



JUJITSU COMBAT REGLES

Lignes directrices générales
pour la compétition



Ce livret a été produit avec le soutien amical de la JJIF (Fédération Internationale de JUJITSU). Il contient les règles du JUJITSU Combat et a été approuvé en octobre 2022. Complètement revu en 2022.

Les droits de reproduction (spécialement les photographies) appartiennent à la Fédération Internationale de JUJITSU.

La version en anglais du livret est la seule version officielle des règles.

Les textes en italique sont les règles additionnelles pour les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes.

www.jjif.sport

Section 01 Tenue des compétiteurs & Conditions de présentation personnelle	5
Section 02 Catégories & Temps	8
Section 03 Arbitres & Table de marque	10
• Arbitres	11
• Table de marque	12
Section 04 Déroulement du combat	13
Section 05 Application de HAJIME, MATTE, SONOMAMA & YOSHI	16
Section 06 Points	19
• Partie 1	21
• Partie 2	23
• Partie 3	25
Section 07 Pénalités / Fautes / Actions interdites	28
• Fautes mineures	30
• Fautes majeures	33
• Fautes graves	37
Section 08 Fin du combat	42
Section 09 Forfait / Abandon	44
Section 10 Blessure / Accident / Maladie	46
Section 11 Situations non couvertes par les règles	48
Annexe – Règles complémentaires et Adaptations	50



GENERALITES

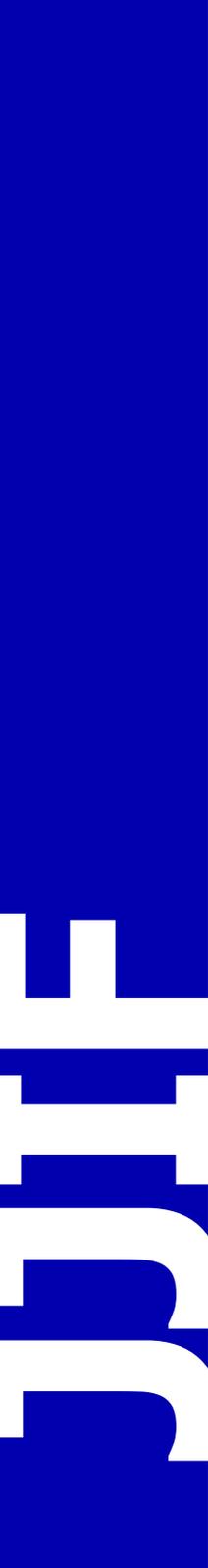
En JIJITSU Combat, deux compétiteurs s'affrontent sportivement avec les règles et techniques propres au JIJITSU. L'objectif du Combat est de gagner par **FULL IPPON** (en marquant une technique parfaite en parties 1, 2 et 3) ou en surclassant au score son adversaire.

Le JIJITSU Combat est composé de trois parties :

- Partie 1 : Coups, pieds et poings, autrement désignés comme **ATEMIS**.
- Partie 2 : Projections et amenées au sol (autrement désignées comme **PROJECTIONS**), et aussi clés et étranglements (autrement désignés comme **TECHNIQUES DE SOUMISSION**).
- Partie 3 : Techniques d'immobilisation (autrement désignées comme **OSAE WAZA**) et **TECHNIQUES DE SOUMISSION**.

D'autres restrictions, règles, lignes directrices, adaptations pour l'organisation, le format et le protocole pour différentes manifestations, et spécialement poids ou catégories d'âge, peuvent être trouvées dans le Code Sportif de la Fédération Internationale de JIJITSU et les annexes.

En cas de contradiction entre les annexes des présentes règles et le code sportif, seule la règle du Code sportif est valide.



SECTION 01

**TENUE DES COMPETITEURS & CONDITIONS
DE PRESENTATION PERSONNELLE**



SECTION 01

TENUE DES COMPETITEURS & CONDITIONS DE PRESENTATION PERSONNELLE

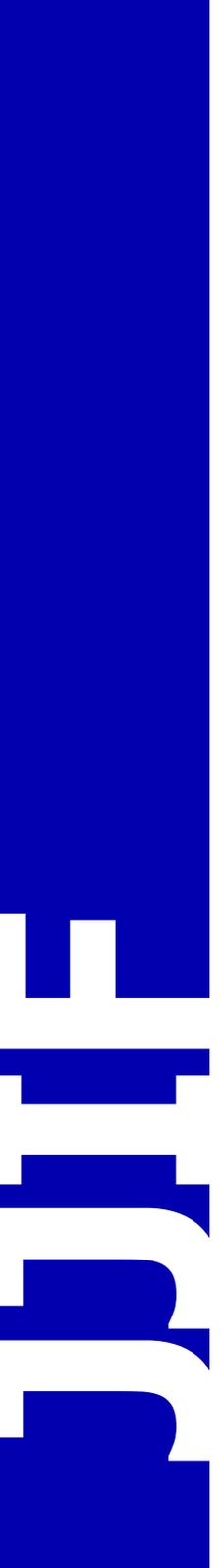
Les compétiteurs doivent s'assurer de la conformité de leur tenue vestimentaire et de leurs équipements aux règles du Code Sportif.

Si un compétiteur n'est pas en conformité avec cette réglementation, il n'est pas autorisé à commencer le combat. Après qu'il ait été notifié au combattant la non-conformité de sa tenue vestimentaire aux conditions de présentation personnelle, il a la possibilité de changer la tenue ou l'équipement non-conforme et de se présenter à nouveau dans un délai de 2 minutes.



- 1.1** Les compétiteurs doivent porter un GI conforme aux règles spécifiques du Code Sportif.
- 1.2** Les femmes doivent, les hommes peuvent, porter un T-shirt ou un justaucorps blanc sous leur veste de GI. Le port du hijab est autorisé.
- 1.3** Les compétiteurs doivent porter des protections de mains souples, courtes et légères, et des protections de pieds et tibias souples, de la même couleur que leur ceinture (rouge ou bleue).
Les protections doivent être faites de matière souple et doivent avoir une épaisseur de 1 cm à 2 cm.
Les protections doivent être de la bonne taille et en bon état.
- 1.4** Coquille et protège-dents sont autorisés.
Les compétiteurs en catégorie moins de 18 ans et plus jeunes doivent porter un protège-dents.
Les masculins dans ces catégories doivent aussi porter une coquille.
- 1.5** Les femmes peuvent porter un protège-poitrine.
- 1.6** Les protections additionnelles (par exemple, épaulières, genouillères) doivent être en matière souple et suffisamment fines pour ne pas gêner la saisie par l'adversaire.
- 1.7** Les compétiteurs ne doivent rien porter qui puisse blesser ou mettre en danger l'adversaire ou eux-mêmes.
- 1.8** Toutes les protections doivent être portées sous le GI.
- 1.9** Les compétiteurs doivent avoir les ongles des mains et des pieds taillés courts.
- 1.10** Les cheveux longs doivent être retenus par une attache souple.
- 1.11** Tout autre équipement additionnel imposé par le Code Sportif ou spécifique à l'événement doit aussi être suivi.





SECTION 02

CATEGORIES & TEMPS



SECTION 02

CATEGORIES & TEMPS

2.1 Les catégories sont telles que définies dans le Code Sportif.

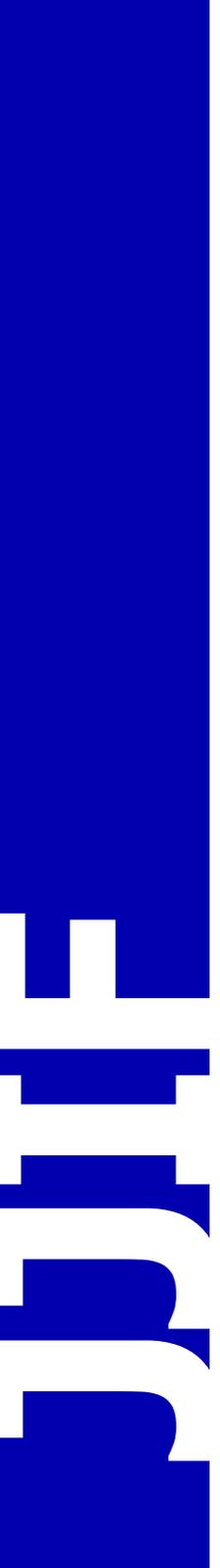
2.2 Le temps de combat est de :

- 3 minutes pour les Adultes, les moins de 21 ans, les moins de 18 ans et les moins de 16 ans.
- 2 minutes pour les Vétérans, les moins de 14 ans et plus jeunes.

2.3 Entre deux combats, un compétiteur a droit à un temps de récupération de 5 minutes et de 10 minutes avant les combats du bloc final.

2.4 Des règles additionnelles peuvent figurer dans le Code Sportif ou les Annexes.





SECTION 03

ARBITRES & TABLE DE MARQUE



SECTION 03

ARBITRES & TABLE DE MARQUE

3.1 ARBITRES

3.1.1 L'arbitre principal en JUJITSU Combat est l'**Arbitre Central** qui se tient à l'intérieur de la zone compétition et qui dirige le combat.

3.1.2 L'Arbitre Central est le seul qui donne les décisions de points, pénalités ou qui corrige les erreurs de points et pénalités accordés.

3.1.3 L'Arbitre Central est assisté de deux (2) **Arbitres Vidéo** placés à proximité de la table de marque. Deux (2) caméras sont normalement situées aux côtés opposés du tapis.

3.1.4 L'**Arbitre de Table** supervise la table de marque.

3.1.4.a L'Arbitre de Table annonce les points et pénalités au commissaire sportif en charge du score.

3.1.4.b L'Arbitre de Table déclenche le temps médical quand le personnel médical commence le traitement sur le tapis.

3.1.4.c L'Arbitre de Table informe l'Arbitre Central sur les temps de fin du combat, d'immobilisation en OSAE-WAZA et du temps de pause médicale.

3.1.5 Les actions occasionnant une blessure ou un FULL IPPON sont toujours revues par les Arbitres Vidéo.

3.1.6 Les actions occasionnant un HANSOKU MAKE direct sont revues par le Responsable du Tapis.

3.1.7 Les décisions arbitrales peuvent être challengées conformément aux règles dans le document référencé (Code Sportif de la Fédération Internationale de JUJITSU).

3.1.8 Quand l'arbitrage vidéo n'est pas fonctionnel, l'Arbitre Central est assisté par deux (2) **Arbitres Latéraux**.

3.1.8.1 Les Arbitres Latéraux doivent se placer dans la zone de sécurité (sur deux côtés différents de la zone de sécurité) de façon à pouvoir suivre à tout moment le déroulement du combat et être dans la meilleure position possible pour attribuer les points.

3.1.8.2 Les points validés doivent être exprimés à la majorité des trois (3) arbitres.

3.1.9 Le Responsable de Tapis, l'Arbitre Central et un des Arbitres Latéraux sont toujours en connexion audio interne.

3.1.10 L'Arbitre Central et les Arbitres Vidéo (ou Latéraux) sont assistés et supervisés par un **Responsable de Tapis** qui évalue la prestation de l'Arbitre Central et des Arbitres Vidéo (ou Latéraux) et l'enregistre.

