



# REGLES DE COMPETITION

Lignes directrices générales

# JUJITSU NE WAZA

Approuvé par :



[www.jjau.org](http://www.jjau.org)

V.2.2



Ce manuel a été produit avec le support amical de l'Union Asiatique de Jujitsu (JJAU). Il contient les règles du Jujitsu Ne Waza. Il a été approuvé par la Fédération Internationale de Jujitsu (JJIF) en août 2015 et complètement revu en 2020.

Les droits d'auteurs (spécialement les crédits photos) appartiennent à la JJAU.

La version en anglais du manuel est la seule règle officielle.

[www.jjif.org](http://www.jjif.org)

[www.jjau.org](http://www.jjau.org)



Article 1 Aire de compétition

Article 2 Entraîneurs

Article 3 Tenue et conditions de présentation personnelle

Article 4 Catégories et temps

Article 5 Arbitres

Article 6 Commissaires sportifs

Article 7 Déroulement du combat / Autres signes utilisés par l'arbitre

Article 8 Application de « FIGHT » et « STOP » ou « HAJIME » et « MATTE »

Article 9 Attribution du score / Points / Avantages

Projection ou amenée au sol

Techniques de contrôle : Genou/estomac ou « UKI GATAME » / Position haute montée à cheval avant ou arrière / Position dans le dos / Passage de garde / Renversement

Article 10 Soumission – Clés et étranglements

Article 11 Pénalités / Fautes et actes interdits

11.2 Fautes légères

11.3 Fautes graves / Tableau des techniques autorisées ou interdites / Blocage latéral du genou

Article 12 Fin du combat

Article 13 Forfait et abandon

Article 14 Blessure, maladie et accident

Article 15 Hygiène

Article 16 Autres dispositions

Article 17 Compétitions par grade ou niveau

Tableau des techniques autorisées ou interdites par grade et niveau

Article 18 Age, catégories de poids et temps de combat / Catégories de poids pour les jeunes



## **REGLES DE COMPETITION**

Les 2 combattants s'engagent à combattre dans un état d'esprit sportif. L'objectif du combat est de gagner par soumission, clé ou étranglement, ou en surclassant son adversaire.

Le combat se compose de :

Projections, amenées au sol, clés et étranglements en position debout.

Techniques au sol, contrôles, améliorations de position (passage de garde, renversements), clés et étranglements au sol.

D'autres règles et directives peuvent être prises par les organisateurs en fonction du format et du protocole de la compétition. Différentes catégories de techniques en fonction de la catégorie de poids ou d'âge et de niveau (catégories de ceinture) sont possibles.

Toutes les références aux termes « il » ou « lui » et « son » dans le présent document s'entendent également de « elle » et « sa ».



# ARTICLE 1

AIRE DE COMPETITION

# ARTICLE 1

## AIRE DE COMPETITION



L'aire de compétition doit être mise en place suivant les règlements complémentaires figurant dans le document annexe.

**1.1** L'aire de compétition doit être couverte par des tatamis, avec des couleurs différentes qui divisent les zones.

**1.2** La zone en dehors de la zone de combat est appelée « zone de sécurité ».

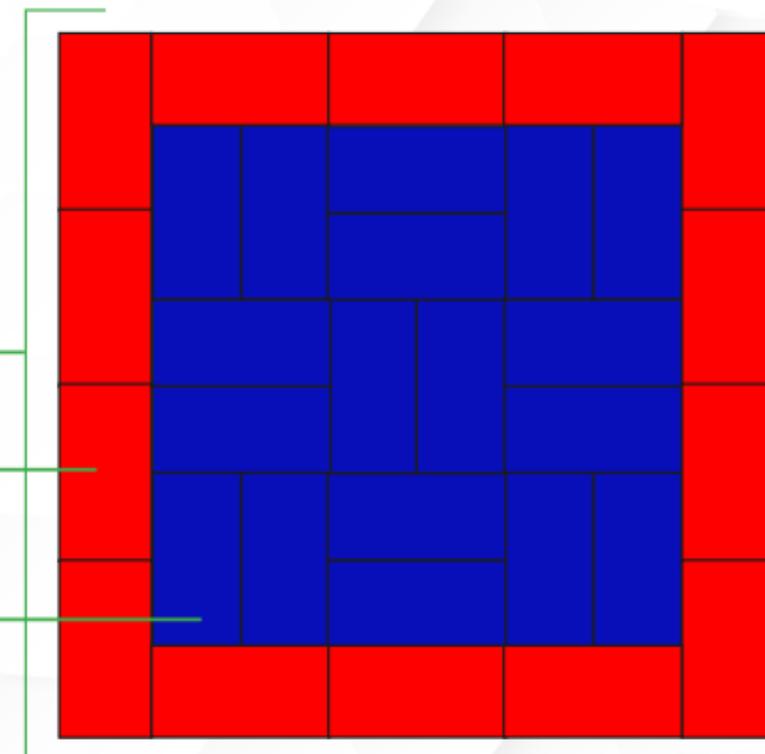
**1.3** La zone de combat plus la zone de sécurité sont appelées « zone de compétition ».

**1.4** Toute zone de sécurité supplémentaire ne fait pas partie de la « zone de compétition ».

ZONE DE COMPETITION ←

ZONE DE SECURITE ←

ZONE DE COMBAT ←





# ARTICLE 2

ENTRAINEURS

# ARTICLE 2

## ENTRAINEURS



Seulement 1 entraîneur par combattant est autorisé par match, en fonction du format de compétition.

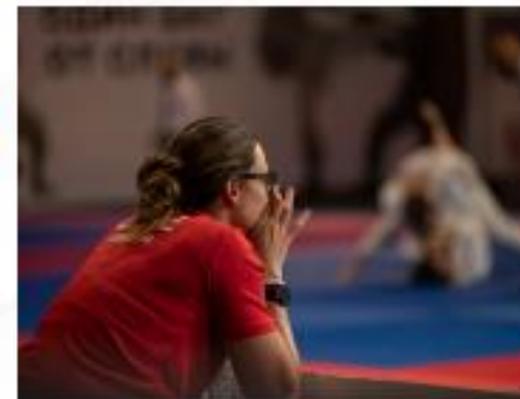
**2.1** L'entraîneur reste à la limite de la surface de compétition pour aider son combattant.

**2.2** Conscients du rôle du modèle, en tant que tel, l'entraîneur doit se comporter selon les règles éthiques du code des arts martiaux.

**2.3** L'entraîneur doit être habillé correctement (survêtement complet ou tenue correcte). Pendant les éliminatoires, le survêtement de l'équipe est acceptable. Pour certains événements, un code vestimentaire spécial peut être établi.

**2.4** En cas de débordement de l'entraîneur envers les combattants, l'arbitre, le public ou toute autre personne, l'arbitre central peut décider de lui faire quitter l'aire officielle de compétition pour la durée du combat.

**2.5** Si le mauvais comportement persiste, les arbitres du combat peuvent décider de lui faire quitter le lieu de compétition. Les organisateurs se réservent le droit d'interdire l'accès à toute personne désobligeante.





# **ARTICLE 3**

**TENUE VESTIMENTAIRE ET CONDITIONS DE  
PRESENTATION PERSONNELLE**

# ARTICLE 3

## TENUE VESTIMENTAIRE ET CONDITIONS DE PRESENTATION PERSONNELLE



Le combattant doit s'assurer de suivre le règlement concernant la tenue vestimentaire et les conditions de présentation personnelle telles que listées dans le document en annexe.

Si un combattant ne respecte pas ce règlement, il lui sera interdit de commencer le combat. Dès lors que la non-conformité de sa tenue aux règles spécifiques lui aura été signifiée, il aura la possibilité de changer d'équipement et de se présenter à nouveau dans le délai imparti.

Généralités :

**3.1** Les combattants doivent porter un GI de bonne qualité, qui doit être propre et en bon état. La taille du GI doit être ajustée à celle du combattant et la matière du GI doit permettre une bonne saisie.

**3.2** Les combattants doivent porter des sous-vêtements élastiques. Les féminines doivent obligatoirement porter un tee-shirt ou un justaucorps extensible ou élastique qui épouse le corps sous le GI.

**3.3** Les combattants doivent avoir les ongles des orteils et des doigts courts.

**3.4** Les combattants ne sont pas autorisés à porter tout ce qui peut blesser ou mettre en danger la personne.

**3.5** Les cheveux longs doivent être attachés avec des élastiques. Le port du hijab (couverture des cheveux) est autorisé.

**3.6** Règles additionnelles en annexe.





# ARTICLE 4

## CATEGORIES ET TEMPS

# ARTICLE 4

## CATEGORIES ET TEMPS



**4.1** Les catégories sont fixées en conformité avec le code d'organisation des compétitions.

**4.2** Le temps de combat est réglé en fonction de la catégorie.

**4.3** Entre 2 combats, un temps de récupération, égal au temps de combat, doit être donné. Avant les finales, ce temps doit être le double du temps de combat.

**4.4** Règles complémentaires en annexe.



# ARTICLE 5

ARBITRES

# ARTICLE 5

## ARBITRES

**5.1** L'arbitre est la plus haute autorité dans chaque combat.

**5.2** La décision de l'arbitre sur le résultat du combat est souveraine.

**5.3** La décision sur le résultat d'un combat ne peut être modifiée que dans les circonstances suivantes :

**5.3.1** Si le score a été mal noté sur les écrans par les marqueurs.

**5.3.2** Si le combattant déclaré vainqueur a utilisé une technique ou une tactique illégale non aperçue par l'arbitre.

**5.3.3** Si le combattant a été disqualifié à tort après avoir porté une soumission ou une prise permise. Et dans le cas où celui-ci n'a pas fait abandonner son adversaire, le combat reprendra au centre du tapis et 2 points lui seront accordés. Par contre, si le combattant a abandonné avant l'arrêt du combat et la disqualification, le combattant disqualifié sera déclaré vainqueur

**5.3.4** Si un arbitre commet une erreur de jugement dans l'application des règles (une erreur de jugement ne comprend pas les interprétations subjectives que l'arbitre prend dans l'attribution des points, des avantages ou des pénalités).



