachi ji dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
- Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
- Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec

le plus de conviction et de détermination possible,

- Suite à l'attaque de Tori, Uke peut dans le temps porter une attaque d'atemi et dans une certaine logique prolonger celle-ci par une technique de mise à l'abandon.

En fonction de la spécificité de son style/école de karaté-Jutsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre attaque afin de bien la définir ou il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maaï (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji dachi et Tori se met

En position inverse pour répéter la même attaque du côté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

B. Module 2

1/Kata

Le candidat devra exécuter un kata de la méthode Tai-Jitsu, de son choix, parmi les trois premiers de la méthode. A défaut de kata exécuté seul dans son style/discipline, le candidat peut exécuter un kata de Karaté-do de son choix figurant dans la liste officielle.

2/Programme imposé avec partenaire

Techniques de bases

Le candidat devra exécuter 2 séries complètes de son choix. Pour chacune des 2 séries, le candidat démontrera les 3 techniques (atemi, clef et projection) en alternance à droite puis à gauche.

C. Module 3

1/Epreuves techniques avec partenaire

Démonstration Technique

Le candidat devra exécuter 10 techniques sur des attaques à droite imposées par le jury (attaques de face, latérales, arrières et au sol).

2/Epreuves combat

Randori libre

Le candidat devra exécuter un randori d'une durée de 1mn15 avec un partenaire de son choix. Le randori ne comportera pas d'attaque avec armes.

EXAMEN DE 2ème DAN

A. Module 1

1/Kihon

Le kihon s'examine uniquement deux par deux.

Le Kihon est composé de 2 épreuves sous une seule même note :

- 1/ des techniques de base simples exécutées en aller et retour sur trois pas (en avançant ou en reculant).
- 2/ des techniques d'enchaînements simples (maximum trois mouvements) ; toujours sur trois pas.

2/Kihon Ippon Kumité

Il est composé des 5 attaques :

- Oi Zuki Jodan,
- Oi Zuki Chudan,
- Maé Géri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou shudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche. Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque.

Cet assaut, dans sa forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
- Après s'être salués, les deux candidats se mettent en hachi ji dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
- Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
- Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec

le plus de conviction et de détermination possible,

- Suite à l'attaque de Tori, Uke peut dans le temps porter une attaque d'atemi et dans une certaine logique prolonger celle-ci par une technique de mise à l'abandon.

En fonction de la spécificité de son style/école de karaté-Jitsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre attaque afin de bien la définir ou il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maaï (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji dachi et Tori se met En position inverse pour répéter la même attaque du côté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

B. Module 2

1/Kata

Le candidat devra exécuter Tai-Jitsu kata Godan. A défaut de kata exécuté seul dans son style/discipline, le candidat peut exécuter un kata de Karaté-do de son choix figurant dans la liste officielle.

2/Programme imposé avec partenaire

Techniques de bases

Le candidat devra exécuter 2 séries complètes imposées par le jury. Pour chacune des 2 séries, le candidat démontrera les 3 techniques (atemi, clef et projection) en alternance à droite puis à gauche.

C. Module 3

1/Epreuves techniques avec partenaire

Démonstration Technique

Le candidat devra exécuter 12 techniques sur des attaques à droite ou à gauche imposées par le jury (attaques de face, latérales, arrière, au sol et avec armes). Les armes concernent le couteau (tanto) et la matraque (tambo).

2/Epreuves combat

Randori imposé

Le candidat devra exécuter un randori d'une durée de 1mn15 avec un partenaire imposé par le jury. Le randori ne comportera pas d'attaque avec armes.

EXAMEN DE 3ème DAN

A. Module 1

1/Kihon

Le kihon s'examine uniquement deux par deux.

Le Kihon est composé de 2 épreuves sous une seule même note :

- 1/ des techniques de base simples exécutées en aller et retour sur trois pas (en avançant ou en reculant).
- 2/ des techniques d'enchaînements simples (maximum trois mouvements) ; toujours sur trois pas.

2/Kihon Ippon Kumité

Il est composé des 5 attaques :

- Oi Zuki Jodan,
- Oi Zuki Chudan,
- Maé Géri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou shudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre attaque.

Cet assaut, dans sa forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
 - Après s'être salués, les deux candidats se mettent en hachi ji dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
 - Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
 - Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible,
- Suite à l'attaque de Tori, Uke peut dans le temps porter une attaque d'atemi et dans une certaine logique prolonger celle-ci par une technique de mise à l'abandon.