3.1.11 L'Arbitre a le devoir d'intervenir dans le combat quand il l'estime nécessaire.

3.1.12 L'arbitre a le devoir de garder les combattants dans les limites de la zone de combat.

3.1.13 L'arbitre a le devoir de sanctionner les entraîneurs et de leur demander de quitter l'aire de combat, conformément au Code Sportif.

3.1.14 Les arbitres d'un même combat doivent être de nationalités différentes (ou de différents clubs s'il s'agit d'une compétition nationale), si possible.



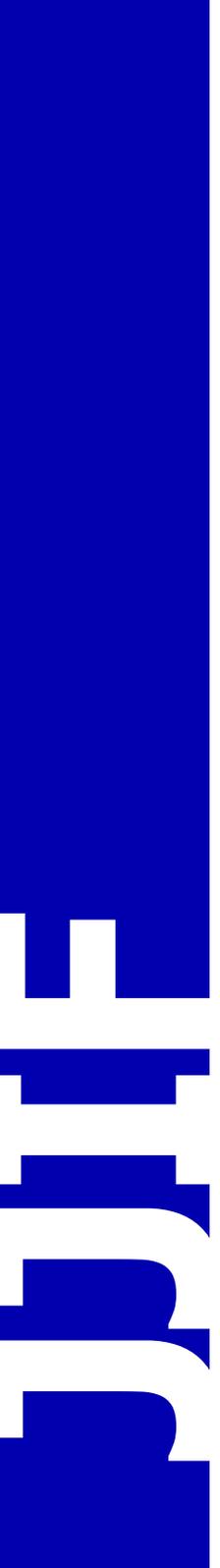
3.2 TABLE DE MARQUE

3.2.1 La table de marque est composée d'au moins un commissaire sportif en charge des scores et qui travaille avec l'Arbitre de Table.

3.2.2 La table de marque se situe en face de l'Arbitre Central au début du combat.

3.2.3 Les commissaires sportifs sont responsables des opérations liées au tableau électronique. Si besoin de papiers, un second commissaire sportif s'en chargera.





SECTION 04

DEROULEMENT DU COMBAT



SECTION 04

DEROULEMENT DU COMBAT

L'arbitre

appelle les compétiteurs

Les compétiteurs sont face-à-face au centre de la zone de combat, séparés d'environ deux (2) mètres. Le compétiteur avec la ceinture rouge se tient à la droite de l'Arbitre Central. Au signal de l'Arbitre Central, les compétiteurs se tournent vers l'Arbitre Central et le saluent debout, puis se tournent l'un vers l'autre et se saluent réciproquement.



4.1 Après l'annonce **HAJIME** faite par l'Arbitre Central, le combat commence.

4.2 Un combat de JUJITSU est composé de trois parties :

- Le combat commence en partie 1 et repart en partie 1 après chaque arrêt par MATTE. Le combat repart aussi en partie 1 si les saisies sont perdues ou lâchées en parties 2 & 3.

Les points sont obtenus en partie 1 en portant des ATEMIS.

- Dès qu'une saisie a été établie par un compétiteur, la partie 2 commence et continue jusqu'à ce qu'un combattant ou les deux ai(en)t les deux genoux au sol, ou si un combattant est assis ou allongé sur le TATAMI.
- Les ATEMIS sont interdits en partie 2, sauf s'ils sont simultanés avec la saisie initiale.

Les points sont obtenus en partie 2 par projection, amenée au sol ou soumission.

- La partie 3 commence dès que les deux combattants ont leurs deux genoux au sol, ou si un combattant est assis ou allongé sur le TATAMI. Elle finit quand les conditions des parties 1 ou 2 sont à nouveau remplies.

Les ATEMIS sont interdits en partie 3, et les projections ou amenées au sol ne sont pas comptées. Les points sont obtenus en partie 3 par immobilisation OSAE KOMI ou soumission.



4.3 Les combattants doivent être actifs dans toutes les parties dans le but de marquer des points.

4.4 Les combattants actifs peuvent changer de partie.

4.5 Après MATTE, les combattants doivent immédiatement réajuster leur GI et leurs protections et revenir à leur emplacement de départ.

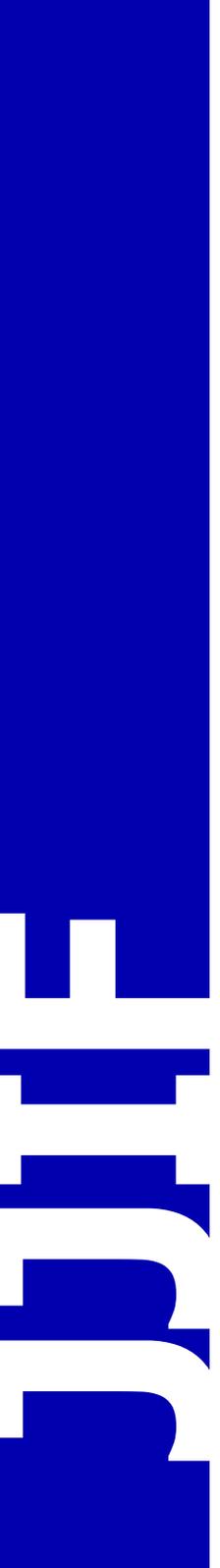
4.6 Si le GI et les protections d'un combattant ne sont pas réajustés, l'Arbitre Central fait le geste de **SE RHABILLER** et accorde 15 secondes supplémentaires pour réajuster le GI et les protections.

4.7 Si cela se répète, le combattant sera sanctionné par SHIDO.

4.8 Les techniques qui commencent en-dehors de la zone de combat ne peuvent pas être comptées. L'Arbitre Central doit arrêter toute action en-dehors de la zone de combat et doit ordonner aux combattants de se remettre au centre du tapis en position debout face-à-face.

4.9 Si un combattant entre dans la zone de sécurité avec les deux pieds seulement pour un court instant et retourne immédiatement dans la zone de combat, le combat ne sera pas arrêté.

4.10 A la fin du combat, l'Arbitre Central désigne le vainqueur et commande les saluts debout, d'abord les combattants entre eux, puis l'(es) arbitre(s).



SECTION 05

**APPLICATION DE HAJIME, MATTE,
SONOMAMA & YOSHI**



SECTION 05

APPLICATION DE HAJIME, MATTE, SONOMAMA & YOSHI

5.1 L'Arbitre Central annonce **HAIJIME** pour commencer le combat ou le reprendre après avoir annoncé **MATTE**.



5.2 .L'Arbitre Central annonce **MATTE** pour arrêter le combat dans les cas suivants :

5.2.1 Si un ou les deux combattants quitte(nt) complètement la zone de combat en partie 1 ou en partie 2.

5.2.2 Si les deux combattants quittent complètement la zone de combat en partie 3.

5.2.3 Si le contact est rompu en partie 2 ou en partie 3 et que les combattants ne continuent pas d'eux-mêmes en partie 1.

5.2.4 Si un combattant est sur ses deux genoux ou assis ou allongé et que son adversaire lui porte un ATEMI.

5.2.5 Quand le temps de l'immobilisation est expiré.

5.2.6 Dans le cas d'une soumission, si le compétiteur tape, montre tout autre signe de soumission, crie ou si un des compétiteurs est incapable de taper lui-même.

5.2.7 Pour donner une pénalité en partie 1 à un combattant ou aux deux.

5.2.8 Si un ou les deux combattants sont blessés, évanouis ou malades.

5.2.9 Dans tous les autres cas quand l'Arbitre Central le juge nécessaire (par exemple pour réajuster le GI ou faire une remarque).

5.2.10 Dans tous les autres cas quand un des Arbitres Vidéo (ou Latéraux) le juge nécessaire et qu'il frappe dans ses mains.

5.2.11 Quand le combat est terminé.

5.3 L'Arbitre Central annonce **SONOMAMA** pour arrêter momentanément les combattants. Dans ce cas, les combattants doivent rester sans bouger dans la position qu'ils occupent jusqu'à la reprise du combat.

SONOMAMA est utilisé :

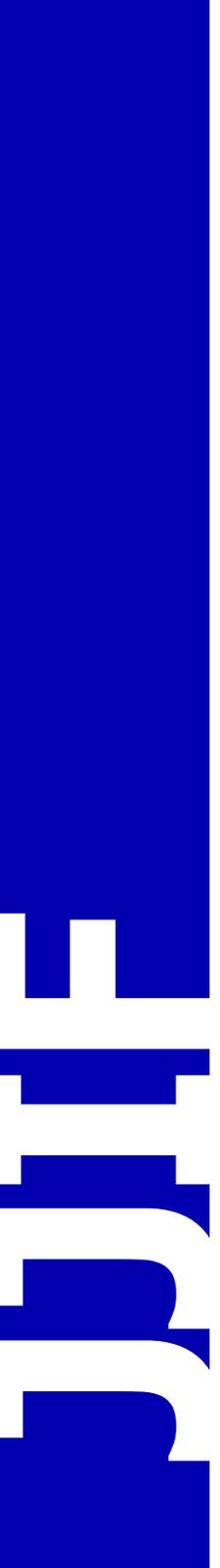
5.3.1 Pour donner un avertissement ou une pénalité en partie 2 ou en partie 3 à un combattant ou aux deux.

5.3.2 Dans tous les autres cas où l'Arbitre Central juge nécessaire d'arrêter le combat et que les combattants sont en partie 2 ou 3.

5.4 Après **SONOMAMA**, les combattants continuent le combat à partir de la même position qu'ils avaient au moment de l'annonce.

5.5 L'Arbitre Central annonce **YOSHI** pour reprendre le combat après **SONOMAMA**.





SECTION 06

POINTS



SECTION 06

POINTS



Si l'équipe d'arbitrage est composée d'un Arbitre Central et de 2 Arbitres Vidéo :

- Les points sont accordés par l'Arbitre Central.
- Si au moins 1 Arbitre Vidéo est d'accord avec l'Arbitre Central, les Arbitres Vidéo n'interfèrent pas.

Si les deux Arbitres Vidéo sont en désaccord avec l'Arbitre Central, un des deux se lève et montre la décision correcte (si les deux Arbitres Vidéo sont d'accord entre eux) ou le score intermédiaire (si les 3 arbitres donnent des scores différents).

Si le score est changé par les Arbitres Vidéo, l'Arbitre Central doit indiquer la partie dans laquelle la rectification a occasionné un changement de score.

Si l'équipe d'arbitrage est composée d'un Arbitre Central et de 2 Arbitres Latéraux :

- Les points sont donnés par tous les arbitres simultanément et accordés au combattant suivant la règle de la majorité, c'est-à-dire qu'au moins 2 arbitres (l'Arbitre Central et 1 Arbitre Latéral ou les 2 Arbitres Latéraux) doivent lui avoir donné les points.
- Si les arbitres donnent chacun un score différent, c'est le score intermédiaire qui est retenu au tableau de marque.



