

**FEDERATION INTERNATIONALE DE JUJITSU
(FIJJ)**



**REGLES DE COMPETITION
JUJITSU COMBAT
Avec Commentaires**

(Ne font pas partie des règles)

Version 2.5 du 17/06/2014

TABLE DES MATIERES

I. Généralités	p. 3
Article 1 : Champ d'application	p. 3
Article 2 : Tenue des compétiteurs et conditions de présentation personnelle	p. 3
Article 3 : Zone de compétition	p. 4
Article 4 : Matériel	p. 4
Article 5 : Entraîneurs et compétiteurs	p. 4
II. Système Combat de la FIJJ	p. 5
Article 6 : Généralités	p. 5
Article 7 : Matériel	p. 6
Article 8 : Catégories de poids	p. 6
Article 9 : Arbitres	p. 6
Article 10 : Table de suivi de compétition	p. 7
Article 11 : Déroulement du combat	p. 7
Article 12 : Application de HAJIME, MATTE, SONOMAMA et YOSHI	p. 8
Article 13 : Points	p. 9
Article 14 : Pénalités	p. 10
Article 15 : Fin du combat	p. 12
Article 16 : Forfait et abandon	p. 13
Article 17 : Blessure, maladie ou accident	p. 13
Article 18 : Compétitions par équipe	p. 14
Article 19 : Remplaçants dans les compétitions par équipe ...	p. 14
 Annexe : Gestes des arbitres	 p. 15

I. Généralités

● Article 1 : Champ d'application

- a. Les présentes règles s'appliquent aux compétitions du système Combat et du système Expression Technique couvertes par la Fédération Internationale, les Unions Continentales, les championnats et tournois internationaux.
- b. Les termes « compétiteur » ou « combattant » utilisés dans le présent règlement incluent le féminin comme le masculin.
- c. Les nations restent libres d'appliquer les règles de leur choix pour leurs tournois nationaux

● Article 2 : Tenue de compétition et conditions de présentation personnelle ¹

- a. Les compétiteurs doivent porter un jujitsugi blanc de bonne qualité, propre et en bon état. Ils doivent porter une ceinture rouge ou bleue.
- b. La veste doit être assez longue pour couvrir les hanches et être maintenue à la taille par la ceinture.
- c. Les manches doivent être assez larges pour être saisies et assez longues pour couvrir la moitié de l'avant-bras mais pas le poignet. Les manches ne doivent pas être roulées.
- d. Le pantalon doit être assez large et assez long pour couvrir la moitié du tibia. Les jambes du pantalon ne doivent pas être roulées.
- e. La ceinture doit être nouée par un nœud plat assez serré pour tenir correctement la veste, et assez longue pour faire deux fois le tour du corps et laisser environ 15 cm de chaque côté du nœud.
- f. Les compétitrices doivent porter un tee-shirt ou un justaucorps totalement blanc sous leur jujitsugi. Les compétiteurs hommes ne doivent rien porter sous la veste de leur jujitsugi.
- g. Les compétiteurs doivent avoir les ongles des mains et des pieds taillés courts.
- h. Les compétiteurs ne doivent rien porter qui puisse blesser ou mettre en danger l'adversaire.
- i. Le port de lunettes est interdit. Le port de lentilles de contact est autorisé aux risques et périls du compétiteur qui les utilise.
- j. Les cheveux longs doivent être retenus par une attache souple.

¹ Si un compétiteur n'est pas en conformité avec cette réglementation, il n'est pas autorisé à commencer le combat. Dans un délai de 2 minutes, il a la possibilité de changer la tenue ou l'équipement non conforme et de se présenter à nouveau.

● Article 3 : Zone de Compétition ²

- a. Chaque zone de compétition est de 12m x 12m, et est recouverte de tatamis généralement verts ou de tout autre coloris acceptable.
- b. La zone de compétition est divisée en deux parties.
- c. La zone de combat est toujours de 8m x 8m.
- d. La partie extérieure à la zone de combat est appelée zone de sécurité, elle est de 2m de large au minimum.
- e. Quand deux surfaces de compétition (ou plus) jointes sont utilisées, la zone de sécurité commune n'est pas autorisée.
- f. Exceptionnellement, pour les tournois internationaux, une zone de combat de 6m x 6m au minimum est autorisée.³
- g. Exceptionnellement, il est possible de partager la zone de sécurité, mais il doit y avoir au moins 3m entre deux zones de combat.⁴

● Article 4 : Matériel

L'organisateur de la compétition doit fournir en nombre suffisant des ceintures de compétition rouges et bleues, des tableaux d'affichage des scores, des feuilles de rencontres et autres documents administratifs. Il doit également prévoir une place pour tous les arbitres et la commission technique.