En fonction de la spécificité de son style/école de karaté-Jitsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre attaque afin de bien la définir ou il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maaï (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji dachi et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du côté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

B. Module 2

1/Kata

Le candidat devra exécuter Taiï-Jitsu kata Godan. Puis le candidat exécutera 3 bunkaï d'application de son choix (par atemi, par clef ou par projection) sur 3 séquences que lui imposera le jury.

2/Programme imposé avec partenaire

Techniques d'enchaînement *

Le candidat devra exécuter à droite 5 enchaînements de son choix reprenant successivement les principes techniques du Taiï-Jitsu (atémis, clefs et projections).

* L'enchaînement se réalise sur une seule attaque, il permet d'allier des techniques différentes permettant de maîtriser l'attaque (pas de contre de la part du partenaire).

C. Module 3

1/Epreuves techniques avec partenaire

Démonstration Technique

Le candidat devra exécuter des techniques sur 5 attaques à droite et 5 attaques à gauche imposées par le jury (attaques de face, latérales, arrière, au sol et avec armes). Les armes concernent le couteau (tanto), la matraque (tambo) et le bâton (jo de 1m20).

2/Epreuves combat

Randori à trois

Le candidat devra exécuter un randori d'une durée de 3 mn contre 2 attaquants imposés par le jury (une minute chacun). Le randori ne comportera pas d'attaque avec armes.

fiche d'observation et d'évaluation des candidats du 1er au 3ème DAN

Date:

MODULE 1

NOMS des CANDIDATS					
l'évaluation en Kihon portera sur l'ensemble de la prestation					
K	Puissance / Vitesse				
I	Déplacements				
H	Equilibre / Stabilité				
O	Attitude corporelle (Technique)				
N	Détermination				
Note KIHON / 20					
le candidat est évalué dans les 2 rôles de :		Tori	Uke	Tori	Uke
	Distance				
K	Equilibre / Stabilité				
U	Puissance / Détermination				
M	Variété (Go no sen, Sen no sen) Uke				
I	Maîtrise / Précision				
T	Kime				
E	Zanshin				
	Attitude générale				
Note attribuée pour chaque rôle / 10					
Note KIHON IPPON KUMITE / 20					

MODULE 2

NOMS des CANDIDATS					
une erreur dans le Kata libre = 0 ; une erreur dans le Kata imposé = recommencer et note / 2		KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre
Noms des Kata					
	Présentation				
	Concentration				
K	Equilibre / Stabilité				
A	Rythme / Tempo				
T	Puissance				
A	Regard				
	Respiration / Kiaï				
	Technique / Embusen				
ERREUR = 0 en libre					
Note KATA / 20					

SUITE MODULE 2

Programme imposé					
Puissance / Détermination					
Déplacements					
Equilibre / Stabilité					
Distance					
Maîtrise / Précision					
Kime					
Variété (Go no sen, Sen no sen)					
Attitude générale					
NOTE du Programme imposé /20					

MODULE 3

NOMS des CANDIDATS					
Epreuve technique					
Variété technique					
Déplacements					
Equilibre / Stabilité					
Puissance / Détermination					
Distance					
Maîtrise / Précision					
NOTE de l'Epreuve technique /20					
Epreuve combat/Randori					
Réalisation					
Efficacité					
Variété					
NOTE de l'Epreuve combat /20					
Note global /120					

Codes employés pour les observations : des + ou des -

très insuffisant -- insuffisant - moyen = bien + très bien ++
 0 à 5 6 à 9 10 11 à 15 16 et plus

jury : _____
 Signatures _____

ORGANIGRAMME DU PASSAGE DE GRADE KARATE JUTSU
4^{ème} et 5^{ème} DAN

UV 1 : KIHON

UV 2 : KATA

UV 3 : KUMITE

Kata libre

Kihon ippon kumité

Obtention du tronc
commun Karate Jutsu

PARTIE SPECIFIQUE

Programme imposé avec partenaire

Epreuve technique avec partenaire
Avec ou sans arme

Epreuve combat avec ou sans arme

Kata imposé ou forme de travail seul

**OBTENTION DU
GRADE**

REGLEMENTATION SPECIFIQUE DU STYLE TAÏ-JITSU

EXAMEN DE 4ème DAN

La durée des épreuves de cette partie spécifique ne peut excéder 15 minutes par candidat.

1. Programme imposé

Techniques d'enchaînement *

Le candidat devra exécuter à droite puis à gauche 3 enchaînements sur des attaques imposées par le jury, reprenant successivement les principes techniques du Taï-Jitsu (atémis, clefs et projections). Le candidat devra exécuter son enchaînement une fois au ralenti puis une fois en vitesse normale.

* L'enchaînement se réalise sur une seule attaque, il permet d'allier des techniques différentes permettant de maîtriser l'attaque (pas de contre de la part du partenaire).