6.1 PARTIE 1

6.1.1 Les coups ne peuvent être portés qu'au torse ou à la tête, à l'exclusion des coups directs à la tête.

6.1.2 Il y a 3 critères que les ATEMIS doivent remplir pour pouvoir être comptés :



a Il doit toucher l'adversaire, mais pas plus fort qu'un léger contact. *Dans les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes, les ATEMIS à la tête (au-dessus de la clavicule) ne doivent pas toucher l'adversaire.*



b Il doit être porté avec HIKITE / HIKIASHI.
Un coup de pied qui a été saisi n'est pas appliqué avec HIKIASHI et ne peut être compté au mieux que comme WAZA ARI.



c Il doit être porté avec une bonne dynamique, équilibre et contrôle.

6.1.3 Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 1 :

IPPON (3 Points)

IPPON (3 points) est accordé pour un coup de pied à la tête qui satisfait aux 3 critères et qui n'est pas bloqué par l'adversaire.

IPPON (2 Points)

IPPON est accordé pour un ATEMI qui satisfait aux 3 critères et qui n'est pas bloqué par l'adversaire (et qui n'est pas compté comme un IPPON à 3 points).

WAZA ARI (1 Point)

WAZA ARI est accordé pour un ATEMI qui satisfait aux 3 critères mais qui est partiellement bloqué par l'adversaire

ou
un ATEMI qui satisfait à 2 des 3 critères et qui n'est pas bloqué par l'adversaire.

6.1.4 Séquences en partie 1

6.1.4.a Une séquence débute quand les deux combattants se déplacent l'un vers l'autre et commencent à appliquer des techniques d'ATEMI.

6.1.4.b 1 seule technique peut être comptée par séquence.

6.1.4.c La priorité pour décider quelle technique doit être comptée est ainsi établie :

1. Le 1^{er} IPPON marqué (peu importe que ce soit un IPPON à 2 points ou à 3 points).
2. Le 1^{er} WAZA ARI marqué.

6.1.4.d Si les deux coups atteignent la cible au même moment et mériteraient le même score (tous les deux IPPON – 2 ou 3 points – ou tous les deux WAZA ARI), aucun point ne sera accordé (**ACTION SIMULTANEE**).

6.1.4.e Plusieurs pénalités peuvent être comptées sur une même séquence.

6.1.4.f Une séquence finit quand :

- Les combattants s'écartent l'un de l'autre et que la distance entre eux augmente.
- Les deux combattants cessent d'appliquer des techniques d'ATEMI.
- Les combattants vont en partie 2.



6.2 PARTIE 2

6.2.1 Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 2 :



IPPON (3 Points)

IPPON (3 Points) est accordé pour une technique de soumission qui force l'adversaire à abandonner.

Les techniques de soumission en partie 2 ne sont pas autorisées pour les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes.



IPPON (2 Points)

IPPON est accordé pour une projection ou une amenée au sol parfaitement contrôlée et avec une dynamique continue.



WAZA ARI (1 Point)

WAZA ARI est accordé pour une projection ou une amenée au sol partiellement contrôlée.

6.2.2 Si un combattant ne peut pas taper pour signifier son abandon, il peut aussi le faire verbalement. Dans tous les cas, si l'Arbitre Central estime qu'un combattant est en danger, il doit arrêter le combat et accorder IPPON (3 points) à son adversaire.

6.2.3 Une projection ou une amenée au sol où le combattant arrive au sol sur le dos, le côté ou le ventre et/ou la poitrine contre le tapis, quand l'attaquant est en position supérieure ou sur le même niveau que son adversaire, peut être comptée en partie 2.

6.2.4 Les projections ou amenées au sol après lesquelles l'adversaire arrive au sol sur ses deux genoux, à quatre pattes ou en position assise ne peuvent pas compter.

6.2.5 Les projections ou amenées au sol après lesquelles l'adversaire arrive au sol sur ses deux genoux et aussi sur la poitrine ou le ventre peuvent compter.

6.2.6 Si une projection ou une amenée au sol est contrée par l'adversaire et que les deux combattants tombent ensemble, sans contrôle de l'un ou de l'autre, ACTION SIMULTANEE sera annoncé.

6.2.7 Une projection ou une amenée au sol où un combattant relève son adversaire du sol en partie 3 ne peut pas être comptée.



6.3 PARTIE 3

6.3.1 Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 3 :



IPPON (3 Points)

IPPON (3 Points) est accordé pour une technique de soumission amenant l'adversaire à la soumission.

Pour les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes, si les techniques de soumission sont correctement exécutées – avec perspective de soumission de l'adversaire – l'Arbitre doit arrêter le combat et accorder IPPON (3 points).

Les clés de jambe ne sont pas autorisées pour les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes.

IPPON (2 Points)

IPPON est accordé pour un contrôle efficace en immobilisation annoncé par OSAE KOMI et tenu pendant 15 secondes.

WAZA ARI (1 Point)

WAZA ARI est accordé pour un contrôle efficace en immobilisation annoncé par OSAE KOMI et tenu pendant 10 secondes et moins de 15 secondes.

6.3.2 OSAE KOMI est annoncé si :

- Le combattant contrôlé est allongé au sol. Les techniques de contrôle peuvent être effectuées avec l'adversaire sur le dos, le côté ou le ventre.
- Les jambes de TORI sont libres (en position de contrôle du dos, les jambes de TORI sont considérées comme libres).
- UKE est bien contrôlé et ne peut se mouvoir librement. TORI a un bon contrôle au-dessus de UKE.
- TORI est en technique de soumission avec contrôle de UKE en position supérieure (par exemple SANKAKU JIME et JUJI GATAME).

6.3.3 OSAE KOMI continue même quand :

- Le combattant contrôlé est capable d'attraper une jambe de TORI (en demi-garde).
- Les combattants tournent dos au tapis (à partir d'un contrôle du dos ou en face-à-face) avec TORI en contrôle.
- Le combattant contrôlé se met à quatre pattes avec ses deux genoux au sol, dans le cas d'un contrôle du dos par TORI.

6.3.4 TOKETA est annoncé si :

- Le combattant contrôlé est capable d'attraper les deux jambes de TORI (dans la garde).
- Le combattant contrôlé peut renverser son adversaire (sauf dans le cas d'un contrôle du dos).
- Le combattant contrôlé peut se redresser sur ses pieds ou sur ses genoux.
- Le combattant contrôlé se met à quatre pattes avec ses genoux au sol.
- (En cas de contrôle du dos) Le combattant contrôlé se met à quatre pattes avec ses genoux décollés au sol.
- L'ensemble des corps des deux combattants se trouve complètement en dehors de la zone de combat.

6.3.5 Dans le cas où un combattant ne peut pas taper pour signifier son abandon, il peut aussi abandonner verbalement. En tout cas, s'il estime qu'un combattant est en danger, l'Arbitre Central doit arrêter le combat et accorder IPPON (3 points) à l'adversaire.

6.3.6 OSAE KOMI ne peut pas être annoncé pour un combattant tenu en tentative de soumission. TOKETA est annoncé si le combattant contrôlé applique une tentative de soumission.

6.3.7 Des points pour différents contrôles techniques et pour technique de soumission annoncée comme OSAE KOMI ne peuvent pas être cumulés. Un contrôle OSAE KOMI qui est tenu plus de 10 secondes et qui aboutit à une soumission ne donnera pas 1 WAZA ARI et 1 IPPON. L'Arbitre Central doit annoncer TOKETA et accorder IPPON (3 points) pour la soumission.

6.3.8 Si une technique de soumission aussi considérée comme OSAE KOMI n'aboutit pas à une soumission sous 15 secondes, l'Arbitre Central annonce **MATTE** et accorde IPPON (2 points) à TORI.

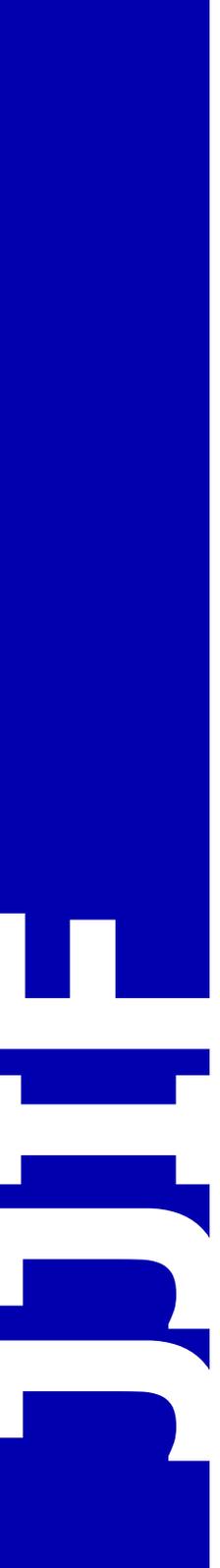


OSAE KOMI



PAS D'OSAE KOMI





SECTION 07

PENALITES / FAUTES / ACTIONS INTERDITES



SECTION 07

PENALITES / FAUTES / ACTIONS INTERDITES

Les pénalités doivent être données à la majorité des arbitres.

Si un combattant commet une action remplissant plusieurs critères de pénalités, la pénalité la plus sévère sera donnée.

Il y a 3 types de fautes avec les pénalités correspondantes :

- **FAUTES MINEURES** – sont pénalisées par SHIDO et l'adversaire reçoit 1 WAZA ARI.
- **FAUTES MAJEURES** – sont sanctionnées par CHUI et l'adversaire reçoit 3 WAZA ARI.

Si un combattant accumule 6 points ou plus de pénalités, ce cumul constitue une faute grave **HANSOKU MAKE**).

- **FAUTES GRAVES**

Les fautes graves sont divisées entre **FAUTES TECHNIQUES** et **FAUTES DISCIPLINAIRES**.

Les **FAUTES TECHNIQUES GRAVES** sont sanctionnées par **HANSOKU MAKE** et la disqualification du combattant fautif pour le combat.

Les **FAUTES DISCIPLINAIRES GRAVES** sont aussi sanctionnées par **HANSOKU MAKE**, mais le combattant fautif sera immédiatement exclu de la compétition, perdant tous ses combats, médailles et points de qualification pour l'ensemble de l'événement (dans toutes les disciplines et catégories).



7.1 FAUTES MINEURES



Les **FAUTES MINEURES** sont sanctionnées par **SHIDO** et l'adversaire reçoit **1 WAZA ARI**. Sont considérées comme **FAUTES MINEURES** les actions suivantes :

7.1.1 MUBOBI

- Toute action par laquelle un combattant se met en danger lui-même.
- Il est possible de donner MUBOBI à un combattant et d'accorder des points à l'autre combattant pour la même action.

7.1.2 SORTIR DE LA ZONE DE COMBAT

- En partie 2, pousser volontairement l'adversaire hors de la zone de combat.
- En partie 3, pendant une immobilisation annoncée OSAE KOMI ou une tentative de soumission, si UKE sort activement de la zone de combat mais sans aucune action technique et oblige ainsi les deux compétiteurs à sortir de la zone de combat.
- En parties 1 et 2, sortir délibérément de la zone de combat avec les deux pieds.

Toutefois : Si un combattant entre dans la zone de sécurité avec les deux pieds seulement pour un court instant et retourne immédiatement dans la zone de combat, il n'y a pas faute et le combat ne sera pas arrêté.

Si un combattant quitte la zone de combat pour échapper à une action trop violente ou incontrôlée, aucune pénalité ne lui sera donnée.

