



FEDERATION FRANCAISE de JUDO JUJITSU et D.A.

LIVRET de FORMATION

DES COMMISSAIRES SPORTIFS

JUJITSU COMBAT, EXPRESSION TECHNIQUE ET NE WAZA

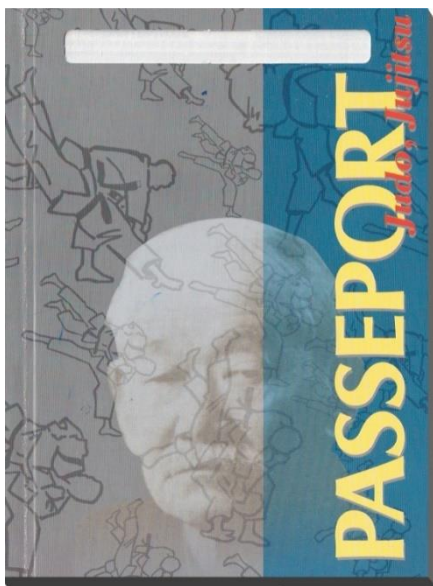
Saison 2023/2024

Contrôle administratif et pesée

Généralités

Les commissaires sportifs sont les premiers officiels que les athlètes voient à l'arrivée d'une compétition. Ils sont donc chargés de l'accueil de ses athlètes (sourire, bonjour etc....) puis procèdent à différents contrôles lors de la pesée :

- Contrôle de l'identité du combattant.
- Nom, prénom, photo (*obligatoire*), tampon Fédéral sur la photo
- Plus de contrôle de certificat médical si inscription via extranet
- Contrôle des grades.
- La date de naissance pour s'assurer de la catégorie
- 2 années de licence dont celle de la saison en cours pour le combat et l'expression technique, seule la licence de l'année en cours pour le ne waza.
- La signature du passeport
- La date de délivrance du passeport
- Un passeport n'est valable que 8 ans à compter de sa date de délivrance.



La pesée : 2 cas de figure sont possibles :

1°_ Avec le logiciel, possibilité de faire une pesée informatique si vous disposez de suffisamment de PC, et éditer des feuilles de pesée par catégories de poids.

2°_ dans le cas de non disponibilité de PC de pesée, utiliser uniquement les feuilles de pesée par catégories de poids qui seront à retranscrire sur le PC central de tirage au sort.

Catégories de poids :

Cadets :

-48kg, -52kg, -56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, +85kg

Cadettes:

-40kg, -44kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg

Juniors/Seniors Feminine:

-45kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg

Juniors/Seniors Masculine:

-56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Relation Grade Championnat :

En combat :

Le full ippon donne 10 points contre un grade égal ou supérieur à partir de la ceinture marron.

1 ippon dans deux parties sur trois donnera 7 points

(Les valeurs marquées pendant le temps additionnel ne sont pas prises en compte pour la RGC)

En ne waza :

Le Ippon en ne waza (par clé, compressions ou étranglement), donne 10 points contre un grade égal ou supérieur à partir de la ceinture marron.

Règlementation Jujitsu Combat

Temps de combats :

Catégories	Temps de combat	Temps de repos
Cadets / Juniors / Seniors	3 minutes	5 mn sur les phases éliminatoires 10 Min avant les combats du bloc final

Protections :

Protège-dents et coquilles obligatoires pour les cadets et plus jeunes.

Les valeurs :

- ✓ Les Waza Ari (valeur 1 point)
 - ↳ Les 2 combattants peuvent marquer plusieurs waza ari pendant le combat, ceux-ci ne se transforment pas en IPPON.
- ✓ Et les Ippon (valeur 2 et 3 points)

		WAZA -ARI	IPPON	
Partie 1	Atemis Pieds-poings	1	2	
	Coup de pied à la tête			3
Partie 2	Projections / Amenées au sol	1	2	
	<u>Debout</u> : Clés, étranglements			3
Partie 3	Immobilisations	1	2	
	<u>Au sol</u> : Clés, étranglements			3

Temps d'immobilisation :

WAZA ARI		IPPON	
10 secondes	1 point	15 secondes	2 points

Pénalités :

Seul l'arbitre central annoncera les pénalités.