Pour changer le résultat d'un combat, les conditions suivantes doivent être prises en compte :

**5.3.4.1** L'arbitre peut consulter le responsable de l'arbitrage de l'événement. Toutefois, la décision de changer ou non le résultat lui appartient.

**5.3.4.2** Le responsable de l'arbitrage ne peut intervenir sur le changement de résultat que si les combattants n'ont pas combattu à nouveau.

**5.4** Les interprétations subjectives de l'arbitre sur l'attribution des points, avantages ou pénalités sont définitives et ne peuvent être changées.

**5.5** Il est du devoir des arbitres d'intervenir quand ils le jugent nécessaire.

**5.6** Il est du devoir des arbitres de s'assurer que les combattants respectent l'obligation de combattre dans la zone de combat.

**5.7** Il est du devoir des arbitres supervisant les moins de 12 ans de veiller à la protection de la colonne vertébrale du combattant en se positionnant derrière lui lorsqu'il est relevé par l'adversaire, dans le cas d'un triangle ou d'une garde fermée.

**5.8** Pendant le combat, l'arbitre central doit rester dans les limites de la zone de combat. Il décide des points et des pénalités, mais prendre conseil auprès des arbitres de chaise.

**5.9** Comme indiqué à l'article 5.11, un dispositif d'assistance vidéo peuvent être utilisés. En plus, l'arbitre central peut solliciter l'avis de 2 arbitres latéraux assis sur des chaises hors de la zone de sécurité et qui se situeront à des angles opposés du tapis.

**5.10** S'ils le jugent nécessaire, les arbitres latéraux peuvent changer la décision de l'arbitre central. La suite décrit les formes autorisées d'interaction entre les arbitres latéraux et l'arbitre central.

**5.10.1** En cas de consensus entre arbitres, central et latéraux, les arbitres latéraux restent à leur place comme prévu à l'article 5.9.

**5.10.2** En cas de différence d'interprétations de résultat, l'arbitre soulevant la question doit se lever et signaler avec le geste prévu pour ajouter ou enlever des points, avantages ou pénalités.

**5.10.3** Si les 3 arbitres n'arrivent pas à un consensus de résultat pour la même action, l'arbitre central donnera la décision intermédiaire. Par exemple, 1 arbitre valide un passage de garde, le 2<sup>ème</sup> un avantage et le 3<sup>ème</sup> veut enlever des points. Dans ce cas, l'avantage sera compté.

**5.10.4** En cas de disqualification d'un combattant par accumulation de 4 pénalités, l'arbitre central attribuera la pénalité avant mettre un terme au combat. La décision de l'arbitre central est confirmée quand 1 des arbitres latéraux répète le geste. La disqualification est alors confirmée et l'arbitre central peut arrêter le combat.

**5.10.5** Quand un combattant commet une faute grave, l'arbitre central doit faire le geste de disqualification avant d'arrêter le combat. Si 1 des 2 arbitres latéraux répète le geste, la décision est confirmée et l'arbitre central peut arrêter le combat.

**5.10.6** En cas d'égalité, l'arbitre central placera les combattants en position de début de combat, chacun sur son côté. L'arbitre central reculera de 2 pas et fera aux arbitres latéraux le geste de se lever. Une fois qu'ils sont debout, l'arbitre central avance du pied droit. Les 3 arbitres lèvent alors un bras pour indiquer le vainqueur du combat. Le combattant qui recueille le vote majoritaire sera déclaré vainqueur par l'arbitre central.

\* En cas d'égalité, l'arbitre doit décider quel combattant a été le plus souvent proche d'une position susceptible de points ou d'une soumission.

**5.11** En cas d'égalité sur un combat de demi-finale ou une finale, le combat peut continuer en « avantage décisif » : l'arbitre redémarre le combat avec les 2 combattants en position debout au centre du tapis. Le premier score (points, avantage, pénalité) sera décisif et mettra fin au combat. Si, au bout de 2 minutes, aucun combattant n'a pu marquer, le combat sera fini et le vainqueur sera désigné par décision de l'arbitre.

**5.11.1** C'est l'organisateur de la compétition qui décide d'avoir ou non un système d'avantage décisif et de l'appliquer.

**5.12** En cas d'arbitrage avec assistance vidéo, le système sera le suivant. L'arbitre central a la possibilité pour chaque point d'arrêter le combat pour se donner une autre point de vue ou les décisions prises auparavant. En plus, en cas d'assistance vidéo, les 2 arbitres latéraux seront situés dans une zone de visionnage. Si les 2 arbitres latéraux sont d'accord, la décision pourra être changée. L'un d'eux contactera l'arbitre central par oreillette pour lui signaler le nouveau score conforme.



# ARTICLE 6

COMMISSAIRES SPORTIFS

# ARTICLE 6

## COMMISSAIRES SPORTIFS

**6.1** Les commissaires sportifs sont placés à l'opposé de l'arbitre central au début du combat.

**6.2** Parmi les commissaires sportifs, il y a 1 marqueur de score responsable de la tenue du tableau de marque électronique.



# ARTICLE 7

DEROULEMENT DU COMBAT



# L'arbitre

---

## Appelle les combattants

**7.1** Les combattants commencent face à face au milieu de la zone de compétition à environ 2 mètres l'un de l'autre. Le combattant avec la ceinture rouge est sur le côté droit de l'arbitre central. Au signe de l'arbitre central, les combattants saluent d'abord l'arbitre puis se saluent entre eux.



**7.2** Le combat commence en position debout, dès que l'arbitre central a annoncé FIGHT ou HAJIME.

**7.3** Dès qu'un contact est installé (saisir ou tenir), ils peuvent aller immédiatement au sol/dans la garde.

**7.4** Les combattants peuvent contrôler, changer de positions, mais doivent rester actifs.

**7.5** Tout mouvement allant à l'extérieur de la zone de compétition devra être arrêté. Les combattants devront se remettre en position debout au milieu de la zone de combat.

**7.6** Tout le combat doit se tenir à l'intérieur de la zone de combat. L'arbitre central arrêtera le combat en dehors de ces limites et ordonnera aux combattants de revenir au centre du tapis face à face en position debout si aucune position n'a été bien identifiée.



**7.7** Quand un combattant prend son adversaire dans la zone de sécurité en essayant de stabiliser la position, l'arbitre central devra attendre avant d'arrêter le combat, afin de permettre au combattant de stabiliser la position 3 secondes pour obtenir un score. L'arbitre donnera les points et replacera ensuite les combattants au centre de la zone de combat dans la même position.

**7.8** Lorsque les 2/3 du corps des combattants sont en dehors des limites de la zone de combat en position debout ou au sol dans une position stabilisée, l'arbitre devra arrêter le combat et le faire reprendre en position debout au milieu de la zone de combat.



# Autres signes utilisés par l'arbitre

## pour diriger le combat



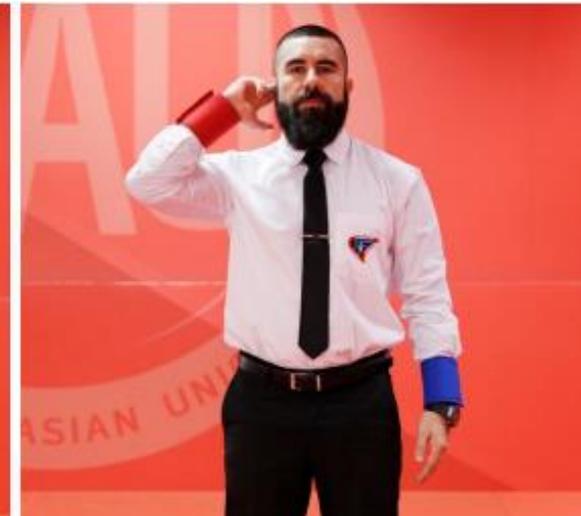
Demander au combattant de réajuster le GI ou la ceinture en croisant les bras vers le bas à hauteur la taille.



Indiquer aux combattants de rester à l'intérieur de la zone de combat en faisant des mouvements circulaires avec le doigt pointé vers le haut.



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



Quand les arbitres vidéo sont sollicités pour un changement de points, avantage ou pénalité.



Demander au combattant de se relever.

Demander au combattant de se replacer au sol (dans la position précisée par l'arbitre).



# ARTICLE 8

APPLICATION DE FIGHT/STOP OU HAJIME/MATTE



**8.1** L'arbitre central doit annoncer FIGHT ou HAJIME pour commencer le combat ou reprendre le combat après STOP ou MATTE.

**8.2** L'arbitre central doit annoncer FIGHT pour informer le combattant de sa passivité.

**8.3** L'arbitre central doit annoncer STOP ou MATTE pour arrêter le combat temporairement ou définitivement dans les cas suivants :

**8.3.1** Si les 2 combattants ont quitté la zone de combat dans une position facilement reconnaissable. L'arbitre central les replacera au milieu de la zone de combat dans cette position et redémarrera le combat par FIGHT ou HAJIME.

**8.3.2** Dans tous les autres cas où l'arbitre central l'estime nécessaire (par exemple pour ajuster le GI, prendre une décision, en cas de risque de danger ou de blessure).

**8.3.3** Si les 2 combattants ont quitté la zone de combat dans une position non reconnaissable, l'arbitre fera reprendre le combat en position debout au centre de la zone de combat.

**8.3.4** Si ou les 2 combattants sont blessés, inconscients ou malades.

**8.3.5** En cas de soumission (si un combattant tape, montre tout autre signe de soumission, crie ou s'il est ne peut pas taper lui-même en cas d'étranglement ou de clé).

**8.3.6** A la fin du temps réglementaire.



# ARTICLE 9

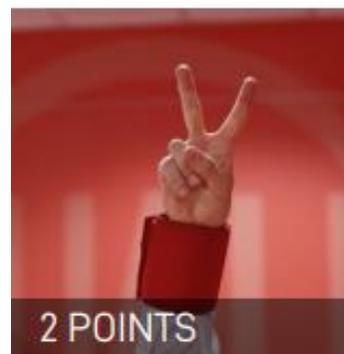
## ATTRIBUTION DU SCORE

Les activités évoluant vers une possible soumission seront créditées en score. Les actions défensives ne peuvent pas être comptabilisées. Il est important d'observer quand les séquences commencent et finissent.