7.1.3 SAISIE & FRAPPE

- Porter des ATEMIS en partie 2 ou 3.
- Toutefois : Si l'ATEMI est donné simultanément avec la saisie (lors du passage de la partie 1 à la partie 2, il pourra être compté.



7.1.4 PASSIVITE



- Toutes parties :

Si un compétiteur ou les deux ne montre aucune activité dans le but de marquer des points.
- Partie 1:

Si un combattant ou les deux va directement en partie 2 ou en en partie 3 sans avoir été préalablement actif en partie 1.

Actif en partie 1 signifie une tentative sincère de marquer des points dans au moins 2 séquences avant d'aller en partie 2 au début du combat.
- Partie 2:

Refuser de passer en partie 2 tout en restant actif en partie 1.

Dans ce cas, PASSIVITE sera donnée si les combattants n'évoluent pas en partie 2 au bout de 30 secondes environ. Après que cette pénalité ait été donnée, le temps sera réduit à 15 secondes environ.

Un combattant actif peut passer en partie 2 après des tentatives infructueuses pour marquer des points en partie 1 mais ne peut pas aller directement en partie 3. Ce sera passivité en partie 3.

En partie 2, un combattant actif ne peut aller intentionnellement en partie 3 malgré des tentatives infructueuses pour marquer des points (ce sera aussi PASSIVITE en partie 2), mais il peut revenir en partie 1.

Aller directement en partie 3 ou faire une fausse attaque dans le seul but d'arriver en partie 3.

Se contenter de bloquer les attaques et le mouvement de l'adversaire sans intention technique.
- Partie 3:

Revenir directement en partie 2 ou en partie 1, tout en refusant de combattre en partie 3.

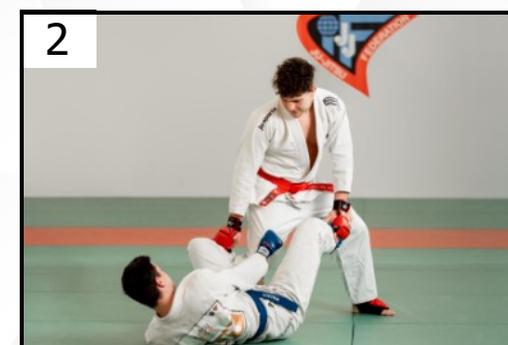
Quand en partie 3, un combattant actif peut aller en partie 2 ou en partie 1 après plusieurs tentatives infructueuses.

Quand une pénalité pour passivité a été donnée parce qu'un combattant a esquivé la partie 1 ou 2 ou refuse d'aller en partie 3, le combat reprend dans la partie dans laquelle la pénalité a été donnée (par exemple si un combattant fait une fausse attaque pour esquiver la partie 2, le combat reprendra en partie 2).

Exception à la règle 7.1.4 PASSIVITE :

Une pénalité pour PASSIVITE ne sera pas donnée lorsqu'un combattant saisit une opportunité (par exemple, bloquer un coup de pied sans activité préalable en partie 1 ou appliquer une clé de bras à la volée, se relever pour passer la garde de l'adversaire...).

Toutefois : Si cela se reproduit et démontre le refus de combattre en partie 1, 2 ou 3, SHIDO sera donné pour PASSIVITE.



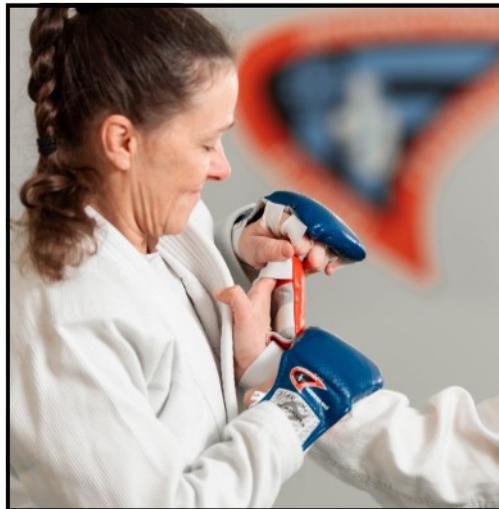
7.1.5 PERTE DE TEMPS

- Ne pas avoir le GI et les protections réajustés au retour en position de début du combat, à de multiples occasions.
- Ne pas avoir réajusté le GI et les protections dans le temps imparti (15 secondes après que le geste **SE RHABILLER** ait été fait).
- Perdre volontairement du temps (par exemple, arranger son GI, défaire sa ceinture, enlever ses gants, etc.).
- Si un combattant se présente non prêt sur le TATAMI et retarde le combat. La pénalité sera donnée après le salut et avant que le commence par HAJIME.



7.1.6 ACTIONS INTERDITES

- Faire une action après l'annonce de MATTE ou SONOMAMA.
- Donner volontairement des ATEMIS au niveau des jambes.
- Faire des clés sur les doigts ou les orteils.
- Mettre la main ou le pied au visage de l'adversaire en partie 2 ou 3.



7.2 FAUTES MAJEURES

Les **FAUTES MAJEURES** sont sanctionnées par **CHUI** et l'adversaire reçoit **3**

WAZA ARI. Sont considérées comme **FAUTES MAJEURES** les actions

suivantes :

7.2.1 NON-RESPECT DES DECISIONS ARBITRALES

- Ne pas tenir compte des instructions de l'Arbitre Central.
- Faire toute tentative d'améliorer la saisie ou la position après que SONOMAMA ait été annoncé.
- La 3^{ème} fois qu'une FAUTE MINEURE est commise (par exemple, **PASSIVITE, SAISIE & FRAPPE, SORTIR DU TAPIS...**). La 2^{ème} fois qu'un combattant commet une FAUTE MINEURE, l'Arbitre Central lui donne un AVERTISSEMENT comme quoi toute nouvelle faute identique sera sanctionnée par CHUI.

7.2.2 REMARQUES INUTILES

- Parler avec quiconque durant le combat (par exemple, l'adversaire, l'entraîneur, l'arbitre...).
- Cris, remarques ou gestes déplacés, danses ou célébrations de victoires qui sont antisportives envers l'adversaire, les arbitres, la table de marque, ou quiconque, mais qui ne sont pas suffisamment graves pour justifier une exclusion immédiate de la compétition (FAUTE DISCIPLINAIRE GRAVE).
- Gestes de désapprobation dans l'attribution des points.



7.2.3 TECHNIQUES DANGEREUSES

- Porter un ATEMI (par exemple, coup de pied, poussée, coup de poing, frappe au corps de l'adversaire) trop fort. Si un ATEMI est plus fort qu'un contact léger, il sera considéré comme un coup porté trop fort.

Si le coup porté trop fort est seulement provoqué par l'adversaire qui s'empale ou entre de lui-même dans la technique de l'attaquant et sans s'être protégé lui-même (MUBOBI), aucun CHUI ne sera donné pour TECHNIQUE DANGEREUSE.

Il est possible que MUBOBI et TECHNIQUE DANGEREUSE puissent être appliqués simultanément.



- Envoyer un coup direct vers la tête de l'adversaire. La pénalité sera donnée même si le coup n'atteint pas l'adversaire.



PAS DE FAUTE



- Commettre une action incontrôlée et qui n'est pas arrêtée, même si elle manque l'adversaire.
Un ATEMI horizontal incontrôlé (par exemple URA KEN, HAITO ou un coup de pied circulaire) qui n'est pas stoppé signifie que le coup dépasse la ligne médiane du corps de l'adversaire.
Un ATEMI vertical incontrôlé (par exemple, TETSUI au-dessus de la tête) qui n'est pas stoppé signifie un coup qui dépasse la ligne de la mâchoire.

FAUTE



- Projeter ou amener au sol n'importe quelle partie du corps de l'adversaire au-delà de la zone de sécurité.



- Projeter ou amener au sol l'adversaire avec une chute sur le visage, la tête ou la nuque.
- Projeter ou amener au sol trop durement ou violemment.
- *Pour les catégories d'âge moins de 16 ans et plus jeunes :*
 - *Porter un ATEMI qui touche la tête de l'adversaire.*
 - *Faire des clés ou des étranglements en partie 2.*
 - *Comprimer les reins ou les côtes de l'adversaire en position dans la garde.*



7.3 FAUTES GRAVES

Toutes les **FAUTES GRAVES** sont sanctionnées par **HANSOKU MAKE**.

Si un combattant est pénalisé par **HANSOKU MAKE**, il perd le combat (son score est remis à 0) et le score de son adversaire est de 50 points.

Si les deux combattants sont sanctionnés par **HANSOKU MAKE**, un combat est refait :

- Il n'y a pas de temps de récupération entre les deux combats.
- Les points, IPPONS et pénalités ne sont pas reportés dans le nouveau combat.

7.3.1 Si un combattant commet une **FAUTE DISCIPLINAIRE GRAVE** :

- Il est exclu de l'ensemble de la compétition.
- Il perd tous ses combats, médailles et points de qualification dans TOUTES les disciplines et TOUTES les catégories.

7.3.2 Sont considérées comme des fautes disciplinaires graves les actions suivantes :

7.3.2.a Commettre une action dans la seule intention de blesser l'adversaire.

7.3.2.b Montrer un comportement antisportif au-delà des limites de ce que recouvrent les REMARQUES INUTILES (par exemple, simuler une blessure dans l'intention de faire pénaliser l'adversaire pour une action valable, injure raciste ou haineuse, acte indécent, paroles ou gestes offensants).

7.3.2.c Quand un combattant mord, tire les cheveux, frappe ou presse les parties génitales ou les yeux.

7.3.2.d Quand un combattant manque de respect envers son adversaire ou le public, en paroles ou en gestes, pendant le combat ou en célébration de victoire.

7.3.2.e Quand un combattant ou les deux ne s'engagent pas sérieusement dans le combat, s'amuse ou font semblant de combattre.

7.3.2.f Quand un combattant fait preuve d'une attitude inappropriée ou contraire à l'esprit de la compétition, ou adopte une mauvaise conduite avant ou après le combat.

7.3.2.g Se comporter ou agir contre l'esprit du BUDO et qui ne serait pas listé ci-dessus.





7.3.3 Sont considérées comme FAUTES TECHNIQUES GRAVES les actions suivantes :

7.3.3.a Cumuler 6 points de pénalités ou plus pendant un même combat.

7.3.3.b Commettre toute action pouvant blesser l'adversaire.

Une action provoquant un saignement (mais qui ne rouvre pas une blessure existante) doit être discutée par l'Arbitre Central et les Arbitres Vidéo ou les Arbitres Latéraux pour déterminer, en fonction de la situation, quelle décision prendre : SHIDO pour MUBOBI, CHUI pour coup dangereux ou HANSOKU MAKE pour action pouvant blesser l'adversaire.

7.3.3.c Faire des **TECHNIQUES INTERDITES** :

- Effectuer toute clé sur la nuque ou la colonne vertébrale.



- Appliquer KANI BASAMI.



- Faire un étranglement à mains nues.
- Projeter ou amener au sol, ou essayer de projeter ou d'amener au sol l'adversaire avec une tentative de soumission, de telle sorte que la chute ou l'arrivée au sol serait un risque important de dommage.