Pénalités	Impact	
1 Shido	Donne à l'adversaire	1 Waza-ari
Le 1 ^{er} Chui	Donne à l'adversaire	3 Waza-ari
Le 2 ^{ème} Chui	Donne à l'adversaire	Victoire par Hansoku make
Cumul de 6 points de pénalités ou plus	Donne à l'adversaire	Victoire par Hansoku make
Hansoku make direct	Donne à l'adversaire	Victoire par Hansoku make

Les pénalités seront classées en 3 groupes :

- Les actions interdites considérées comme fautes légères sont sanctionnées par « SHIDO » et l'adversaire recevra 1 waza ari.
 - Les actions interdites considérées comme fautes majeures sont sanctionnées par « CHUI » et donnent 3 waza ari à l'adversaire
- En cas de 2 fautes majeurs (2 chui), le combat est perdu par « HANSOKU MAKE » pour celui qui les a commises
- Les actions interdites considérées comme fautes majeurs sont sanctionnées par « HANSOKU MAKE »
- 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).
 - La première fois qu'un combattant commet une faute majeur technique, il est sanctionné par « HANSOKU MAKE », perd le combat avec un score de 0 point et son adversaire est déclaré vainqueur avec un score de 50 points
 - La seconde fois qu'un combattant perd par « HANSOKU MAKE » dans le même tournoi, il est exclu pour le reste de la compétition.
 - Si un combattant montre un comportement antisportif après un combat, les 3 arbitres concernés peuvent décider à l'unanimité de l'exclure du reste de la compétition.
 - Si les 2 combattants reçoivent « HANSOKU MAKE » en même temps, on recommence le combat en démarrant avec un score nul et pour un temps de 3 mn (différence avec un temps de combat supplémentaire accordé en cas d'égalité, 2 mn en conservant le score).

Forfait ou Abandon :

- Fusen gachi (forfait) ou kiken gachi (abandon) donne 0 point au combattant concerné et donne 50 points à son adversaire.

Abandon (Kiken gachi) du combattant pendant le combat	50 / 0. A
Forfait (Fusen gachi) du combattant (ne se présente pas)	50 / 0. F
Abandon suite à une blessure ou décision médicale reportée comme un Kiken Gashi	50/ 0. M

- L'arbitre accordera au combattant un temps de pause médicale de 2 minutes maximum et par combat.
- Le décompte du temps est demandé à la table par l'arbitre central.
- Si un combattant perd conscience ou s'il est sujet à un évanouissement, le combat doit être arrêté immédiatement. Il n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.

Fin du combat :

Pour déterminer le vainqueur, on commencera par le nombre total des points puis le nombre de parties avec « IPPON » puis le nombre de « IPPON »

1° Un combattant peut gagner avant la fin du temps de combat s'il parvient à marquer un IPPON dans chacune des 3 parties, cela s'appelle « **FULL IPPON** ». Dans ce cas, le vainqueur marque 50 points ou le score réalisé au cours du combat, s'il est supérieur à 50, et le perdant marque 0.

2° Après que le temps de combat se soit écoulé, le combattant qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.

3° S'il y a égalité de points à la fin du combat, le vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de parties avec 1 ou plusieurs IPPON

4° Si le score est égal, même nombre de points et même nombre de parties avec IPPON, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de IPPON au total.

5° Si le score est parfaitement égal, même nombre de points et même nombre de parties avec IPPON et même nombre de IPPON au total, même niveau et nombre de pénalité une nouvelle période de combat de 2 minutes* doit avoir lieu après 1 minute de repos. Les points et pénalités sont conservés, seul le chrono est remis à zéro. Cette procédure est répétée si nouvelle égalité à l'issue du combat additionnel.

Fonctionnement de la table :

- L'arbitre central dirige le combat, attribue les points et les pénalités
- Les 2 juges à la table participent et soulignent éventuellement leurs désaccords à l'arbitre central.
- La table est composée de 3 CS : 1 à l'informatique, 1 marqueur et 1 à la gestion des annonces.
- En fin de combat, si une différence de points apparaît entre les 2 scores, celui figurant sur le papier prévaut.