2. Epreuves techniques

Démonstration Technique

Le candidat devra exécuter 9 techniques de son choix sur des attaques avec armes. Les 3 premières attaques concerneront le couteau (tanto), les 3 suivantes la matraque (tambo) puis les 3 dernières le bâton (jo de 1m20)..

3. Epreuves combat

Randori en cercle

Le candidat devra exécuter un randori contre 4 attaques sur atémi puis 4 attaques avec armes (couteau : tanto, matraque : tambo et bâton : jo de 1 m20).

4. Kata

Kata personnel

Le candidat devra exécuter seul un kata personnel reprenant les principes du Taï-Jitsu. Puis le candidat démontrera 3 bunkaïs d'application sur 3 séquences du kata personnel imposé par le jury. Les 3 bunkaïs devront contenir des applications par atémi, puis par clef puis par projection dans un ordre laissé au choix du candidat..

Pour réussir le test de la partie spécifique et donc le 4ème DAN, le candidat devra obtenir un total de 40 points, soit une moyenne de 10/20.

EXAMEN DE 5ème DAN

La durée des épreuves de cette partie spécifique ne peut excéder 15 minutes par candidat.

1. Programme imposé

Techniques d'enchaînement *

Le candidat devra exécuter 6 enchaînements sur des attaques armes (couteau : tanto, matraque : tambo et bâton : jo de 1 m20) imposées par le jury. Le candidat devra exécuter ses enchaînements à vitesse normale.

* L'enchaînement se réalise sur une seule attaque, il permet d'allier des techniques différentes permettant de maîtriser l'attaque (pas de contre de la part du partenaire).

2. Epreuves techniques

Démonstration Technique

Le candidat devra exécuter sur 5 attaques imposées par le jury, 1 technique de défense par atémi, 1 technique par clef et 1 technique par projection pour chaque attaque.

3. Epreuves combat

Randori imposé

Le candidat devra exécuter un randori de 1mn15 avec un partenaire imposé par le jury uniquement basé sur des attaques avec armes (couteau : tanto, matraque : tambo et bâton : jo de 1 m20).

Randori en cercle

Le candidat devra exécuter un randori contre 8 attaques avec armes (couteau : tanto, matraque : tambo et bâton : jo de 1 m20). Exécuté à droite ou à gauche en fonction des attaques.