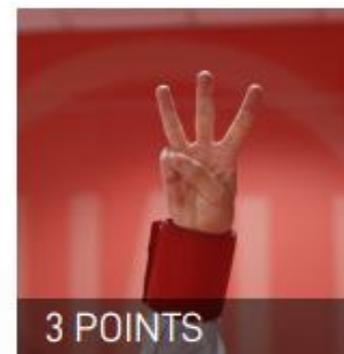
**\*\*\* Si cette situation se produit alors que le combattant a déjà eu 2 pénalités, il aura une nouvelle pénalité et son adversaire 2 points seulement.**

## 9.1 POINTS



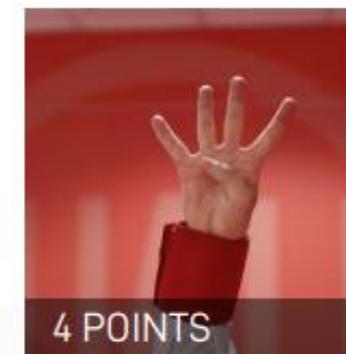
2 POINTS

PROJECTION  
RENVERSEMENT  
UKI GATAME



3 POINTS

PASSAGE DE GARDE



4 POINTS

POSITION HAUTE MONTEE  
AVANT, ARRIERE,  
CONTRÔLE DU DOS

**9.1.1** Les points seront attribués par l'arbitre central chaque fois qu'un combattant stabilise une position pendant 3 secondes. Les points seront indiqués gestuellement par l'arbitre central en faisant le nombre de points avec les doigts de la main correspondant à la couleur du combattant qui a marqué.

**9.1.2** Quand un combattant sort volontairement de la zone de combat pour empêcher l'adversaire de finaliser un renversement ou une projection, l'arbitre donnera 2 points à l'adversaire et 1 point de pénalité pour le combattant sorti de la zone de combat. \*\*\*

**9.1.3** 3 secondes de contrôle sont nécessaires à partir de la fin de la séquence pour pouvoir compter les points. Les points se cumulent. Par exemple, un combattant progressant du passage de garde vers la position haute montée marquera après 3 secondes de stabilisation les 3 points du passage de garde et les 4 points de la position haute montée, soit un total de 7 points.

**9.1.4** Un combattant qui arrive à une position susceptible de marquer des points alors qu'il subit une soumission devra d'abord se libérer complètement de la soumission puis stabiliser sa position pendant 3 secondes.

**9.1.5** Dans cette situation, si le combattant n'arrive pas à contrôler son adversaire après s'être libéré de la soumission, il n'aura ni point ni avantage.

**9.1.6** Un combattant qui arrive à une position susceptible de marquer des points alors qu'il subit une soumission marquera un avantage dès lors que cette sortie de soumission n'est pas due à l'expiration du temps du combat.

**9.1.7** Quand un combattant en position de marquer des points est pris en soumission, l'arbitre cesse de compter les 3 secondes. Si le combattant échappe à la soumission ou si le temps du combat est expiré, l'arbitre central accordera un avantage pour chaque position susceptible d'être comptée. Ces avantages seront attribués même si les combattants ne sont plus dans la même position où ils étaient lorsque le décompte des 3 secondes a cessé.

**9.2.1.2** Un avantage est compté lorsqu'un combattant qui réalise une position nécessitant 3 secondes de contrôle ne peut la maintenir jusqu'au terme des 3 secondes. Par exemple, l'arbitre accordera un avantage au combattant qui a complètement passé la garde de son adversaire mais n'a pas réussi à stabiliser la position 3 secondes ensuite.\*

**9.2.2** Un avantage peut être accordé par l'arbitre même après la fin du combat, mais avant d'annoncer le résultat final. L'arbitre devra attendre avant d'accorder l'avantage que le combattant n'ait plus la possibilité de marquer ses points.

*\* De plus, toute tentative de soumission (offrant une possibilité réaliste de soumission) sera créditée de 1 avantage.*

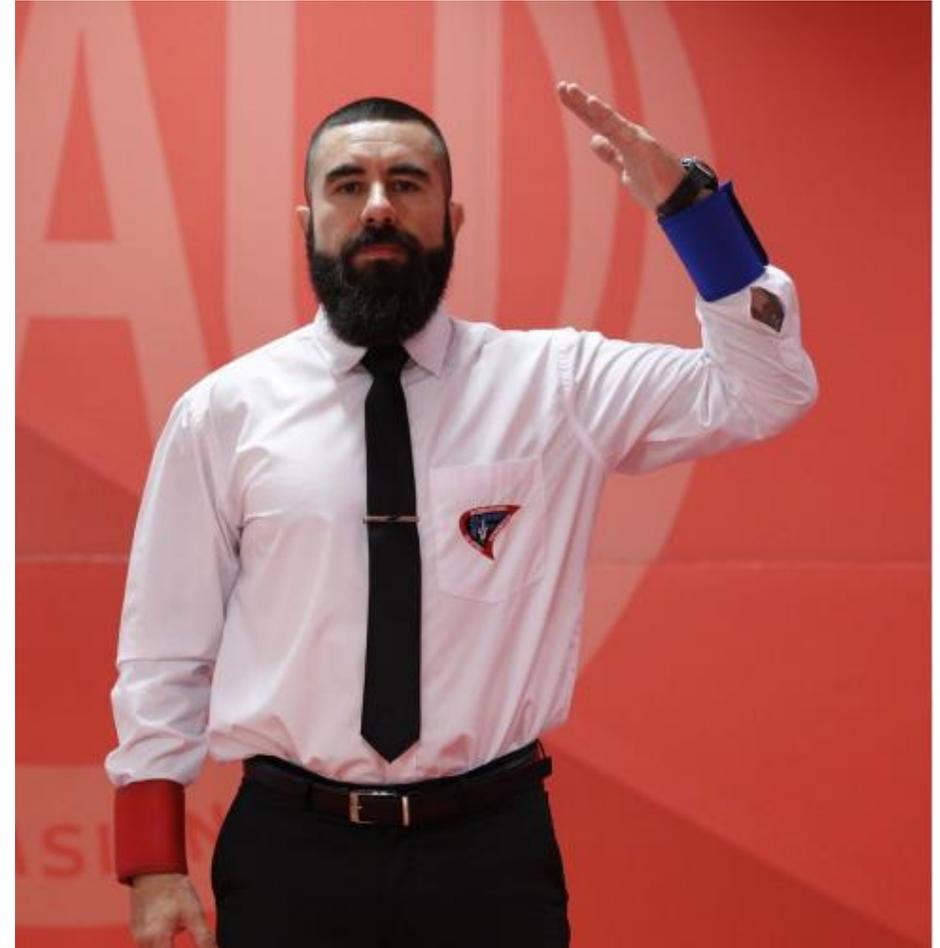
#### AVANTAGE



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

## 9.2 AVANTAGES

#### DEDUCTION DE POINTS



Les points déduits sont indiqués avec le bras correspondant au combattant, paume de la main vers l'oreille de l'arbitre.

## A. PROJECTION OU AMENEE AU SOL

Quand un combattant, à partir de la position debout, projette ou amène son adversaire au sol en le mettant sur le dos, sur le côté ou en position assise.



**9.A.1** Quand un combattant projette ou amène au sol son adversaire à 4 pattes ou sur le ventre, il ne pourra marquer des points que lorsqu'il aura pris le dos de son adversaire tout en le maintenant avec au moins un genou au sol.

**9.A.2** Un combattant qui commence une projection ou une amenée au sol avant que son adversaire installe sa garde pourra marquer 2 points ou un avantage, dans le respect des règles de projection ou d'amenée au sol.

**9.A.3** Quand un combattant saisit le pantalon de son adversaire et que celui-ci installe une garde au sol, il pourra marquer 2 points de projection ou d'amenée au sol s'il contrôle la position au sol pendant 3 secondes.



**9.A.4** Dans le cas où après la saisie du pantalon, l'adversaire saute dans la garde, le combattant devra le déposer au sol dans les 3 secondes et le contrôler 3 secondes pour marquer 2 points de projection.

**9.A.5** Si un combattant installe d'abord une garde sautée et que son adversaire le dépose au sol, il ne pourra avoir ni les 2 points ni avantage.

**9.A.6** Si un combattant projette ou amène son adversaire sur la zone de sécurité en ayant ses 2 pieds à l'intérieur de la zone de combat et que celui-ci arrive dans une position stabilisée, l'arbitre attendra les 3 secondes pour valider les points. L'arbitre redémarrera ensuite le combat au centre de la zone de combat et dans la position des combattants au moment de l'arrêt du combat.



**9.A.7** Une prise de dos (avec 1 ou 2 genoux au sol) après une projection ne pourra être attribuée que si le combattant était sur ses 2 pieds avant la projection ou l'amenée au sol.

**9.A.8** Quand un combattant utilise un single (kushiki daoshi) ou un double leg (morote gari) pour projeter son adversaire et que celui-ci, une fois au sol, applique une autre technique en contre, seul le combattant ayant contré pourra marquer un score.

**9.A.9** Aucun score pour les projections ou amenées au sol :

**9.A.9.1** Si un combattant défend un renversement avant 3 secondes en remettant son adversaire sur le dos ou sur le côté (ni 2 points ni avantage).

**9.A.9.2** En position debout, si un combattant défend une prise de dos alors que son adversaire a installé 1 ou 2 crochets sans avoir d'appui au sol, en le projetant ou en l'amenant sur le dos, même si le contrôle est de 3 secondes.

Prendre le dos après une technique de projection pendant 3 secondes.

2 POINTS

Quand un combattant fait une projection ou une amenée au sol, ou une série de plusieurs avec la même saisie, et que l'adversaire sur le dos ou le côté défend en se remettant debout sur ses pieds avant que la stabilisation de 3 secondes soit achevée, l'arbitre central n'accordera l'avantage que lorsqu'il n'y aura plus la possibilité de finir de projeter.