La compétition sera gérée soit en tableau soit en poule, le nombre de combattants le définira.

De la même façon qu'en Judo, le fonctionnement des poules et des tableaux seront identiques ; seule la notation sera différente et correspondra à la notation Jujitsu.

La notation en tableau sera la suivante :

Le nom du vainqueur sera avancé sur le tour suivant et on marquera le score en commençant toujours par celui du vainqueur. Ex : 12 / 0 ou 21 / 0

Le full Ippon sera noté 50 F.I / 0, le forfait, abandon ou hansoku make seront notés 50/0. Dans tous les autres cas on notera les points marqués du vainqueur et du perdant.

OPEN NATIONAL JUJITSU COMBAT PAYS DE LA LOIRE

Compétition: _____

Date: _____

Catégorie: _____

Catégorie Poids: _____

	ROUGE	BLEU
Nom:	_____	_____
Pays:	_____	_____

	IPPON	WAZA ARI	IPPON	WAZA ARI
Partie 1	2+2	1+1+1	2 + 3	1+1
Partie 2	2	③	2	①
Partie 3			3+3	
Total	00		50 FI	
	Shido	1	Shido	
	Chui		Chui	1
	Hansoku Make		Hansoku Make	

Vainqueur: **ROUGE** **HIKIWAKE** **BLEU**

Arbitre Central: _____ Tapis N° _____

Le shido donne 1 waza ari à l'adversaire que l'on entoure ① pour le différencier d'un waza ari technique, il en sera de même pour le chui qui sera noté ③ .

GESTES D'ARBITRAGE



HAJIME :

Début du match combat : l'arbitre tend les bras horizontalement, entre les combattants, les paumes se faisant face et annonce « HAJIME » avec une voix forte et avec autorité.



MATTE :

Arrêt du match/combat : L'arbitre tend 1 bras devant lui à l'horizontale, paume de main ouverte vers la table de suivi de compétition, doigts relevés vers le haut. L'annonce doit être forte et avec autorité.



WAZA ARI rouge : (1 point)

L'arbitre tend le bras droit sur le côté ou devant lui horizontalement. Le signe doit toujours être visible par la table de suivi de compétition.



WAZA ARI bleu : (1 point)

L'arbitre tend le bras gauche sur le côté ou devant lui horizontalement. Le signe doit toujours être visible par la table de suivi de compétition.



IPPON rouge : (2 points)

L'arbitre tend le bras droit au-dessus de sa tête, paume tournée vers l'avant.



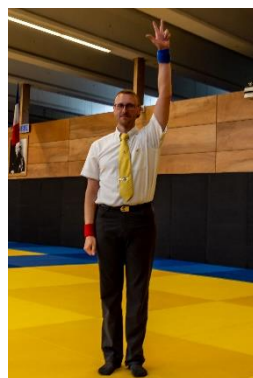
IPPON bleu : (2 points)

L'arbitre tend le bras gauche au-dessus de sa tête, paume tournée vers l'avant.



IPPON rouge : (3 POINTS)

L'arbitre tend le bras droit au-dessus de sa tête, en montrant distinctement trois doigts tendus.



IPPON bleu : (3 POINTS)

L'arbitre tend le bras gauche au-dessus de sa tête, en montrant distinctement trois doigts tendus.



ANNULATION DE DECISION :

L'arbitre agite plusieurs fois sa main au-dessus de sa tête pour annuler une décision qui vient d'être prise. Le signe doit être vif et clair pour la table de suivi de compétition



PASSIVITE : (shido)

Remarque ou sanction :
L'arbitre tourne horizontalement, en moulinette l'un autour de l'autre, ses avant-bras fléchis devant son buste.



TECHNIQUE DANGEUREUSE : (chui rouge)

L'arbitre mime le geste d'un large « crochet » avec le bras droit devant lui (la description de l'action doit suivre ce geste avant de donner la pénalité).