FAUTE



FAUTE



PAS DE FAUTE



Il est toutefois autorisé d'amener au sol l'adversaire avec une tentative de soumission :

- Si la tentative de soumission est la finalité même de l'amener au sol (par exemple, KOTE GAESHI).
- Si pendant la préparation de la tentative de soumission en partie 2, l'adversaire va en partie 3 (exemple, clé à la volée).

- Effectuer toute clé en torsion sur le genou ou sur le pied.

PAS DE FAUTE



FAUTE

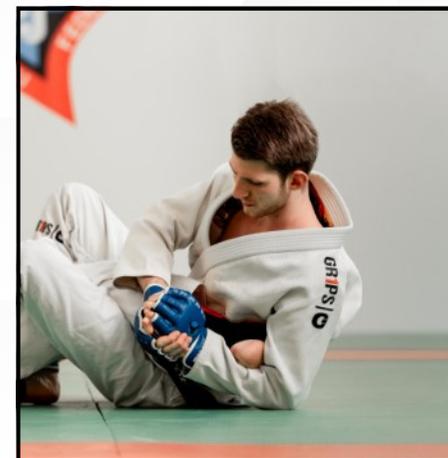


TABLEAU DES ACTIONS AUTORISEES / INTERDITES

	De moins de 10 ans à moins de 16 ans	Moins de 18 ans Moins de 21 ans Adultes Vétérans	TECHNIQUES
1	SHIDO	SHIDO	ATEMIS dans les jambes
2	SHIDO	SHIDO	Clés sur les doigts ou les orteils
3	SHIDO	SHIDO	Mettre la main ou le pied dans le visage de l'adversaire en partie 2 ou 3
4	CHUI	OK	ATEMIS touchant la tête de l'adversaire
5	CHUI	OK	Clés ou étranglements en partie 2
6	CHUI	OK	Comprimer les reins ou les côtes de l'adversaire dans la garde avec un ciseau de jambes
7	CHUI	CHUI	ATEMIS portés trop fort
8	CHUI	CHUI	ATEMIS directs à la tête de l'adversaire
9	CHUI	CHUI	ATEMIS non contrôlés et qui ne sont pas arrêtés
10	CHUI	CHUI	Projection ou amenée au sol avec une partie du corps de l'adversaire à l'extérieur de la zone de sécurité
11	CHUI	CHUI	Projection ou amenée au sol sur le visage, la tête ou la nuque
12	CHUI	CHUI	Projection ou amenée au sol trop forte ou violente
13	HANSOKU MAKE	HANSOKU MAKE	Clés sur la nuque ou la colonne vertébrale
14	HANSOKU MAKE	HANSOKU MAKE	Clés en torsion sur le genou ou le pied
15	HANSOKU MAKE	HANSOKU MAKE	KANI BASAMI
16	HANSOKU MAKE	HANSOKU MAKE	Etrangler l'adversaire à mains nues
17	HANSOKU MAKE	HANSOKU MAKE	Combiner une projection ou une amenée au sol avec une tentative de soumission

OK

Action ou Technique autorisée

SHIDO

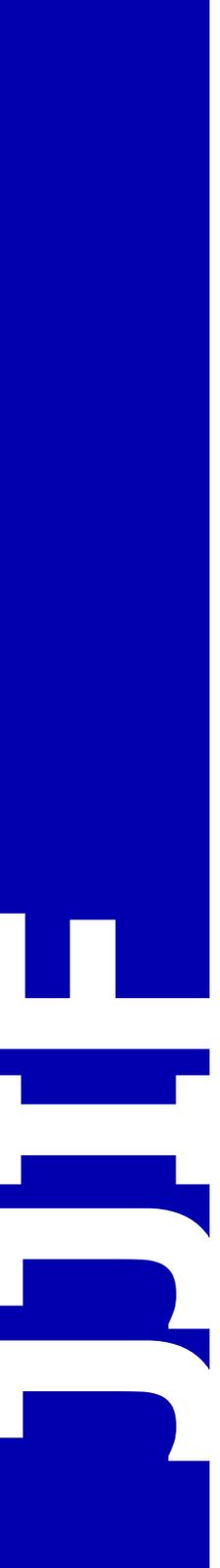
Action ou Technique sanctionnée par SHIDO (ACTION INTERDITE)

CHUI

Action ou Technique sanctionnée par CHUI (TECHNIQUE DANGEREUSE)

HANSOKU MAKE

Action ou Technique sanctionnée par HANSOKU MAKE (TECHNIQUE INTERDITE)



SECTION 08

FIN DU COMBAT

SECTION 08

FIN DU COMBAT



8.1 Détermination du vainqueur avant expiration du temps du combat :

Si un combattant marque au moins 1 IPPON dans chacune des 3 parties, il est immédiatement vainqueur par FULL IPPON.

Dans ce cas, le combattant perdant marque 0 point et le combattant vainqueur marque 50 points.

8.2 Détermination du vainqueur après expiration du temps du combat :

- a. Le combattant qui obtient le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.
- b. Dans le cas a. d'égalité de points, le vainqueur est le combattant qui a obtenu le plus grand nombre de parties avec un IPPON ou plusieurs.
- c. Dans le cas a. et b. d'égalité de points et de nombre de parties avec IPPON, le vainqueur est le combattant qui a marqué le plus grand nombre de IPPON au total.

8.3 Si le score est parfaitement égal après expiration du temps du combat (les deux combattants ont le même nombre de points, même nombre de parties avec IPPON, même nombre de IPPON au total) :

8.3.1 Après 1 minute de repos, il y a un combat additionnel à suivre.

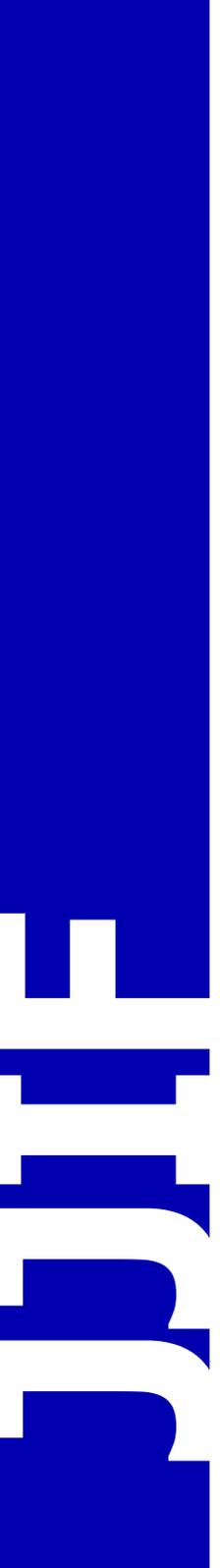
8.3.2 La durée du combat additionnel est des 2/3 de la durée officielle du combat de la catégorie d'âge (120 secondes pour les moins de 16 ans à Adultes, 80 secondes pour les Vétérans, les moins de 14 ans et plus jeunes).

8.3.3 En cas de nouvelle égalité totale à l'issue du combat additionnel, la procédure est répétée.

8.3.4 Tous les points, IPPONS et pénalités marqués dans le combat initial sont reportés dans les combats additionnels.

8.3.5 Le score enregistré pour la compétition prendra en compte le résultat du combat initial.





SECTION 09

FORFAIT / ABANDON



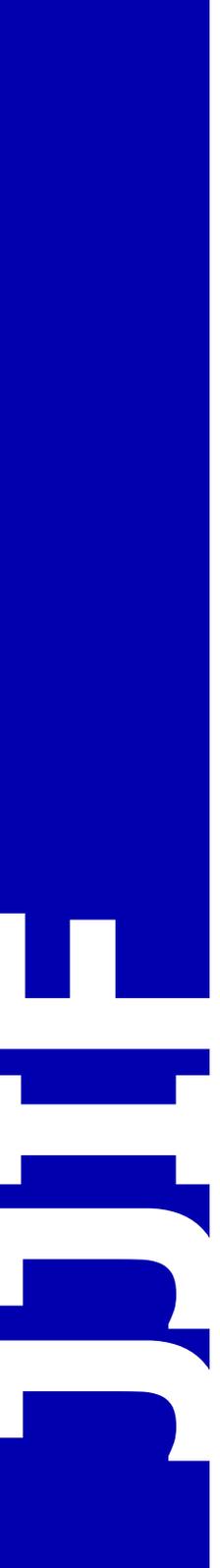
SECTION 09

FORFAIT / ABANDON

9.1 La décision **FUSEN GACHI** (vainqueur par forfait) sera donnée à tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour le combat après 3 appels restés infructueux sur une période de 3 minutes. Le combattant déclaré forfait marque 0 point et le score du vainqueur est de 50 points.

9.2 La décision **KIKEN GACHI** (vainqueur par abandon) sera donnée à tout combattant dont l'adversaire se retire au cours du combat. Le combattant qui abandonne marque 0 point et le score du vainqueur est de 50 points.





SECTION 10

BLESSURE / ACCIDENT / MALADIE



SECTION 10

BLESSURE / ACCIDENT / MALADIE

10.1 Quand un combat est interrompu pour cause de blessure de l'un ou des deux combattants, l'Arbitre Central arrête immédiatement le combat et alerte le personnel médical aussi bien que les Arbitres Vidéo et l'Arbitre de Table avec le geste du TRAITEMENT MEDICAL.

10.2 Le temps total de pause médicale est de 2 minutes par combattant et par combat.

10.3 Le temps de pause médicale démarre sur ordre de l'Arbitre de Table, à partir du début de traitement du combattant blessé par le personnel médical.

10.4 Pendant le temps de pause médicale, le combattant non-blessé doit se tenir à au moins 2 mètres à l'écart du combattant blessé et pas en face-à-face, ainsi que de son entraîneur.

10.5 Le docteur officiel de la compétition est seul compétent pour décider si le combattant blessé ou malade peut continuer ou non.

10.6 Si un combattant perd conscience ou s'il est sujet à un évanouissement, le combat doit être arrêté. Le combattant n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.

10.6.1 Si l'évanouissement est dû à un traumatisme crânien (par exemple, coup de poing, coup de pied, projection avec chute sur la tête), le combattant sera suspendu de toute compétition de la Fédération Internationale de JUJITSU pour une durée de 3 semaines.

10.6.2 Dans ce cas, le combattant conserve toutes ses victoires, médailles et les points de qualification acquis.

10.6.3 La décision doit être prise par le docteur officiel.

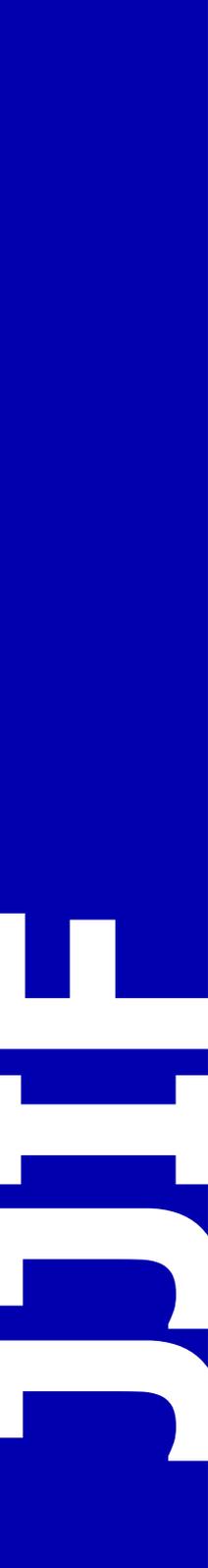
10.7 Quand un des deux combattants est incapable de reprendre le combat, l'Arbitre Central et les Arbitres Vidéo / Arbitres Latéraux doivent décider ainsi :

10.7.1 Quand la blessure est de la responsabilité du blessé ou quand il est impossible d'attribuer la responsabilité de la blessure à l'un ou l'autre des combattants, la décision de KIKEN GACHI (vainqueur par abandon) sera donnée au combattant non-blessé.