AVANTAGE



# TECHNIQUES DE CONTRÔLE (3 SECONDES)



- Les combats doivent se dérouler avec une progression des positions de contrôle pour aboutir à une soumission. Par conséquent, le combattant qui, afin de marquer des points, abandonne une position déjà comptée pour ensuite y revenir, ne pourra pas marquer de points sur cette même position.
- Les points sont accordés par l'arbitre central chaque fois qu'un combattant stabilise la position pendant 3 secondes.

## B. GENOU SUR L'ESTOMAC / UKI GATAME

2 POINTS



Lorsqu'un combattant en position supérieure contrôle son adversaire sur le dos ou le côté en interposant le genou sur l'estomac, la poitrine ou les côtes (UKI GATAME) et l'autre jambe avec le pied au sol orienté vers la tête de son adversaire, ce contrôle tenu pendant 3 secondes comptera 2 points.

Lorsqu'un combattant en position supérieure contrôle son adversaire sur le dos ou le côté en interposant le genou sur l'estomac, la poitrine ou les côtes (UKI GATAME) mais a l'autre genou au sol, un avantage lui sera accordé à la fin de l'action.

AVANTAGE



PAS DE POINT



2 POINTS



## C. CONTRÔLE EN POSITION HAUTE MONTEE A CHEVAL AVANT ET ARRIERE



# 4 POINTS

Lorsque le combattant est au-dessus de son adversaire, à l'extérieur de la garde (pas de demi-garde) en étant assis sur son torse (face à lui avec les 2 genoux, ou 1 pied et 1 genou au sol ou 1 bras sous sa jambe) face à lui avec au plus 1 bras sous la jambe, ou sur son dos avec les crochets installés ou sans les crochets. Pour contrôler le torse, les genoux de l'attaquant doivent être placés sous la ligne des épaules.



Quand les 2 bras de l'adversaire sont placés sous les jambes.



AVANTAGE

Dans le cas de la position haute montée, quand il y a une évolution ininterrompue de montée arrière et de montée avant et vice-versa, 4 points seront accordés pour chaque position, à condition que les 3 secondes de contrôle soient tenues dans chaque position.

PAS DE POINT

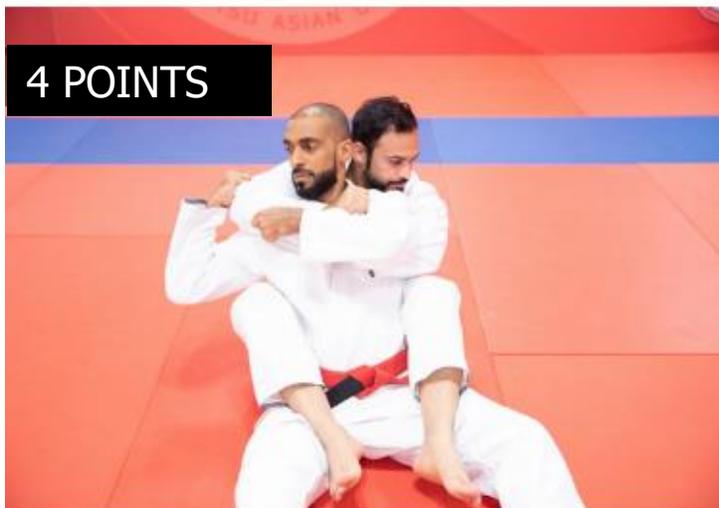


PAS DE POINT



## D. CONTRÔLE EN POSITION DANS LE DOS

4 POINTS



Contrôler l'adversaire dans son dos en plaçant ses talons à l'intérieur de ses cuisses, avec la possibilité d'avoir un bras sous sa jambe, sans dépasser la ligne d'épaules.



Si une technique de contrôle ne peut pas être tenue 3 secondes pour marquer des points, elle sera validée par un avantage si l'arbitre central considère que l'adversaire était en danger en concédant cette position.

AVANTAGE



AVANTAGE



Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en plaçant ses talons entre les cuisses de son adversaire mais par-dessus les bras de celui-ci.

4 POINTS



AVANTAGE



Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en croisant ses pieds par-dessus les cuisses de son adversaire.

Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en verrouillant sa cheville avec son genou autour des hanches de son adversaire.

## E. PASSAGE DE GARDE

La garde se définit par l'utilisation d'une jambe ou plus pour bloquer l'adversaire en l'empêchant d'atteindre un contrôle latéral ou une position nord-sud au-dessus du combattant en position inférieure.



**9.E.1** Quand un combattant passe la garde de son adversaire, il doit maintenir le contrôle pendant 3 secondes pour marquer 3 points.

**9.E.2** Passer la garde de l'adversaire pour arriver en demi-garde avec un bon contrôle mais sans finalisation du contrôle latéral : AVANTAGE.

**9.E.3** Quand un combattant tasse son adversaire en passant la garde, ou si l'adversaire tourne le dos, et que l'attaquant est capable de contrôler le dos de son adversaire en gardant un genou ou les deux sur le tapis, sans besoin de mettre les crochets en position de tortue à 4 points : AVANTAGE.



*demi-garde*



*passage de garde*



**PAS  
D'AVANTAGE**

La demi-garde est la position dans laquelle le combattant en position inférieure est allongé sur le dos ou le côté et prend une jambe du combattant en position supérieure, le bloquant pour l'empêchant de finaliser une position de contrôle pendant 3 secondes.

## E. RENVERSEMENTS

On considère comme renversement tous les mouvements au départ de la garde ou de la demi-garde vers une position supérieure. Après un contrôle de 3 secondes, le combattant marquera 2 points.

**9.F.1** Aucun avantage ne sera accordé sur les renversements qui commencent et se terminent en situation de garde 50/50.

**9.F.2** Passer de la position de garde vers une prise de dos de l'adversaire avec 3 secondes de contrôle, et au moins un genou au sol de l'adversaire sera considéré comme un renversement.

**9.F.3** Quand un combattant part d'une position de garde et évolue en position debout. La position debout est acquise quand les 2 combattants sont sur leurs pieds à partir de 3 secondes. Note : le décompte des 3 secondes commence dès qu'un combattant a les deux pieds sur le tapis et que l'autre a au moins 1 pied sur le tapis, le genou opposé ne doit pas être en contact avec le tapis.

**9.F.4** Quand un combattant déséquilibre son adversaire avec une tentative de renversement et atteint la position supérieure, mais est incapable de stabiliser la position pendant 3 secondes : AVANTAGE.

**9.F.5** Quand un combattant fait un renversement et choisit de maintenir une position défensive, l'arbitre central n'accordera pas d'avantage pour le renversement.





# ARTICLE 10

SOUSSIONS – CLES ET ETRANGLEMENTS

**10.1** Les règles suivantes regroupent les soumissions autorisées avec des exceptions notables en fonction de l'âge ou du grade \* :

**10.1.1** Tous les étranglements sont autorisés, sauf avec les mains nues ou les doigts.

**10.1.2** Toutes les clés sur l'épaule, le coude et le poignet sont autorisées. Tout type de torsion sur le genou est interdit. Si lors d'une clé de jambe, l'adversaire tente de s'échapper et subit alors une soumission à cause de la douleur, il perdra le combat par soumission.

**10.2** Les clés sur les jambes sont autorisées par flexion, extension ou compression.

**10.2.1** Quand un combattant tape au moins 2 fois avec sa main sur l'adversaire, le sol ou lui-même, d'une manière claire et apparente.

**10.2.2** Quand un combattant tape au moins 2 fois sur le sol avec son pied, en cas de blocage des bras par son adversaire.

**10.2.3** Quand un combattant abandonne verbalement, demandant que le combat soit arrêté.

**10.2.4** Quand un combattant crie ou émet un bruit exprimant la douleur en étant pris par une technique de soumission.

**10.2.5** Le combattant sera déclaré perdant s'il perd conscience par évanouissement suite à une technique autorisée, ou par accident si son adversaire n'a pas commis de faute. Il ne pourra plus participer au reste de la compétition dans un but de protection de son intégrité physique.

**10.3** Un avantage sera attribué au combattant s'il tente une technique de soumission lorsque l'adversaire est en réel danger mais s'en échappe.

\* *Merci de se reporter au tableau en annexe pour les détails par âge et par grade.*

**10.4** Si un combattant effectue une technique de soumission dans la zone de sécurité, l'arbitre ne doit pas interrompre le combat.

**10.5** En cas de soumission légale et achevée, le combat sera arrêté et le combattant l'ayant réalisé sera déclaré vainqueur. L'arbitre lèvera le bras correspondant au-dessus de sa tête avec la paume tournée vers l'avant.



**10.6** En cas de sortie légitime (pas une fuite) de l'aire de compétition suite à un mouvement de défense sur une technique de soumission, l'arbitre central donnera 2 points au combattant effectuant la technique de soumission.

Note **10.6.1** Si l'action défensive n'est pas propre, le combattant sera disqualifié.

**10.7** En cas de sortie de l'aire de combat suite à un mouvement d'attaque en soumission, l'arbitre central ne donnera pas les 2 points à l'attaquant. Il arrêtera le combat et accordera éventuellement un avantage.

**10.7.1** L'arbitre central doit arrêter le combat et le redémarrer au centre de la zone de combat avec les combattants en position debout.



# ARTICLE 11

PENALITES / FAUTES ET ACTES INTERDITS

Les actions suivantes constituent des

# **FAUTES DISCIPLINAIRES GRAVES**

**Sanctionnées automatiquement par la disqualification. Tout combattant identifié par l'arbitre comme ayant commis une faute disciplinaire grave sera automatiquement disqualifié sans discussion.**

**11.1** Quand un combattant use de gestes profanateurs ou obscènes vis-à-vis de son adversaire, de la table centrale, des officiels, de l'arbitre ou du public, avant ou après le combat.

**11.1.1** Quand un combattant fait preuve d'hostilité envers son adversaire, la table centrale, les officiels, l'arbitre ou le public, avant ou après le match.

**11.1.2** Quand un combattant mord, tire les cheveux, frappe ou presse les parties génitales ou les yeux, frappe un coup intentionnellement de toute sorte (coup de poing, de coude, de genou, de tête, de pied).