TECHNIQUE DANGEUREUSE : (chui bleu)

L'arbitre mime le geste d'un large « crochet » avec le bras droit devant lui (la description de l'action doit suivre ce geste avant de donner la pénalité).



ACTION SIMULTANEE DES 2 CÔTE :

L'arbitre frappe devant lui son poing fermé dans sa paume opposée ouverte.



MUBOBI : (shido)

Mise en danger de soi-même :
L'arbitre poings fermés, tend ses deux bras écartés devant lui à l'horizontale. Après le geste, l'arbitre doit annoncer clairement « MUBOBI »



PENALITE rouge : (SHIDO, CHUI, HANSOKU MAKE)

L'arbitre d'une main poing fermé, pointe l'index vers le combattant rouge fautif en annonçant la pénalité choisie et le motif.



PENALITE bleu : (SHIDO, CHUI, HANSOKU MAKE)

L'arbitre d'une main poing fermé, pointe l'index vers le combattant bleu fautif en annonçant la pénalité choisie et le motif.



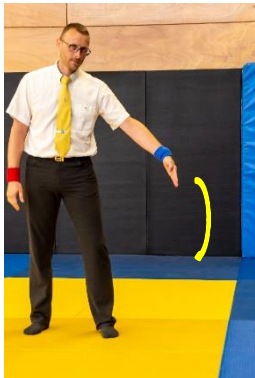
SAISIE et COUP NON SIMULTANES :
(shido rouge)

L'arbitre simule une saisie du jujitsugi d'une main, et de l'autre poing fermé envoie un coup.



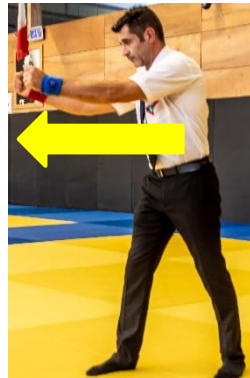
SAISIE et COUP NON SIMULTANES :
(shido bleu)

L'arbitre simule une saisie du jujitsugi d'une main, et de l'autre poing fermé envoie un coup.



SORTIE DE ZONE DE COMBAT :
(shido rouge)

L'arbitre signale une sortie de tapis en montrant avec la main ouverte le bord du tapis.



POUSSEE VOLONTAIRE :
(shido)

L'arbitre signale une poussée volontaire de la zone de combat en zone de sécurité ou au-delà en tendant ses deux bras devant lui.



PROJECTION en dehors de la zone de compétition : (chui)
L'arbitre avec la main droite ou gauche (suivant que l'action a été commise par le combattant rouge ou bleu) signale une projection de la zone de combat vers la zone en dehors de la zone de sécurité



REMARQUES INUTILES :
(chui)

L'arbitre met son index tendu, poing fermé, devant la bouche.



OSA EKOMI rouge :
(immobilisation)
L'arbitre tend le bras droit devant lui vers le sol en direction des combattants, paume de la main vers le sol et doigt serrés, et annonce clairement « OSA EKOMI ». Tant que le contrôle est tenu, la main doit rester pointée vers les combattants.



OSA EKOMI bleu :
(immobilisation)
L'arbitre tend le bras gauche devant lui vers le sol en direction des combattants, paume de la main vers le sol et doigt serrés, et annonce clairement « OSA EKOMI ». Tant que le contrôle est tenu, la main doit rester pointée vers les combattants.



TOKETA :

Sortie d'immobilisation
L'arbitre du même bras tendu, gauche ou droit (suivant qui tenait en OSEKOMI) agite plusieurs fois le bras de gauche à droite, doigts pointés vers le sol et paume verticale, en annonçant « TOKETA ». Le geste doit être vif et clair.



SIGNE « PAS VU » :

L'arbitre couvre un court instant ses yeux avec ses deux paumes de mains ouvertes et avant-bras parallèles.



REAJUSTEMENT du JUJITSUGI :

L'arbitre se tourne vers le combattant concerné en croisant devant lui ses bras, doigts vers le bas.



FULL IPPON :

Signe du CS à la table, qui signale qu'il y a « FULL IPPON » à l'arbitre central et indique la couleur du vainqueur.