10.7.2 Quand la cause de la blessure est de la responsabilité du combattant non-blessé, la décision de KIKEN GACHI (vainqueur par abandon) sera donnée au combattant blessé. Si l'action ayant occasionné la blessure était une FAUTE GRAVE, la décision de HANSOKU MAKE remplace celle de KIKEN GACHI.

10.7.3 Quand un combattant est malade pendant un combat et qu'il est incapable de continuer, la décision de KIKEN GACHI (vainqueur par abandon) sera donnée à l'adversaire.

10.7.4 Quand un combattant perd le contrôle de fonctions physiques de base (par exemple, vomissement, urination involontaire ou incontinence intestinale), la décision de KIKEN GACHI (vainqueur par abandon) sera donnée à l'adversaire.



SECTION 11

SITUATIONS NON COUVERTES PAR LES REGLES

SECTION 11

SITUATIONS NON COUVERTES PAR LES REGLES

Les situations non couvertes par les règles doivent être traitées par l'Arbitre Central et les Arbitres Vidéo / Arbitres Latéraux du combat en question et rapportées – par vidéo, si possible – au Comité JUJITSU Combat de la Fédération Internationale de JUJITSU (fighting@jjif.org).



ANNEXE

REGLES COMPLEMENTAIRES ET ADAPTATIONS

L'annexe contient des restrictions complémentaires, règles, lignes directrices, adaptations pour l'organisation, le format et le protocole pour différents formats d'événements, et spécialement les catégories de poids et d'âge.

Ces informations sont aussi accessibles via le Code Sportif de la Fédération Internationale de JIJITSU.

Dans le cas où l'annexe de ce livret et le Code Sportif se contrediraient, la règle du Code Sportif s'impose.

ANNEXE I

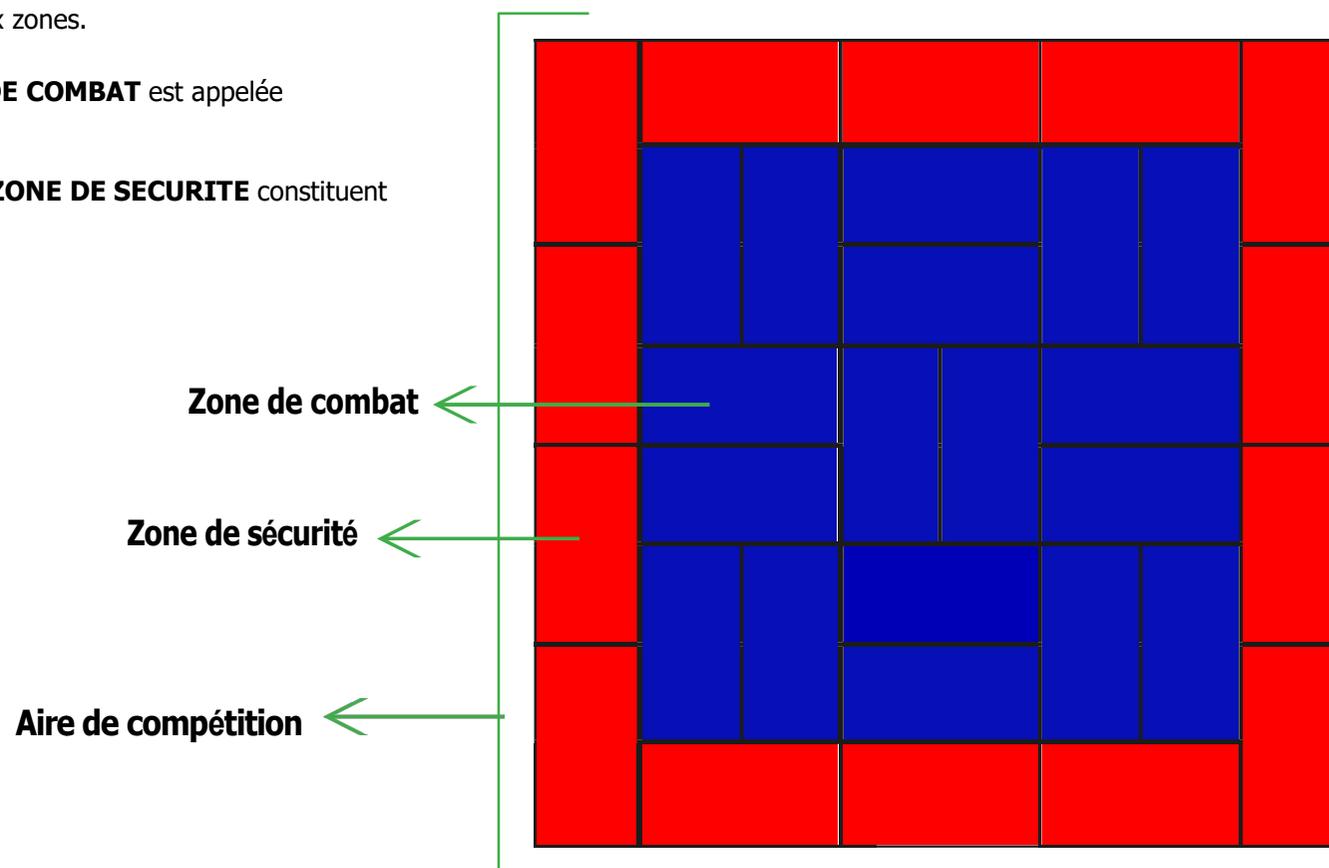
AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être agencée conformément aux règles additionnelles du document référencé (Code Sportif et d'Organisation).

I.a L'aire de compétition doit être recouverte de tapis de couleurs différentes pour être divisée en deux zones.

I.b La partie extérieure à la **ZONE DE COMBAT** est appelée **ZONE DE SECURITE**.

I.c La **ZONE DE COMBAT** plus la **ZONE DE SECURITE** constituent l'**AIRE DE COMPETITION**.



ANNEXE II

ENTRAINEURS

- I. Un seul (1) entraîneur par combattant est autorisé sur l'aire de compétition.
- II. L'entraîneur doit se tenir assis à la limite de l'aire de compétition pendant le combat.
- III. L'entraîneur est un modèle, et en tant que tel, son comportement doit être le reflet du code éthique des arts martiaux et inspirer sa conduite personnelle.
- IV. L'entraîneur doit être habillé conformément aux règles du document référencé (Code Sportif de la Fédération Internationale de JUJITSU). Pour certains événements, un code vestimentaire spécial peut être établi (BEACH GAMES par exemple).
- V. Les entraîneurs peuvent challenger les décisions arbitrales, conformément aux dispositions du document référencé (Code Sportif de la Fédération Internationale de JUJITSU).
- VI. Si un entraîneur se conduit de façon incorrecte envers les compétiteurs, les arbitres, le public ou toute autre personne, l'Arbitre Central peut décider de l'expulser de l'aire de compétition réservée aux officiels pour le reste du combat.
- VII. Si la conduite incorrecte continue, les arbitres du combat peuvent décider d'expulser l'entraîneur du plateau de compétition. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure du lieu toute personne dont ils estiment la **présence gênante**.



ANNEXE III

TENUES / AUTRES EQUIPEMENTS

III.a Pour la pesée officielle, les compétiteurs doivent porter au minimum un T-shirt et un short couvrant les genoux. Pour plus de détails, se reporter au Code Sportif, Section **PESEE**.

III.b Les patches ne peuvent être mis que sur les emplacements autorisés du GI, comme illustré à la page suivante. Ils doivent être confectionnés en coton et cousus proprement. Tout patch non cousu ou sur un emplacement non autorisé sera refusé lors du contrôle du GI.

III.c Les dimensions du GI doivent être conformes à l'illustration **TAILLE ET DETAILS DU GI** sur les pages suivantes de l'Annexe III. L'illustration figure aussi dans le Code Sportif.

III.d Pour les masculins, le port d'un T-shirt extensible ou élastique sous le GI est optionnel. Pour les féminines, c'est obligatoire.

III.e Pour les féminines, le port du hijab (couverture des cheveux) est autorisé. Il doit être bien fixé, fait d'élastique, sans matériau dur, et obligatoirement noir ou blanc.

III.f L'usage de protections (genouillères, coudières, etc.) est autorisé, mais seulement si elles n'augmentent pas le volume au point de rendre la saisie du GI plus difficile pour l'adversaire.

III.g L'usage de toute protection ou de tout équipement avec un matériau dur qui pourrait blesser l'adversaire ou le combattant lui-même est interdit.

III.h Les ongles des pieds et des mains doivent être taillés courts.