**11.1.3** 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.

**11.1.4** Quand un combattant ou les 2 combattants ne s'engagent pas sérieusement dans le combat, s'amuse ou font semblant de combattre.

**11.1.5** 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.

# FAUTES TECHNIQUES

Cette section détaille et répertorie les catégories d'actes interdits, fautes, restrictions avec leurs sanctions respectives et conséquentes. Il est essentiel d'observer les lignes directrices correspondantes.

## **Les pénalités seront données en 4 étapes :**

1. 1<sup>ère</sup> pénalité : Avertissement.
2. 2<sup>ème</sup> pénalité : Avantage à l'adversaire.
3. 3<sup>ème</sup> pénalité : 2 points pour l'adversaire.
4. 4<sup>ème</sup> pénalité : Disqualification.

Une fois la faute constatée, l'arbitre annonce la faute et effectue le geste (avec le poing fermé à la hauteur de l'épaule).

\* Pour les 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> pénalités chez les moins de 16 ans, l'arbitre central accordera 2 points à l'adversaire et attribuera 1 point de pénalité au combattant fautif pour chaque faute. L'arbitre central disqualifiera le combattant fautif à sa 6<sup>ème</sup> faute.

**\*\* *Quand la 3<sup>ème</sup> pénalité est donnée aux 2 combattants pour passivité, l'arbitre doit redémarrer le combat avec les combattants en position debout.***



## 11.2 FAUTES LEGERES

Sanctionnées par pénalité.

### 11.2.1 Passivité / Blocage

Quand l'arbitre constate qu'un combattant ou les deux n'essaie(nt) pas de progresser dans le combat depuis au moins 10 secondes, il arrête le combat et signifie une pénalité au combattant ou aux deux, suivie de l'ordre FIGHT.



En cas de blocage au sol, l'arbitre désigne le combattant, annonce FIGHT et commence à compter 10 secondes. Si à la fin des 10 secondes, le combattant n'a pas évolué, l'arbitre fera le geste indiquant la pénalité.

Si le combattant ne peut pas voir le geste, l'arbitre touchera le combattant pour lui signifier la pénalité.



**11.2.1.1** La passivité ou le blocage (manque de combativité) est définie lorsque un combattant ne progresse clairement pas en changeant de position dans un combat mais aussi quand un combattant empêche son adversaire de travailler. Les défenses ne sont pas de la passivité. Ceci inclut les défenses contre des attaques par contrôle latéral, nord-sud, prise de dos et positions hautes montées.

**11.2.2** Sortir du tatami ou pousser l'adversaire à l'extérieur du tatami sans réelle attaque technique.

**11.2.3** Quand un combattant tourne autour de la zone de compétition sans s'engager dans le combat.

**11.2.4** Lorsque les 2 combattants tirent la garde en même temps, l'arbitre va compter 20 secondes. A l'issue, même si les combattants sont en mouvement, si aucun des combattants ne s'est relevé, ou est en train de soumettre son adversaire ou n'est pas en train de marquer des points, l'arbitre arrêtera le combat et donnera une pénalité aux 2 combattants. L'arbitre redémarrera le combat en position debout.

**11.2.5** Quand un combattant rompt la saisie de l'adversaire lorsque son adversaire le prend dans sa garde et ne retourne pas au combat au sol.

**11.2.6** Lorsque les 2 combattants démontrent simultanément un manque de combativité dans une position quelconque.

**11.2.7** Lorsque le combattant se relève du sol et ne retourne pas au combat immédiatement.

**11.2.8** il n'y a pas de passivité quand un combattant est en prise de dos ou en position haute montée dès lors que les conditions de la position sont respectées.

**11.2.9** Saisir l'intérieur de la manche du GI ou du pantalon, ou quand le combattant passe une main à l'intérieur du GI de son adversaire pour en saisir la partie extérieure du GI.



\* Quand la situation **11.2.9** se produit au cours d'une tentative de soumission par l'attaquant, l'arbitre arrêtera le combat, attribuera la pénalité au combattant fautif et fera repartir le combat en position debout.

**11.2.10** Mettre la main ou le pied sur le visage de l'adversaire.

**11.2.11** Aller au sol sans saisie de l'adversaire.

**11.2.12** Utiliser la ceinture pour toute technique lorsque la ceinture est détachée.

**11.2.13** Retarder le combat en n'étant pas prêt à combattre, prendre trop de temps pour remettre son GI et/ou sa ceinture (tenue non conforme, port d'articles non autorisés, défaire sa ceinture, le GI, le hijab, quand un combattant prend plus de 20 secondes pour remettre sa ceinture ou son pantalon pendant un arrêt du combat).



**11.1.14** Pour le jujitsu sans GI : n'importe quelle saisie à l'intérieur de la tenue de son adversaire.

**11.1.15** Pour les catégories d'âges de moins de 16 ans : il est interdit de sauter à la garde de son adversaire, de tenter une soumission à la volée, quand l'adversaire est en position debout. Dès que la situation se produit, l'arbitre arrêtera le combat et fera repartir les 2 combattants debout au centre du tapis.



**11.2.16** Placer le pied délibérément dans la ceinture.

**11.2.17** Placer le pied délibérément à l'intérieur du col.

**11.2.18** Placer le pied délibérément à l'intérieur du revers sans avoir une saisie du même côté.

**11.2.19** Parler, faire des commentaires ou des gestes sans raison médicale, de sécurité ou vestimentaire.

**11.2.20** Désobéir aux arbitres.

**11.2.21** Sortir délibérément de la zone de combat pour empêcher l'adversaire de faire une projection, une amenée au sol ou un renversement. L'arbitre central attribuera 2 points à l'attaquant et 1 point de pénalité au combattant fautif. Si le combattant a déjà reçu 2 points de pénalité auparavant, seulement les 2 points seront comptés, et la pénalité en plus.

**11.2.22** Sortir de la zone de compétition avant l'annonce du vainqueur.

**11.2.23** Les situations suivantes sont inappropriées pendant le combat et après l'annonce du vainqueur, mais ne sont pas considérées comme des fautes : gestes de supériorité, danses, attitudes antisportives mais pas suffisamment graves pour justifier une disqualification.



## 11.3 FAUTES GRAVES

Sanctionnées automatiquement par disqualification. Les combattants identifiés par l'arbitre comme auteurs d'une faute grave seront automatiquement disqualifiés sans discussion.

**Les actions suivantes sont considérées comme des fautes techniques graves :**

**11.3.1** Appliquer une action avec l'intention évidente de nuire à l'adversaire.

**11.3.2** Quitter délibérément la zone de combat en position réelle de soumission.

**11.3.3** Agir sur les cervicales sans porter un étranglement (tirer la nuque à partir de la position inférieure n'est pas considéré comme une attaque sur les cervicales).

**11.3.4** Projeter violemment l'adversaire quand il est en position de garde ou de contrôle du dos (SLAM).

**11.3.5** Quand l'arbitre s'aperçoit qu'un combattant ne porte pas de sous-vêtement sous sa tenue.

**11.3.6** Faire des clés sur les doigts ou les orteils.

**11.3.7** Appliquer une clé de jambe avec torsion comme une clé de talon qui tord la hanche et le genou dangereusement.

**11.3.8** Appliquer une clé de genou dangereuse (recouvrir la jambe attaquée avec la jambe extérieure permet de limiter le risque de blessure).



**11.3.9** Projeter avec des techniques qui amènent avec force la tête ou le cou de l'adversaire dans le sol.

**11.3.10** Mettre les doigts dans les yeux de l'adversaire.

**11.3.11** Quand un combattant étrangle son adversaire à mains nues (sans l'aide du GI ou avec 1 ou 2 mains autour du cou ou faire une pression sur la trachée à l'aide du pouce) ou bloquer le passage de l'air du nez ou de la bouche de son adversaire en utilisant les mains.

**11.3.12** Quand un combattant tente intentionnellement d'obtenir la disqualification de son adversaire en le faisant réagir de manière à ce que celui-ci se retrouve dans une position illégale.

**11.3.13** Utiliser des substances glissantes ou des crèmes susceptibles d'affecter la possibilité de performance de l'adversaire.

**11.3.14** Quand un combattant est incapable de changer son GI pendant le temps imparti par l'arbitre.

**11.3.15** Quand un combattant défendant contre une soumission commet une faute obligeant l'arbitre central à arrêter le combat.



**11.3.16** Quand un combattant qui défend contre une projection en single leg, pendant que l'attaquant a sa tête à l'extérieur du corps de son adversaire, projette l'attaquant intentionnellement au sol, en empoignant sa ceinture, pour lui faire heurter la tête dans le tapis.

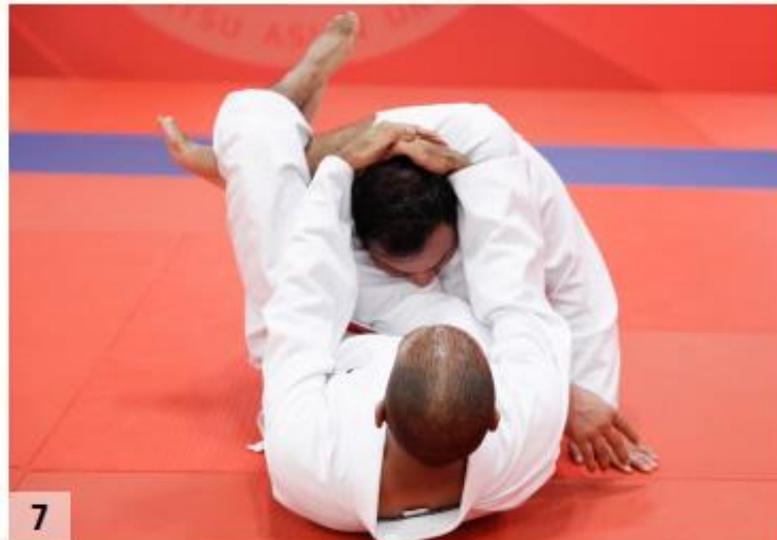
**11.3.17** Quand un combattant applique une technique interdite dans sa catégorie, comme indiqué dans le tableau page 47.