HIKIWAKE :

(égalité parfaite)

L'arbitre croise ses deux bras devant sa poitrine, paumes des mains ouvertes à hauteur des épaules. L'arbitre doit annoncer « HIKIWAKE »



TEMPS MEDICAL :

L'arbitre forme un « T » avec ses deux mains.



DESIGNATION DU VAINQUEUR ROUGE :

L'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras sur le côté avec un angle de 45° paume de main ouverte tournée vers le ciel et annonce clairement « vainqueur » en montrant la couleur rouge.



DESIGNATION DU VAINQUEUR BLEU :

L'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras sur le côté avec un angle de 45° paume de main ouverte tournée vers le ciel et annonce clairement « vainqueur » en montrant la couleur bleu.



PERTE DE TEMPS :
(shido rouge)

L'arbitre poing fermé tend l'index vers le poignet droit de couleur rouge.



PERTE DE TEMPS :
(shido bleu)

L'arbitre poing fermé tend l'index vers le poignet gauche de couleur bleu.



ACTION INTERDITE :
(shido rouge)

Geste pour toutes les actions sanctionnés par shido (clé sur les doigts ou les orteils, ciseaux autour des hanches, coups portés dans les jambes ou à l'adversaire au sol) : l'arbitre pose le tranchant de la main sur le milieu de l'avant-bras.



ACTION INTERDITE :
(shido bleu)

Geste pour toutes les actions sanctionnés par shido (clé sur les doigts ou les orteils, ciseaux autour des hanches, coups portés dans les jambes ou à l'adversaire au sol) : l'arbitre pose le tranchant de la main sur le milieu de l'avant-bras.



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.



NON-RESPECT des instructions de l'arbitre :
(chui)

L'arbitre poings fermés, se tourne vers le combattant concerné et pointe ses index sur ses oreilles.



PAUSE :

(en cas d'égalité en combat additionnel)

L'arbitre lève son pouce en l'air pour signaler 1 mn de pause à la table de suivi de compétition, puis dos de mains en face-à-face écarte ses bras tendus devant lui vers l'extérieur pour signaler aux combattants de sortir de la zone de combat.



SONOMAMA debout ou au sol:

(on ne bouge plus)

L'arbitre pose fermement ses deux mains (un seul contact doit suffire) sur le dos des deux combattants pour qu'ils s'immobilisent dans la position où ils se trouvent en annonçant clairement et fortement « SONOMAMA »



YOSHI debout ou au sol:

(reprise du combat après sonomama)

Après « SONOMAMA », pour reprendre le combat, l'arbitre pose ses mains sur le dos des deux combattants et annonce clairement et fortement « YOSHI »

ma

Règlementation Jujitsu Expression Technique

La compétition d'Expression Technique a pour but de présenter des défenses contre des attaques prédéterminées par équipes de deux.

Les attaques sont divisées en 3 séries comprenant chacune 4 attaques.

A. Saisies, Ceintures et Colliers

B. Coups : poings et pieds

C. Attaques avec armes

Le juge central tire des cartes selon la catégorie d'âge :

Catégorie	Séries	Nombre de cartes
Junior / Senior	A, B, C	3 par série = total 9
Cadet	A, B	3 par série = total 6

Le couple avec les ceintures rouges commence, l'autre couple répondra aux mêmes attaques mais dans un ordre différent.

Le CS sera chargé de préparer toujours 1 jeu de cartes sur la table à disposition du juge central.

Catégories :

On distingue les catégories suivantes : Masculins, Féminins et Mixtes.

Un couple de compétiteurs peut être formé sans aucune restriction de poids, d'âge ou de grade.

Pas de temps de combat à gérer à la table.

Quand un même couple doit effectuer des prestations successives, un temps de récupération de 5 mn lui sera accordé.

Notation :

Les notes sont données par les membres du jury à la fin de chaque série. Les juges lèvent leurs notes bras tendu face à la table au commandement « hanteï » du juge arbitre.

Le juge arbitre annonce d'abord toutes les notes.