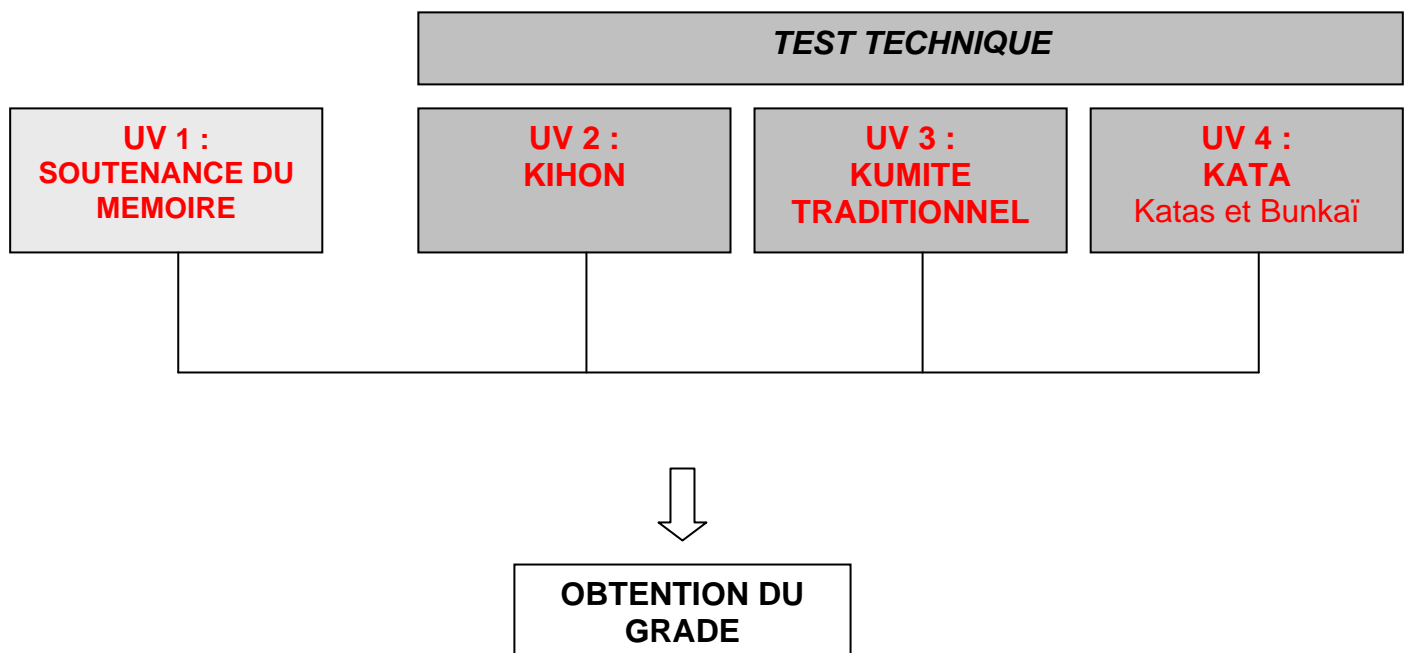
4. Kata

Kata personnel

Le candidat devra exécuter seul un kata personnel reprenant les principes du Taijitsu. Puis le candidat démontrera 3 bunkaïs d'application sur 3 séquences du kata personnel imposé par le jury. Les 3 bunkaïs devront avoir des applications par atémi, par clef et par projection.

Pour réussir le test de la partie spécifique et donc le 5ème DAN, le candidat devra obtenir un total de 40 points, soit une moyenne de 10/20.

ORGANIGRAMME DU PASSAGE DE GRADE KARATE JUTSU
6^{ème} DAN



EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6ème DAN

L'examen comporte la soutenance d'un mémoire ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique du Karaté-Jutsu. Pour réussir son examen, le candidat doit obtenir la note minimale de 10 sur 20 dans chacune des épreuves.

1. Soutenance du mémoire

Le mémoire est noté sur 20 points.

Le candidat soutiendra son mémoire devant le jury avant de réaliser sa présentation technique. La durée de la soutenance de mémoire ne peut excéder 20 minutes. La soutenance pourra éventuellement être effectuée en présence du directeur de mémoire.

A l'issue de la soutenance du mémoire, les membres du jury interrogent le candidat sur le contenu de son exposé.

2. Test Technique

A. KIHON

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique du Karaté. Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

B. KUMITE TRADITIONNEL

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles (durée : 10 mn maximum)

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

C. KATA

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Kata. Ces Kata sont choisis dans la liste des kata officiels fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces kata (bunkaï) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.

fiche d'observation et d'évaluation des candidats

Date:

TRONC COMMUN

NOMS des CANDIDATS										
l'évaluation en Kihon portera sur l'ensemble de la prestation										
K	Puissance / Vitesse									
I	Déplacements									
H	Equilibre / Stabilité									
O	Attitude corporelle (Technique)									
N	Détermination									
NOTE attribuée UV KIHON / 20										
une erreur dans le Kata libre = 0 ; une erreur dans le Kata imposé = recommencer et note / 2		KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre	KATA libre
<i>Noms des Kata</i>										
Présentation										
Concentration										
K	Equilibre / Stabilité									
A	Rythme / Tempo									
T	Puissance									
A	Regard									
Respiration / Kiaï										
Technique / Embusen										
ERREUR = 0 en libre										
NOTE attribuée UV KATA / 20										
le candidat est évalué dans les 2 rôles de :		Tori	Uke	Tori	Uke	Tori	Uke	Tori	Uke	
Distance										
K	Equilibre / Stabilité									
U	Puissance / Détermination									
M	Variété (Go no sen, Sen no sen) Uke									
I	Maîtrise / Précision									
T	Kime									
E	Zanshin									
Attitude générale										
Note attribuée pour chaque rôle / 10										
NOTE attribuée UV KUMITE / 20										

Codes employés pour les observations : des + ou des -

TEST TRADITIONNEL

NOMS des CANDIDATS									
Programme imposé									
Puissance / Détermination									
Déplacements									
Equilibre / Stabilité									
Distance									
Maîtrise / Précision									
Kime									
Attitude générale									
NOTE du Programme imposé / 20									
Epreuve technique									
Variété technique									
Déplacements									
Equilibre / Stabilité									
Puissance / Détermination									
Distance									
Maîtrise / Précision									
NOTE de l'Epreuve technique / 20									
Epreuve combat									
Réalisation									
Efficacité									
Variété									
NOTE de l'Epreuve combat / 20									
Kata imposé									
Rythme / Tempo									
Equilibre / Stabilité									
Respiration / Kiaï									
Concentration / Regard									
NOTE en Kata imposé / 20									
Note au Test Traditionnel									

très insuffisant -- 0 à 5 insuffisant - 6 à 9 moyen = 10 bien + 11 à 15 très bien ++ 16 et plus

jury : _____

Signatures