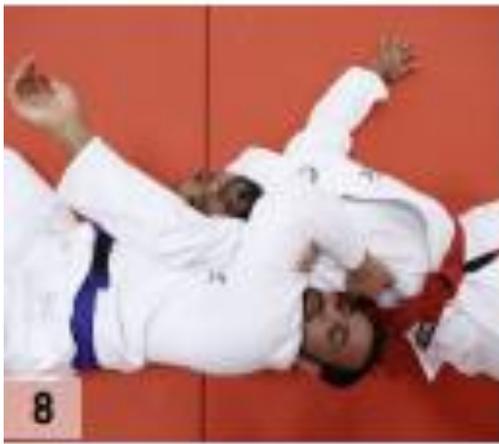
## TABLEAU DES TECHNIQUES PERMISES / INTERDITES

N°	-12 ans	-16 ans	-18 ans	-21 ans	Seniors	Techniques
1	X					Soumission en étirant les jambes écartées.
2	X	X				Etranglement avec blocage des cervicales.
3	X	X				Clé de cheville.
4	X	X				Etranglement avec l'avant bras en utilisant les manches (EZEQUIEL).
5	X	X				Blocage en guillotine.
6	X	X				Clé sur l'omoplate.
7	X	X				Tirer la tête dans le triangle des jambes.
8	X	X				Tirer la tête dans le triangle des bras.
9	X	X				Pousser dans la garde avec pression sur les reins ou les côtes.
10	X	X				Clé de poignet.
11	X	X				SINGLE LEG avec la tête de l'attaquant à l'extérieur du corps de l'adversaire.***
12	X	X				Compression du biceps.
13	X	X				Compression du mollet.
14	X	X				Clé au genou.
15	X	X				Prise d'orteil.
16	X	X	X	X	X	Projection violente de l'adversaire en position de garde (SLAM).
17	X	X	X	X	X	Action sur les cervicales.
18	X	X	X	X	X	Torsion de la cheville avec blocage du talon.
18	X	X	X	X	X	Clé avec torsion du genou.
20	X	X	X	X	X	Blocage du genou.
21	X	X	X	X	X	Clé de jambe en tournant sur l'extérieur.
22	X	X	X	X	X	Torsion du pied en tournant sur l'extérieur.
23	X	X	X	X	X	Torsion du pied en tournant sur l'extérieur.
24	X	X	X	X	X	Plier les doigts vers l'arrière.
25	X	X	X	X	X	Saisir la ceinture de l'adversaire et le projeter sur la tête pendant un SINGLE LEG avec la tête à l'extérieur du corps.
26	X	X	X	X	X	Projeter sur la tête ou sur le cou.

\*\*\* L'ARBITRE ARRETERA L'ACTION, SEPARERA LES COMBATTANTS ET REDEMARRERA LE COMBAT SANS PENALITE.









16.1



16.2



18



19



21



22



23



24



25.1



25.2

## BLOCAGE LATERAL DU GENOU (CISAILLE DU GENOU)

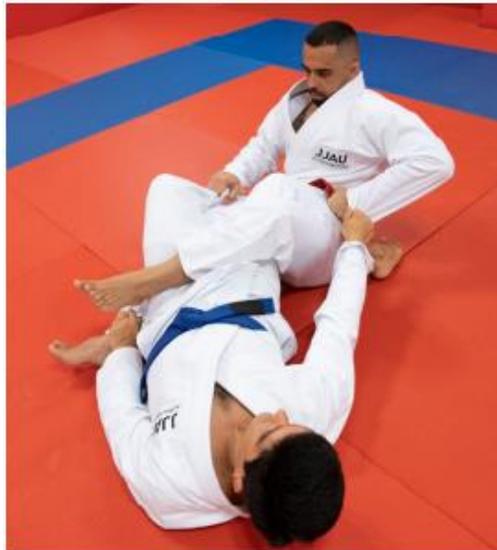
Attaque caractérisée par un combattant qui place sa cuisse derrière la jambe de l'adversaire et son mollet par-dessus le corps de celui-ci au dessus du genou, en plaçant son pied au-delà de la ligne médiane du corps, puis, exerce une pression sur le genou de l'extérieur vers l'intérieur, tout en gardant le pied de la jambe prise, bloqué entre sa hanche et son aisselle.

- Un pied peut être pris ou bloqué même s'il n'est pas tenu. En accord avec les règles, quand un combattant debout porte son poids sur le pied de la même jambe que la jambe contrôlée, le pied sera considéré comme pris ou bloqué.

### Faute grave

Sanctionnée automatiquement par disqualification.

- Lorsqu'un combattant exécute le mouvement dans les situations illustrées avec passage du pied au-delà de la ligne médiane du corps de l'adversaire.
- Lorsqu'un combattant effectue une prise de soumission, celle-ci sera considérée comme une faute grave s'il place son pied dans les situations illustrées.



### Faute légère

- Quand un combattant met son pied au-delà de la ligne médiane du corps de l'adversaire. Dans ce cas, l'arbitre arrêtera le combat, donnera la pénalité au combattant fautif, remettra les combattants en position si possible et redémarrera le combat.



# PAS DE FAUTE



CROISEMENT EN DESSOUS DU GENOU



PIED LIBRE





# ARTICLE 12

FIN DU COMBAT

# ARTICLE 12

## FIN DU COMBAT



### 12.1 Soumission

Un combattant peut gagner le combat avant la fin du temps réglementaire s'il applique une clé ou un étranglement qui font abandonner l'adversaire ou que l'arbitre arrête le combat. Ceci s'appelle une soumission.

**12.2** Le temps de combat expiré, le combattant qui a le plus de points à la fin du combat sera déclaré vainqueur.

**12.3** Si les combattants sont à égalité de points à la fin du combat, le combattant qui a obtenu le plus grand nombre d'avantages remporte le combat.

**12.4** Si le score est égal à la fois dans le total des points et dans le nombre d'avantages, le combattant le moins pénalisé est déclaré vainqueur.

**12.5** Si le score est à égalité à la fois dans le total des points, le nombre d'avantages et les pénalités, une décision sera prise par l'arbitre (si arbitre unique) ou les arbitres (si 3 arbitres).

Pour identifier le vainqueur, l'arbitre doit prendre en compte quel combattant a été le plus offensif pendant le combat et quel combattant a été le plus proche d'une position susceptible de marquer des points ou d'une soumission.

**12.6** Dans le cas de 2 combattants blessés accidentellement dans un combat de demi-finale ou de finale où le score est à égalité au moment de l'accident et qu'aucun combattant n'est capable de continuer, le résultat sera déterminé par tirage au sort.

**12.7** Avantage décisif : voir article 5.11.





# ARTICLE 13

FORFAIT ET ABANDON

# ARTICLE 13

## FORFAIT ET ABANDON



**13.1** La décision « Vainqueur par forfait » doit être donnée par l'arbitre central à tout combattant dont l'adversaire ne s'est pas présenté au combat après avoir été appelé 3 fois dans un délai de 3 minutes.

**13.2** La décision « Vainqueur par abandon » doit être donnée par l'arbitre central au combattant dont l'adversaire se retire de la compétition en cours de combat.



# **ARTICLE 14**

**BLESSURE, MALADIE ET ACCIDENT**

# ARTICLE 14

## BLESSURE, MALADIE ET ACCIDENT



**14.1** Dans tous les cas où un combat est arrêté du fait de la blessure d'un ou des 2 combattants, l'arbitre central accordera un temps maximum de 2 minutes au(x) combattant(s) blessé(s). Le temps total des soins par combattant est fixé à 2 minutes.

**14.2** Le temps d'arrêt médical commence au signal de l'arbitre central.

**14.3** Quand un combattant est incapable de continuer le combat, l'arbitre central prendra une décision en respectant les clauses suivantes :

**14.3.1** Lorsque la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, le combattant blessé perdra le combat.

**14.3.2** Quand il est impossible d'attribuer la cause de la blessure à l'un ou l'autre des combattants, le combattant blessé sera considéré comme perdant.

**14.3.3** Quand la blessure est causée en raison d'une action illégale par le combattant indemne, celui-ci sera disqualifié et perdra le combat.

**14.5** Le médecin officiel est le seul décisionnaire pour déterminer si le combattant blessé peut ou non continuer la compétition.

**14.6** Si un combattant perd connaissance par évanouissement, le combat sera arrêté. Le combattant n'aura pas l'autorisation de continuer la compétition pour le reste de la journée.

**14.7** Quand un des combattants souffre de crampes et ne peut pas continuer le combat, son adversaire sera déclaré vainqueur du combat.

**14.8** Quand un combattant vomit ou perd le contrôle de fonctions physiques de base, avec urination involontaire ou incontinence intestinale, pendant le combat ou avant l'annonce du résultat par l'arbitre central, il perdra le combat.



# ARTICLE 15

HYGIENE

# ARTICLE 15

## HYGIENE



**15.1** Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts.

**15.2** Les cheveux longs doivent être attachés.

**15.3** 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.

**15.4** Hors de la zone de combat, les combattants doivent utiliser des chaussures.

**15.5** Les GI doivent être propres, secs et sans aucune odeur.

*\* L'arbitre central peut arrêter le combat à tout moment et demander aux combattants de se mettre en conformité avec ces dispositions.*





# ARTICLE 16

TENUES / AUTRES DISPOSITIONS

# ARTICLE 16

## TENUES / AUTRES DISPOSITIONS



**16.1** Tout combattant doit avoir la possibilité de monter de catégorie de poids avant la fin de la pesée de chaque compétition.

**16.2** Les combattants sont autorisés à se peser sans leurs protections de genou ou de coude, mais doivent les porter au moment du contrôle des GI.

**16.3** Les patches ne peuvent être mis que sur les emplacements autorisés du GI, comme illustré ci-après. Ils doivent être confectionnés en coton et cousus proprement. Tous les patches non cousus ou sur un emplacement non autorisé du GI sera refusé par les contrôleurs du GI.

**16.4** Autorisé : l'étiquette de la marque du GI sur la partie frontale basse du pantalon (voir illustration). L'étiquette doit être mince (non brodée) et doit mesurer au plus 36 cm<sup>2</sup>.