7.5	6	6.5	7	6	=	?
-----	---	-----	---	---	---	---

La note la plus haute et la plus basse sont enlevées.

Les commissaires sportifs enregistrent les notes sur la feuille de combat et sur informatique. Le total sera l'addition de toutes les notes restantes

7.5	6	6.5	7	6	19,5
----------------	---	-----	---	--------------	------

- La prestation terminée, les deux couples reprennent leurs places initiales.
- Le juge arbitre demande le résultat à la table des CS et désigne le vainqueur.
- Si les deux couples sont à égalité de points, la prestation continue après un nouveau tirage au sort (les nouvelles attaques sont différentes du combat principal): le couple bleu commence par la série A suivi par le couple rouge jusqu'à obtention de la victoire sur une série, pas de temps de récupération pour la reprise.

Dans le cas où il n'y aurait que 3 juges, la totalité des points seront gardés.

CHAMPIONNAT DE FRANCE JUJITSU EXPRESSION TECHNIQUE

Catégorie:

☐ Masculins

☐ Féminines

☐ Mixtes

ROUGE

Nom:

Nom:

Pays:

Juge

1

2

3

4

5

1

7

6.5

6

7.5

7

2

7.5

7

6.5

6

7

3

8

7

7

7.5

6

Sous total

Total

=

20

=

40.5

=

62

Score total

62

BLEU

Nom:

Nom:

Pays:

Juge

1

2

3

4

5

1

8

7

7.5

7

6.5

2

7.5

7.5

7

6.5

7

3

7

8

8

6

7

Sous total

Total

=

21.5

=

43

=

65

Score total

65

Vainqueur

ROUGE

HIKIWAKE

BLEU

Arbitre Central:

Tapis N°

Règlementation Ne Waza

- Les catégories d'âge concernées sont les cadets, juniors et les seniors masculins et féminines.
- Les grades vont de la ceinture blanche à la noire.

Temps de combats:

	Temps de combat	Temps de repos
Juniors / Séniors	5 mn	1 temps de combat Double du temps de combat avant les finales
Cadets	4 mn	

Fonctionnement de la table :

Deux Commissaires Sportifs assurent le fonctionnement :

- Le 1^{er} s'occupe du suivi des tableaux
- Le 2^{-ème} s'occupe du tableau informatique.

Le combat est dirigé par un arbitre. Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras muni d'un manchon bleu ou rouge correspondant à la couleur du combattant concerné (manchon de couleur au poignet de l'arbitre).

L'arbitre annonce simultanément avec la parole et le geste les points marqués ainsi que les différentes indications nécessaires au suivi du combat.

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace avec le bras (ex : gestuelle waza ari).

Notation :

La victoire par IPPON se notera toujours par 100, le perdant marquant 0

Ex : 100 / 0

Dans tous les autres cas, on marquera le total exact de points de chaque combattant

Ex : 56 / 36

Dans tous les cas, noter les points exacts du tableau d'affichage,

Victoire de DUPONT par Ippon : 100 / 0

DUPONT Jean	
	DUPONT Jean
	100 / 0
LEBRAS Matthieu	

Victoire de DUPONT par : 16 / 6

DUPONT Jean

	DUPONT Jean
	16 / 6
	LEBRAS Matthieu

Marquage poule classique :

Il a été décidé que nous travaillerons désormais uniquement sur des Poules classiques Pour des raisons de formatages informatique.

	NOM	PRENOM	1		2		3		4		V	P	C
1	DUPONT	Jean							09	7	1	5	4
									04				
2	MARTIN	Joël	50 FI	50							1	50	2
			00										
3	LEBRAS	Matthieu	18	8	22	17			50 H	50	3	75	1
			10		05				00				
4	BRETON	Erwan			15	7					1	7	3
					08								

Le marquage s'effectue comme suit :

Une croix dans la case du perdant puis dans la case du vainqueur, les points du vainqueur en bleu, les points du perdant en orange et la différence en jaune donnera les points à cumuler.

Le classement s'effectue comme suit :

Classement par le nombre de victoires

En cas d'égalité de victoires, les points (total des différentiels- cases jaunes) donnent le classement.