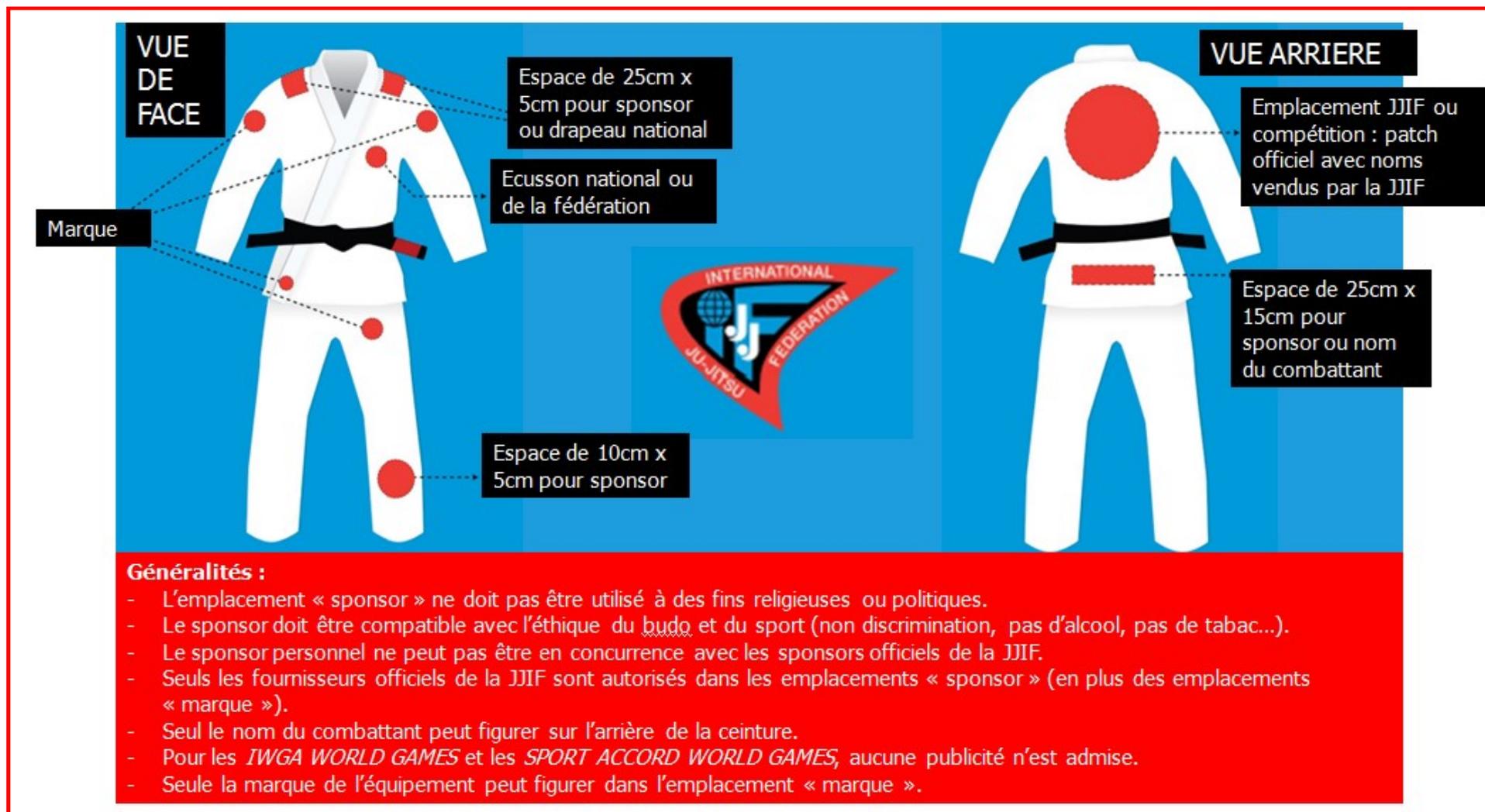
III.i Les cheveux longs doivent être retenus par une attache. L'attache ne doit contenir aucun matériau dur qui puisse blesser l'adversaire.

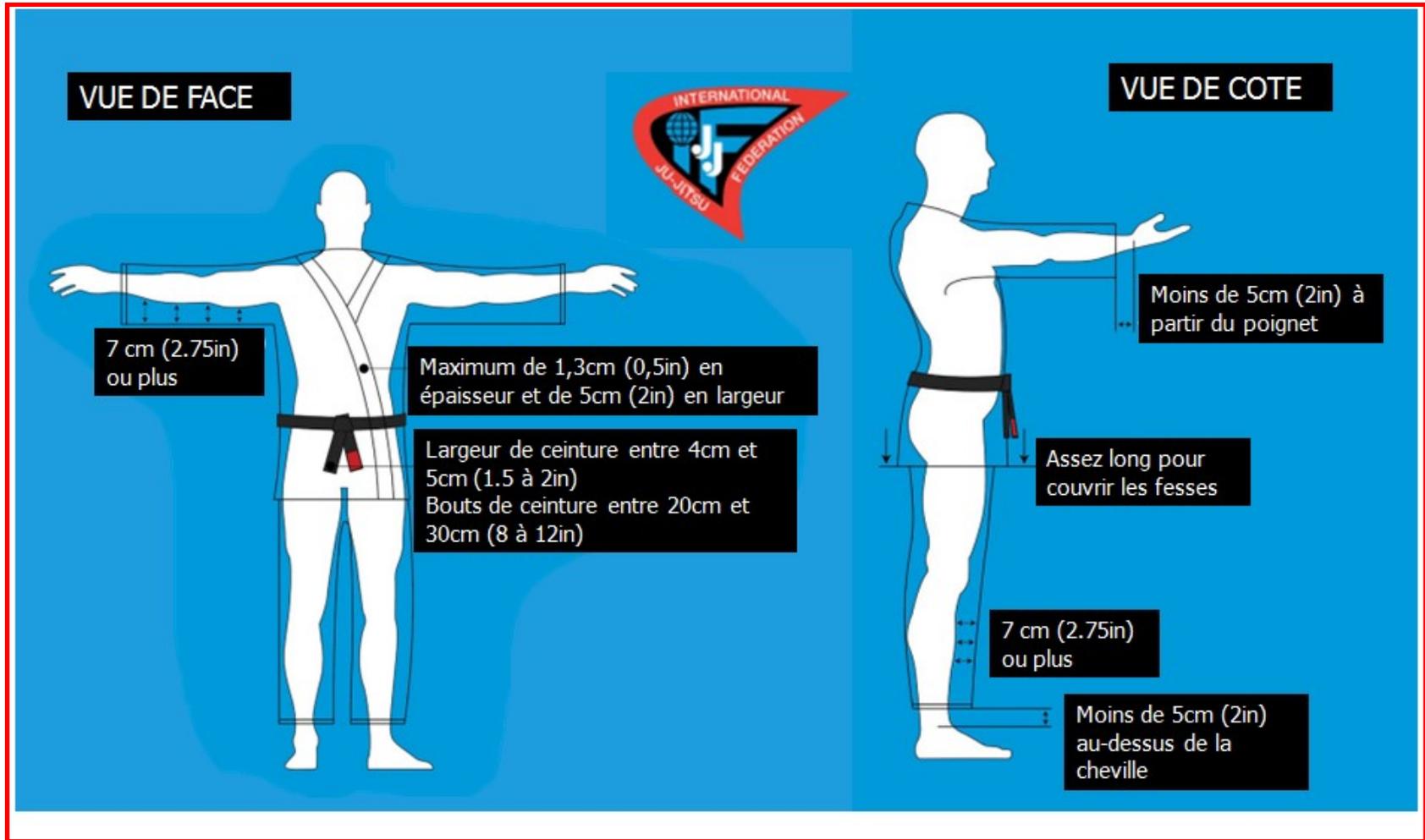
III.j Dans le cas où la peau d'un combattant présente une blessure, une éruption cutanée ou une maladie, le médecin officiel doit en être informé, et il décidera au final si le combattant peut participer ou non à la compétition.

III.k Les compétiteurs doivent porter des chaussures en-dehors de l'aire de compétition.

III.l Le GI et les autres équipements doivent être propres, secs et sans odeur.







ANNEXE IV

CATEGORIES D'AGE / CATEGORIES DE POIDS / TEMPS

III. a Catégories d'âge et temps de combat

Les catégories d'âge et temps de combat suivants sont reconnus par la Fédération Internationale de JUJITSU :

Vétérans	Plus de 35 ans	2 minutes
Adultes	Plus de 18 ans	3 minutes
Moins de 21 ans	18/19/20 ans	3 minutes
Moins de 18 ans	16/17 ans	3 minutes
Moins de 16 ans	14/15 ans	3 minutes
Moins de 14 ans	12/13 ans	2 minutes
Moins de 12 ans	10/11 ans	2 minutes
Moins de 10 ans	9 ans et plus jeunes	2 minutes

Les compétiteurs doivent atteindre l'âge dans l'année de référence (du 1er janvier au 31 décembre).

Un compétiteur ne peut participer que dans 1 seule catégorie d'âge dans une même compétition, même si les catégories sont sur des journées différentes, mais dans le même événement. Un même compétiteur ne peut pas concourir dans 2 catégories d'âge.

IV.b Catégories de poids pour les compétitions individuelles

Validité jusqu'au 31.12.2023

Pour les Championnats du Monde et les compétitions sous les auspices de la Fédération Internationale de JUJITSU, les catégories de poids suivantes seront utilisées dans les épreuves individuelles.

Un compétiteur ne peut pas être engagé dans plus de 1 catégorie de poids, c'est-à-dire la catégorie à laquelle il appartient et celle immédiatement supérieure.

MASCULINS				FEMININES			
Adultes	Moins de 21 ans	Moins de 18 ans	Moins de 16 ans	Adultes	Moins de 21 ans	Moins de 18 ans	Moins de 16 ans
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Catégories de poids pour les compétitions individuelles

Validité à partir du 01.01.2024

Pour les Championnats du Monde et les compétitions sous les auspices de la Fédération Internationale de JUJITSU, les catégories de poids suivantes seront utilisées dans les épreuves individuelles.

Un compétiteur ne peut pas être engagé dans plus de 1 catégorie de poids, c'est-à-dire la catégorie à laquelle il appartient et celle immédiatement supérieure.

MASCULINS				FEMININES			
Adultes	Moins de 21 ans	Moins de 18 ans	Moins de 16 ans	Adultes	Moins de 21 ans	Moins de 18 ans	Moins de 16 ans
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.c Catégories de poids pour les catégories jeunes

Validité jusqu'au 31.12.2023

Pour les catégories d'âges jeunes (moins de 14 ans, moins de 12 ans et moins de 10 ans), la Fédération Internationale de JIJITSU recommande aux fédérations nationales d'utiliser les catégories de poids suivantes.

MASCULINS			FEMININES		
Moins de 14 ans	Moins de 12 ans	Moins de 10 ans	Moins de 14 ans	Moins de 12 ans	Moins de 10 ans
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Catégories de poids pour les catégories jeunes

Validité à partir du 01.01.2024

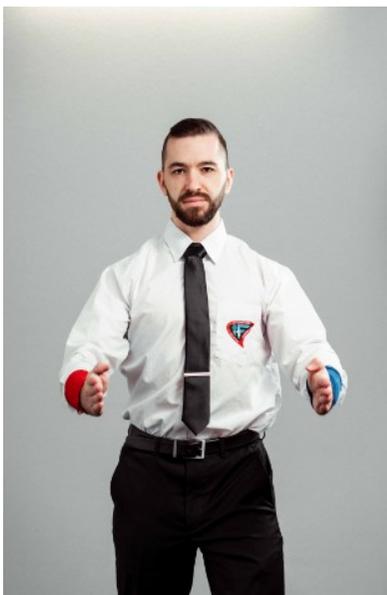
Pour les catégories d'âges jeunes (moins de 14 ans, moins de 12 ans et moins de 10 ans), la Fédération Internationale de JUJITSU recommande aux fédérations nationales d'utiliser les catégories de poids suivantes.

MASCULINS			FEMININES		
Moins de 14 ans	Moins de 12 ans	Moins de 10 ans	Moins de 14 ans	Moins de 12 ans	Moins de 10 ans
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

ANNEXE V

GESTES DES ARBITRES

SIGNES POUR DIRIGER LE COMBAT



HAJIME (DEBUT DU COMBAT)

L'arbitre se tient entre les combattants et annonce HAJIME avec les deux mains.

MATTE (ARRET DU COMBAT)

L'arbitre tend 1 de ses bras à hauteur d'épaule avec le bras parallèle au TATAMI et avec la paume de la main ouverte (doigts relevés vers le haut) vers la table de marque.