**16.5** Porter des chaussures, un couvre-chef, une barrette, un bijou, une coquille ou toute autre protection faite de matériau dur qui puisse causer un dommage à l'adversaire ou au combattant lui-même est interdit.

**16.6** L'usage de protections (genou, coude, etc) qui augmentent le volume au point de rendre la saisie du GI plus difficile pour l'adversaire est aussi interdite.

**16.7** Les combattants (masculins et féminines) ne portant pas de sous-vêtement seront disqualifiés du combat.

**16.8** Pour les masculins, le port d'un tee-shirt extensible ou élastique est optionnel. Pour les féminines, c'est obligatoire. Les tee-shirts sont autorisés sans coton ni synthétique (polyester).

**16.9** Dimensions minimales du GI : voir illustration.

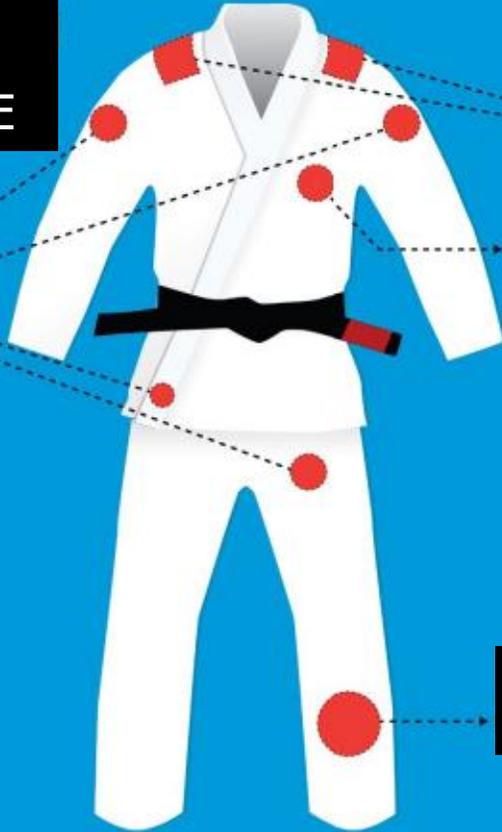
**16.10** Pour les féminines, le port du hijab (couverture des cheveux) est autorisé. Il doit être bien fixé, fait d'élastique, sans matériau dur, et obligatoirement noir ou blanc.

**16.11** Tenue pour les compétitions sans GI :

- Protection du haut du corps : Les masculins et les féminines doivent porter un vêtement de protection du haut du corps fin qui couvre le torse et atteint la ceinture du short. Ce haut doit être majoritairement rouge ou bleu. Les combattants doivent avoir les 2 couleurs en prévision de la compétition.
- Shorts : les shorts doivent être au minimum mi-cuisse en longueur (sans excéder 15 cm au-dessus du genou) et ne pas dépasser le genou. Les shorts peuvent avoir des poches, mais les poches doivent être fermées par des coutures et sans bouton, cordon, fermeture plastique ou métal. Des collants sont autorisés sous le short. Les shorts et collants doivent être majoritairement noirs.

## VUE DE FACE

Marque



Espace de 25cm x 5cm pour sponsor ou drapeau national

Ecusson national ou de la fédération

Espace de 10cm x 5cm pour sponsor



## VUE ARRIERE

Emplacement JJIF ou compétition : patch officiel avec noms vendus par la JJIF

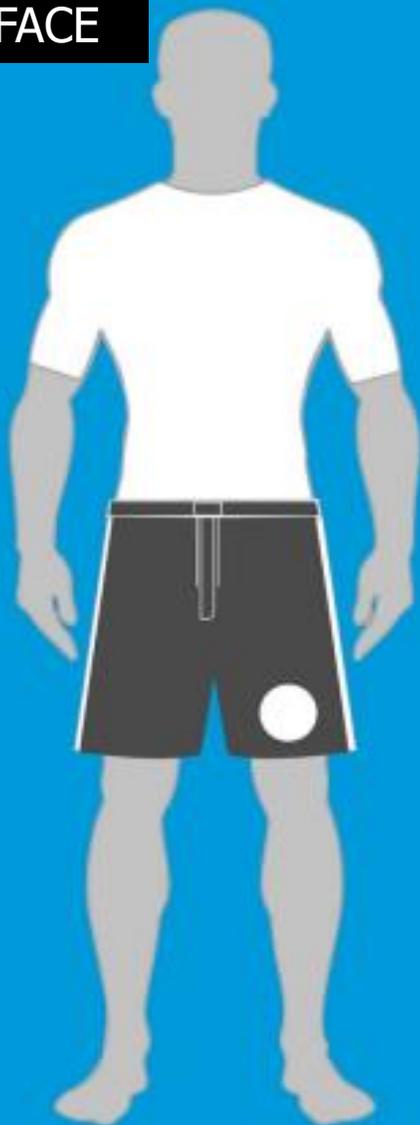
Espace de 25cm x 15cm pour sponsor ou nom du combattant



### Généralités :

- L'emplacement « sponsor » ne doit pas être utilisé à des fins religieuses ou politiques.
- Le sponsor doit être compatible avec l'éthique du budo et du sport (non discrimination, pas d'alcool, pas de tabac...).
- Le sponsor personnel ne peut pas être en concurrence avec les sponsors officiels de la JJIF.
- Seuls les fournisseurs officiels de la JJIF sont autorisés dans les emplacements « sponsor » (en plus des emplacements « marque »).
- Seul le nom du combattant peut figurer sur l'arrière de la ceinture.
- Pour les *IWGA WORLD GAMES* et les *SPORT ACCORD WORLD GAMES*, aucune publicité n'est admise.
- Seule la marque de l'équipement peut figurer dans l'emplacement « marque ».

VUE  
DE  
FACE



## JUJISTU SANS GI TENUE VESTIMENTAIRE

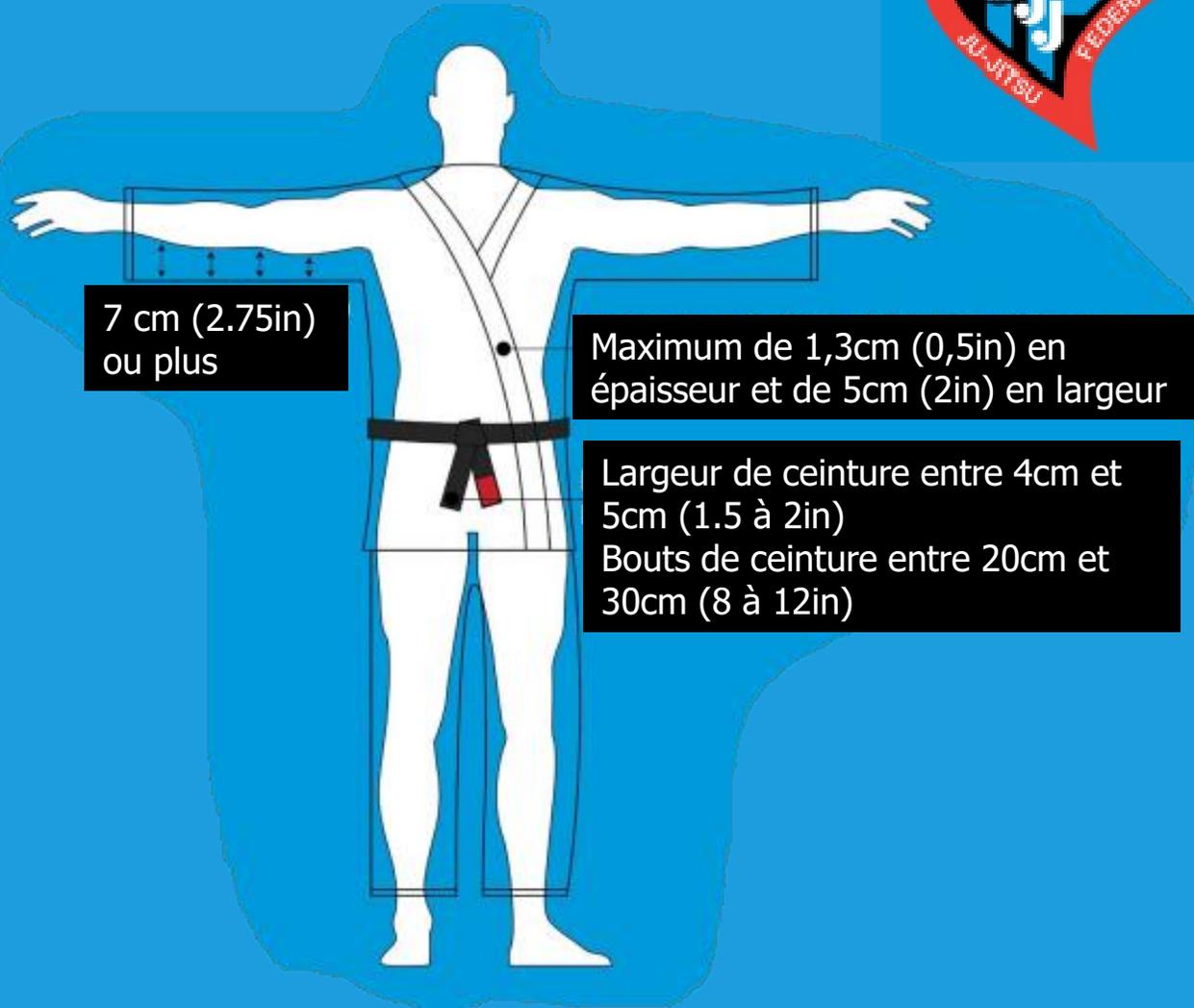
Tenue pour les compétitions de jujitsu sans GI :

- Le haut doit être majoritairement rouge ou bleu, sans mixage des 2 couleurs.
- Les shorts doivent être noirs ou de la même couleur que le haut du vêtement, pas de poche, bouton ou fermeture métallique. Pas au-delà du genou et couvrant plus que la moitié des cuisses.
- Les shorts moulants ne sont pas autorisés.
- Les collants élastiques sont autorisés sous le short pour les féminines et les masculins. Ils doivent être noirs.