Le marquage des abandons, forfaits et raisons médicales (avec intervention du médecin ou pas, l'arbitre pouvant prendre la décision seul) se notera :

- 100 / 0.A Abandon du combattant pendant le combat
- 100 / 0.F Forfait du combattant (ne se présente pas)
- 100 / 0.M Abandon suite à une blessure ou perte de conscience

Blessure d'un des combattants :

L'arbitre stoppera le combat et demandera l'intervention du médecin, qui pourra décider de la suite à donner après la blessure.

L'arbitre respectera la décision du médecin, concernant la reprise ou l'abandon du combat.

Le temps maximum d'intervention et de soin pendant un combat est de 2 min.

Si un combattant perd conscience ou s'il est sujet à un évanouissement, le combat doit être arrêté immédiatement. Il n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.
(Le CS s'assurera de prévenir dans les plus bref délais l'organisateur)

Pénalités :

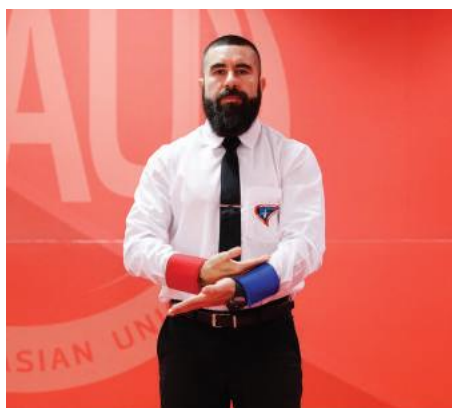
Chaque pénalité sera marquée par un shido :

- Le premier shido sera sans conséquence
- Le 2^{ème} shido donnera 1 avantage à l'adversaire
- Le 3^{ème} shido donnera 2 points à l'adversaire
- Le 4^{ème} donnera la victoire par hansoku make.

Golden score :

En cas d'égalité parfaite à la fin du temps réglementaire, Le combat continue en Golden Score sans limite de temps jusqu'au premier ippon, point, avantage ou pénalité.

Gestes d'arbitrage Ne Waza :



Quand le combattant saisit l'intérieur de la manche ou du pantalon de son adversaire.

Inviter le combattant à se relever :



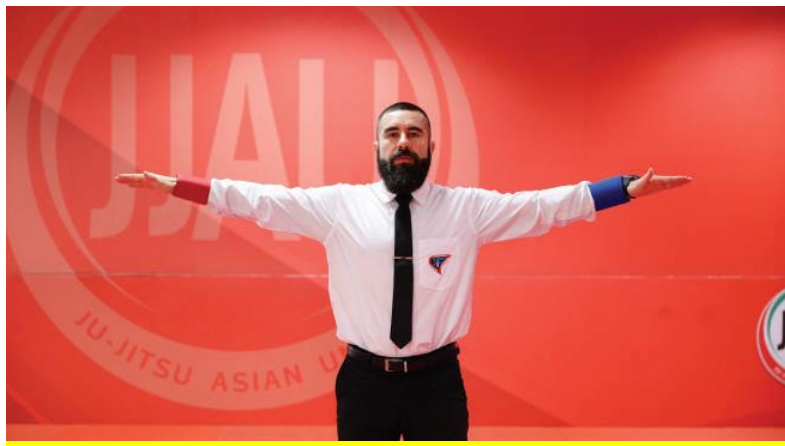
Inviter le combattant à retourner au sol :



Début du combat :



Fin du combat :



Faute technique :
Shido



Faute Grave
Hansoku Make



Avantage :



Les avantages sont indiqués en levant le bras correspondant au combattant à hauteur de l'épaule, paume vers le sol.

Règle du Challenge :

La procédure du challenge n'est applicable que si l'ensemble de la compétition est équipé d'un arbitrage vidéo avec le système CARE-

Le challenge est une interaction arbitre/coach dans le but de changer le résultat d'une situation spécifique au cours d'une rencontre.