SONOMAMA

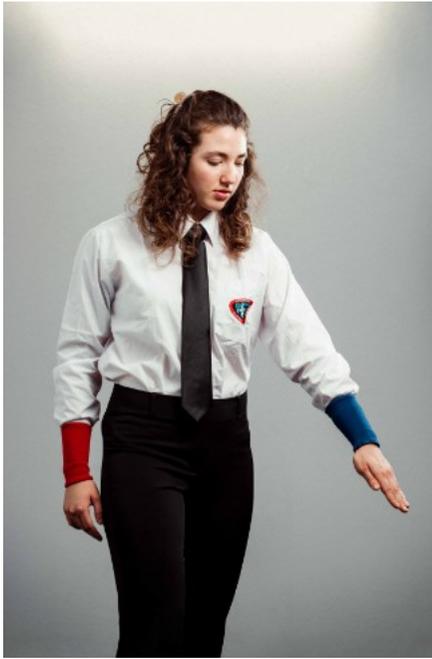
(ON NE BOUGE PLUS)

L'Arbitre pose fermement ses deux mains sur le dos des combattants pendant qu'ils combattent encore et annonce SONOMAMA.

YOSHI (REPRISE DU COMBAT)

A l'issue de l'arrêt temporaire du combat, l'Arbitre Central touche le dos des deux combattants et annonce YOSHI.





OSAE KOMI (IMMOBILISATION)

L'arbitre tend le bras droit ou gauche devant lui en direction des combattants, paume de main vers le sol et doigts serrés, et annonce clairement OSAE KOMI. Tant que le contrôle est maintenu, la main doit rester pointée vers les combattants.



TOKETA (SORTIE D'IMMOBILISATION)

L'arbitre, du bras droit ou gauche (selon celui qui était en position d'OSAE KOMI) agite deux fois ce bras au-dessus des combattants et annonce TOKETA. La paume de la main est en position verticale.



ANNULLATION DE DECISION

L'arbitre montre d'abord la décision qu'il veut annuler avant de faire le geste d'annulation.

L'arbitre agite sa main ouverte deux fois au-dessus de sa tête pour annuler la décision qui vient d'être prise.



REAJUSTER LE GI

L'arbitre se tourne vers le combattant qui ne s'est pas réajusté à temps et croise devant lui ses bras avec les paumes ouvertes.



TRAITEMENT MEDICAL TEMPS DE TRAITEMENT MEDICAL

L'arbitre forme un T avec ses deux mains.

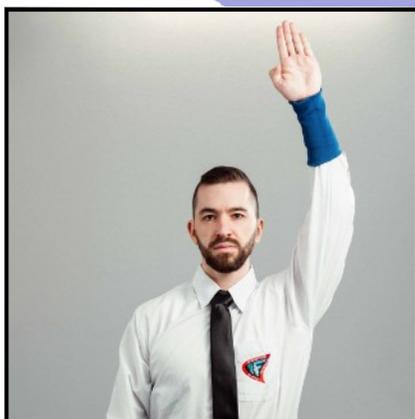
Ce geste alerte l'équipe médicale, les Arbitres Vidéo/Latéraux, de Table et le public qu'une blessure exige un traitement. L'Arbitre de Table déclenche le temps quand l'équipe médicale est avec le combattant blessé et l'arrête quand elle le quitte.

SIGNES POUR ATTRIBUER DES POINTS



IPPON (3 POINTS)

L'Arbitre tend le bras droit ou gauche (selon que le score est attribué au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête, en montrant clairement les trois doigts.



IPPON (2 POINTS)

L'Arbitre tend le bras droit ou gauche (selon que le score est attribué au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête.

Si l'Arbitre veut indiquer la partie dans laquelle a été compté le IPPON, il l'indique avec le nombre de doigts correspondant avant le signe de IPPON.



WAZA ARI (1 POINT)

L'Arbitre tend le bras droit ou gauche (selon que le score est attribué au combattant rouge ou bleu) à hauteur d'épaule, paume de la main vers le bas. Le signe doit être visible par la table de marque.



ACTION SIMULTANEE

L'Arbitre bras fléchis à l'horizontale devant son buste met ses deux poings l'un contre l'autre, paumes vers le bas.



PAS VU

L'Arbitre porte ses mains vers ses yeux comme pour les couvrir avec les paumes ouvertes. (Les mains ne doivent pas être directement devant les yeux).

SIGNES POUR LA FIN DU COMBAT

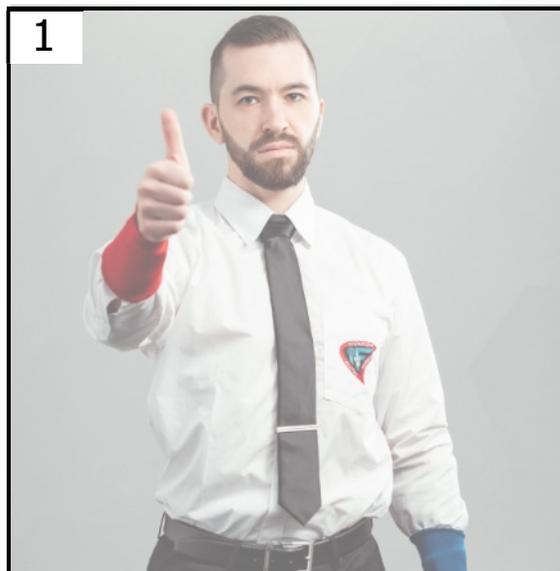


HIKIWAKE (EGALITE PARFAITE)

L'Arbitre croise ses deux bras devant sa poitrine, paumes des mains ouvertes. L'Arbitre doit annoncer **HIKIWAKE**.

REPOS

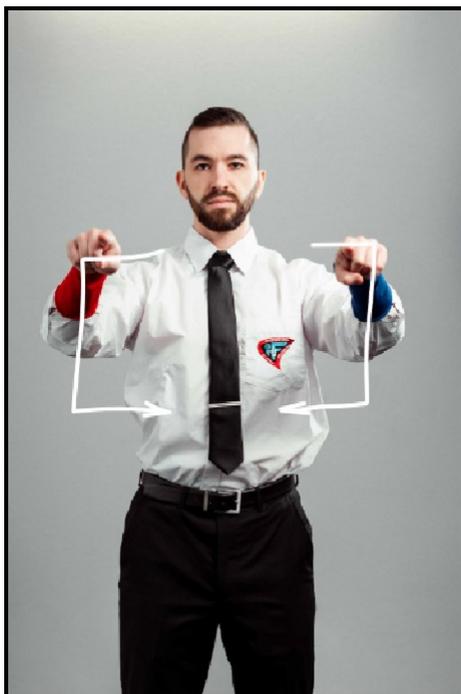
En cas de HIKIWAKE – avant le combat additionnel – l'Arbitre Central fait le geste du pouce à l'Arbitre de Table puis invite les combattants à quitter la zone de combat pour un temps de repos de 1 minute.



DESIGNATION DU VAINQUEUR

L'Arbitre indique le vainqueur en levant le bras vers lui avec un angle de 45° et paume de la main ouverte puis annonce clairement **VAINQUEUR** et la couleur correspondante.

SIGNES POUR CHALLENGE & INTERCOM



VIDEO REQUISE / CHALLENGE DE L'ENTRAINEUR

L'Arbitre Central dessine avec ses index tendus un grand rectangle devant lui. Si la vidéo est demandée par un entraîneur (challenge), l'Arbitre Central doit aussi indiquer la couleur.

Si le combat est arrêté, l'Arbitre Central indique la séquence à visionner en attendant le résultat de l'analyse vidéo.

CHALLENGE DE L'ENTRAINEUR REFUSE

Après que l'Arbitre Central ait répété le geste de demande de vidéo, il indique la couleur du compétiteur puis croise ses bras devant lui avec les paumes ouvertes avant de les séparer vers le bas.



CHALLENGE DE L'ENTRAINEUR VALIDE

L'Arbitre Central refait un grand rectangle devant lui avec son index puis indique la couleur du compétiteur avant de faire le geste de confirmation avec le pouce levé.

**PENALITE (SHIDO /
CHUI / HANSOKU MAKE)**

Après avoir montré le geste de la pénalité, l'Arbitre pointe son index levé vers le combattant pénalisé.



SIGNES POUR FAUTES MINEURES

**MUBOBI (MISE EN
DANGER DE SOI-MEME)**

L'Arbitre tend ses bras à l'horizontale devant lui deux fois avec les poings fermés.



SORTIE DE LA ZONE DE COMBAT

L'Arbitre, avec le dos de sa main, fait un mouvement vers l'extérieur de l'angle du tapis.





PERTE DE TEMPS

L'Arbitre pointe les doigts vers sa montre-bracelet.

PASSIVITE

L'Arbitre mouline poignets/coudes horizontalement devant lui.

Après le signe de passivité, mais avant le geste de pénalité, l'Arbitre indique avec le nombre de doigts correspondant dans quelle partie est donnée la passivité.



ACTION INTERDITE

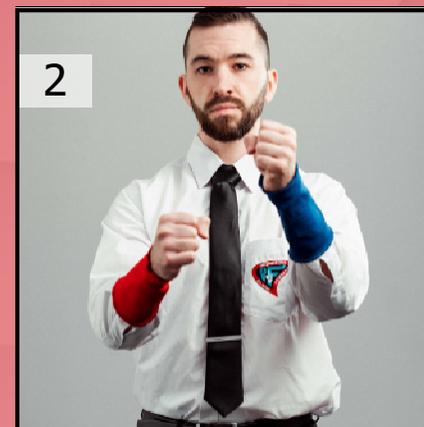
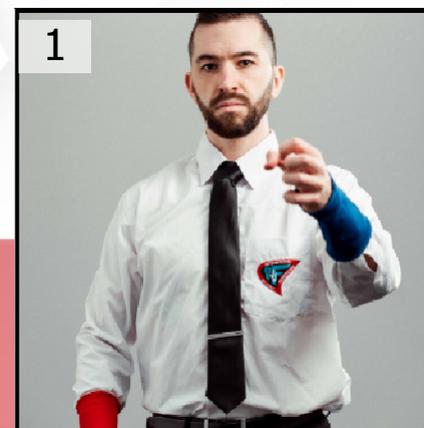
Geste pour toutes les actions et techniques sanctionnées par SHIDO.

L'Arbitre touche le pli du coude avec le tranchant de sa main.

SAISIE & FRAPPE

L'Arbitre montre une action de saisie avec une main et une action de frappe avec l'autre main.

La main effectuant la frappe indique le combattant pénalisé.



SIGNES POUR FAUTES MAJEURES



TECHNIQUE DANGEREUSE

Pour toutes les actions et techniques sanctionnées par CHUI.

L'Arbitre monte bras droit ou gauche horizontalement devant lui avec le poing fermé.



NON-RESPECT DES DECISIONS DE L'ARBITRE CENTRAL

L'Arbitre pointe ses index vers ses Oreilles.



REMARQUES INUTILES

L'Arbitre pose son index tendu devant sa bouche.

SIGNE POUR FAUTE GRAVE

FAUTE TECHNIQUE GRAVE

Pour toutes les actions et techniques sanctionnées par HANSOKUMAKE. L'Arbitre croise ses bras au-dessus de sa tête avec les poings fermés puis désigne le combattant pénalisé avec le geste de **PENALITE**.





INTERNATIONAL

JUDO

FEDERATION