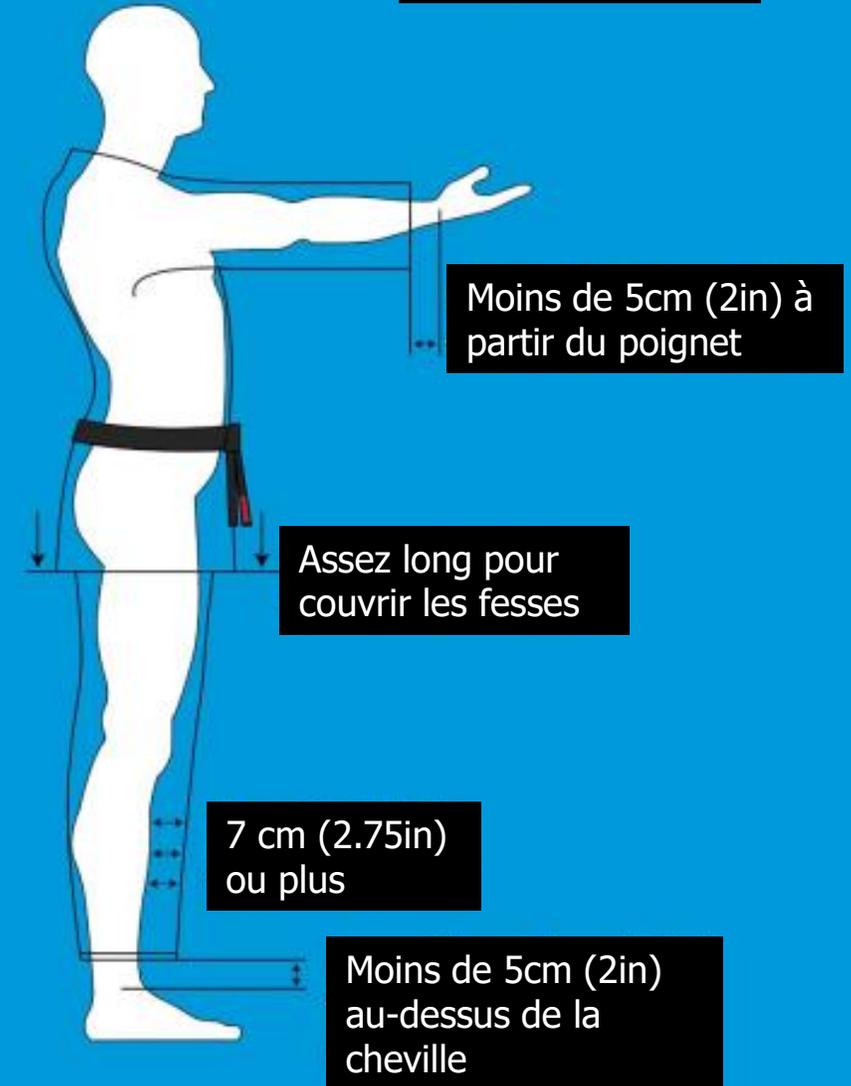
VUE DE  
COTE



## VUE DE FACE



## VUE DE COTE





# ARTICLE 17

COMPETITIONS PAR GRADE OU NIVEAU

# ARTICLE 17

## COMPETITIONS PAR GRADE OU NIVEAU

Dans les compétitions par grade ou par niveau, les organisateurs doivent suivre les statuts et lignes directrices de la JJIF, ainsi que les règles figurant sur cette page et dans le tableau page 37.

Les règles mentionnées ci-dessous ne s'appliquent pas dans les évènements « ELITE WORLD RANKING ».

### 17.1 GRADES

**17.1.1** Il est interdit pour des ceintures blanches, des débutants et les moins de 16 ans de sauter dans la garde ou de faire une soumission à la volée. Si un combattant tente une telle action, l'arbitre central arrêtera le combat, attribuera une pénalité au combattant fautif et fera repartir le combat avec les combattants en position debout au centre du tapis.

**17.1.2** Chez les moins de 16 ans, il n'est pas permis de placer la tête à l'extérieur du corps de l'adversaire en tentant un single leg. Si un combattant fait une telle action, l'arbitre central arrêtera le combat et fera repartir le combat avec les combattants en position debout au centre du tapis. Aucune pénalité ne sera donnée.

**17.1.3** S'il est prouvé qu'un combattant est ceinture noire de judo, a combattu en libre ou gréco-romaine, a combattu en MMA comme professionnel ou amateur, il ne lui sera pas permis aucune compétition en tant que ceinture blanche ou débutant.

### 17.2 NIVEAUX (JUJITSU SANS GI UNIQUEMENT)

#### 17.2.1. Adultes, vétérans et moins de 8 ans

**17.2.1.1** Novice : 6 mois de pratique.

**17.2.1.2** Débutant : de 6 mois à 2 ans de pratique.

**17.2.1.3** Intermédiaire : de 2 ans à 5 ans de pratique.

Les ceintures bleues du BJJ sont en niveau intermédiaire.

**17.2.1.4** Expert : 5 ans de pratique ou plus. Les ceintures violette, marron et noires du BJJ sont en niveau expert.

#### 17.2.2 Enfants et adolescents de moins de 16 ans

**17.2.2.1** Novice : jusqu'à 6 mois de pratique. Les soumissions ne sont pas autorisées en-dessous de 12 ans.

**17.2.2.2** Débutant : de 6 mois à 1 an de pratique.

**17.2.2.3** Intermédiaire : de 1 an à 2 ans de pratique.

**17.2.2.4** Avancé : de 2 ans à 3 ans de pratique.

**17.2.2.5** Expert : 3 ans de pratique ou plus.

#### 17.3 Le grade suivant (niveau ou ceinture) sera imposé par la JJIF à tout combattant qui :

- Se classe 1<sup>er</sup> dans une Coupe du Monde.
- Est 3 fois médaillé dans une Coupe Continentale.
- Est 3 fois médaillé dans une compétition internationale.
- Se classe 2 fois 1<sup>er</sup> dans une compétition internationale.

## TABLEAU DES TECHNIQUES PERMISES / INTERDITES

En fonction de l'âge, du grade et du niveau de progression.

Age	-12 ans	-16 ans	X	-18 ans	+18 ans	X	Techniques
Niveau	Novice	Adultes novices et	Débutant	Intermédiaire	X	Expert	
Grade	-12 ans	-16 ans	Toutes ceintures blanches et tous grades -18 ans	Ceintures bleues et violettes (+18 ans)	Ceintures marron et noires (+18 ans)	X	
1	X						Soumission en étirant les jambes écartées.
2	X	X					Etranglement avec blocage des cervicales.
3	X	X					Clé de cheville.
4	X	X					Etranglement avec l'avant bras en utilisant les manches (EZEQUIEL).
5	X	X					Blocage en guillotine.
6	X	X					Clé sur l'omoplate.
7	X	X					Tirer la tête dans le triangle des jambes.
8	X	X					Tirer la tête dans le triangle des bras.
9	X	X	X				Pousser dans la garde avec pression sur les reins ou les côtes.
10	X	X	X				Clé de poignet.
11	X	X	X				SINGLE LEG avec la tête de l'attaquant à l'extérieur du corps de l'adversaire.
12	X	X	X	X			Compression du biceps.
13	X	X	X	X			Compression du mollet.
14	X	X	X	X			Clé au genou.
15	X	X	X	X			Prise d'orteil.
16	X	X	X	X	X	X	Projection violente de l'adversaire en position de garde (SLAM).
17	X	X	X	X	X	X	Action sur les cervicales.
18	X	X	X	X	X	X	Torsion de la cheville avec blocage du talon.
18	X	X	X	X	X	X	Clé avec torsion du genou.
20	X	X	X	X	X	X	Blocage du genou.
21	X	X	X	X	X	X	Clé de jambe en tournant sur l'extérieur.
22	X	X	X	X	X	X	Torsion du pied en tournant sur l'extérieur.
23	X	X	X	X	X	X	Torsion du pied en tournant sur l'extérieur.
24	X	X	X	X	X	X	Plier les doigts vers l'arrière.
25	X	X	X	X	X	X	Saisir la ceinture de l'adversaire et le projeter sur la tête pendant un SINGLE LEG avec la tête à l'extérieur du corps.
26	X	X	X	X	X	X	Projeter sur la tête ou sur le cou.



# **ARTICLE 18**

**CATEGORIES D'AGE, POIDS ET TEMPS DE COMBAT**

## 18.1 Catégories d'âge et temps de combat

Les catégories d'âge et les temps de combat suivants sont reconnus par la Fédération Internationale de Jujitsu (JJIF) :

<b>Vétérans</b>	<b>Plus de 35 ans</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Seniors</b>	<b>Plus de 18 ans</b>	<b>6 minutes</b>
<b>Juniors</b>	<b>20/19/18 ans</b>	<b>5 minutes</b>
<b>Cadets</b>	<b>17/16 ans</b>	<b>4 minutes</b>
<b>Minimes</b>	<b>15/14 ans</b>	<b>3 minutes</b>
<b>Benjamins</b>	<b>13/12 ans</b>	<b>3 minutes</b>
<b>Poussins</b>	<b>11/10 ans</b>	<b>3 minutes</b>
<b>Mini Poussins</b>	<b>9/8 ans</b>	<b>1,5 minutes</b>

Les combattants doivent atteindre l'âge dans l'année de référence (du 1<sup>er</sup> janvier au 31 décembre).

Un combattant 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 évènement, un même combattant ne peut pas concourir dans 2 catégories d'âge.

## 18.2 Catégories de poids pour les compétitions individuelles

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

Masculins				Féminines			
Seniors	Juniors	Cadets	Minimes	Seniors	Juniors	Cadettes	Minimes
							-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						

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

### 18.3 Catégories de poids pour les compétitions jeunes

Pour les catégories jeunes (moins de 14 ans, moins de 12 ans et moins de 10 ans), la Fédération Internationale de Jujitsu (JJIF) recommande d'utiliser les catégories suivantes. Les recommandations à propos des compétitions jeunes figurent dans le règlement spécifique jeunes.

Masculins			Féminines		
- 14 ans	- 12 ans	- 10 ans	- 14 ans	- 12 ans	- 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	
+66 Kg			+57 Kg		