La situation doit se produire entre le début et la fin de la rencontre. Un challenge ne peut pas être fait après que l'arbitre ait mis fin à la rencontre, mais seulement pendant le cours de la rencontre.

Situation challengeables :

Les situations challengeables sont les suivantes :

 Tout ce qui changerait raisonnablement le résultat de la rencontre par exemple.

 Fautes techniques, par exemple les points accordés ne correspondent pas au score affiché à l'écran, arrêt/départ du chronomètre.

 Les pénalités données, contact trop fort, passivité.

 Points accordés par exemple, etc...

Un challenge ne peut pas être contre-challengé.

Procédure :

Le coach doit demander le challenge en se levant de sa chaise et en montrant le badge de son compétiteur.

Au prochain « HANTĖĭ » en Duo expression technique ou au prochain « MATTE » en combat, l'arbitre s'approche du coach.

En ne waza, quand les combattants sont dans une position stable et reconnaissable, l'arbitre annonce « MATTE » pour arrêter temporairement le combat, et les combattants ne sont plus autorisés à bouger.

Au « MATTE » le commissaire sportif ne doit pas valider le combat et attendre l'issue du challenge et les corrections éventuelles.

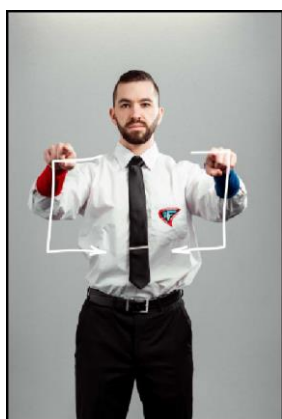
Le coach doit décrire clairement en une ou deux phrases la situation qu'il veut challenger. L'arbitre demande au coach s'il veut challenger la situation. Si le coach dit « OUI » et que le compétiteur est d'accord, le challenge démarre.

L'arbitre prend le badge de l'athlète. Si le compétiteur n'est pas d'accord, le challenge n'est pas mis en action.

Dans le cas où un athlète n'est pas d'accord pour la 3^{ème} fois au cours d'une rencontre, cela sera considéré comme un challenge refusé.

La situation décrite peut être vérifiée avec la vidéo si besoin. Le challenge ne peut changer que le résultat de la situation challengée, et aucune autre partie de la séquence vérifiée.

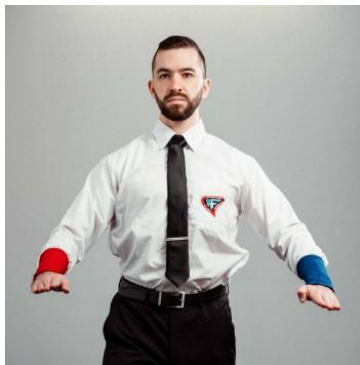
Après le challenge, l'arbitre doit montrer l'issue du challenge aux compétiteurs et au public en utilisant les gestes d'arbitrage. Si le challenge change le résultat de la situation décrite, il sera considéré comme un challenge accepté. Dans le cas contraire, il sera considéré comme refusé.



Vidéo Requite / Challenge de l'entraîneur :

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 refusé :

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.

Le commissaire note sur la feuille de suivi et/ ou le badge le challenge refusé selon les consignes propres à la compétition.



Challenge de l'entraîneur accepté

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.

Usage du challenge :

Pour prévenir le mauvais usage du challenge, la procédure suivante sera appliquée.

Chaque compétiteur aura 2 marques sur son badge (par discipline).

Si le coach fait un challenge, le badge du compétiteur est donné à l'arbitre.

Si le challenge est accepté, la carte d'accréditation est rendue au coach.

Si le challenge est refusé, une marque est enlevée sur le badge avant qu'il soit rendu à l'athlète, pour identifier que plus aucun challenge ne sera possible pour cet athlète.

La seconde marque ne peut être utilisée que pour le bloc final (combat pour une médaille). Même si la 1^{ère} marque n'a pas été utilisée, elle ne peut pas être reportée sur le bloc final.

Didier DEBOSSU

Responsable national CS jujitsu/jeu waza

Membre de la commission nationale jujitsu