● Article 5 : Entraîneurs et compétiteurs

- a. Un compétiteur ne peut être assisté que par un seul entraîneur qui pendant le combat se tient à la limite de la zone de compétition.⁵
- b. Si un entraîneur se conduit de façon incorrecte envers les athlètes, les arbitres, le public, ou toute autre personne, l'arbitre central peut décider de l'expulser de la zone réservée pour le reste du combat.
- c. Si la conduite incorrecte continue, les arbitres peuvent décider d'expulser l'entraîneur pour le reste du tournoi.

² La distance entre la table de suivi de compétition et la zone de compétition doit être de 2m au minimum.

La distance entre le public et la zone de compétition doit être de 3m au minimum.

³ La dimension minimale de la zone de combat n'est autorisée que si la surface de l'enceinte sportive est trop petite.

⁴ Partager la zone de sécurité n'est autorisé que si la surface de l'enceinte sportive est trop petite.

⁵ Une chaise pour l'entraîneur est autorisée près du tapis.

d. Si un compétiteur montre un comportement antisportif après le combat,⁶ l'équipe d'arbitres du tapis peut unanimement décider que ce compétiteur soit exclu du reste de la compétition. Ils informeront le responsable de l'arbitrage de leur décision et demanderont alors au responsable de la compétition de faire une annonce officielle. Le combattant exclu perd tous les matches qu'il a précédemment gagnés, médailles comprises.

II. Système Combat de la Fédération Internationale de Jujitsu (FIJJ)

● Article 6 : Généralités

a. En système Combat, deux compétiteurs s'affrontent sportivement avec les règles et techniques propres au jujitsu.

b. Le système Combat de la FIJJ est composé de trois parties :

- Partie 1 : les coups, pieds et poings.
- Partie 2 : les projections, amenées au sol, clés et étranglements.
- Partie 3 : les immobilisations, clés et étranglements.

Les compétiteurs doivent être réellement actifs dans une partie avant de combattre dans une autre partie. Une valeur est attribuée aux techniques quand elles sont effectuées à l'aide de combinaisons,⁷ et ce, avec équilibre et contrôle.

c. Les attaques en partie 1 sont limitées aux parties suivantes : tête, visage, cou, abdomen, poitrine, dos et côtés.

d. Tous les étranglements sont permis sauf ceux exécutés directement avec les mains nues ou les doigts.

e. Le temps de combat est de 3 minutes par combat. L'arbitre central avec les arbitres latéraux doivent décider après consultation de l'arbitre de table, si la dernière action s'est produite avant ou après la fin des trois minutes.

f. Entre deux combats, un temps de récupération de 5 minutes maximum est autorisé.

⁶ Après le combat signifie durant toute la compétition.

⁷ « Combinaisons » signifie :

En partie 1 ils doivent combiner des attaques de pied et/ou de poing.

En partie 2 ils doivent être réellement actifs pour essayer de projeter ou d'amener au sol leur adversaire.

En partie 3 ils doivent sincèrement essayer de réaliser un bon contrôle ou de s'en dégager.

En partie 3 : aussi longtemps qu'il y a réellement combat, et qu'il y a une réelle progression dans la technique engagée, l'action doit continuer sans toutefois que le combat se déroule entièrement au sol.

● Article 7 : Matériel

- a. 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 la ceinture (rouges ou bleues).
- b. Les protections doivent être faites de matière souple et doivent avoir une épaisseur minimum de 1cm et ne pas dépasser 2 cm.⁸
- c. Les protections doivent être de la bonne taille et en bon état.
- d. Coquille et protège-dents sont autorisés. Les compétitrices pourront porter un protège poitrine.
- e. Les protections de pieds/tibias, les coquilles et les protections de poitrine doivent être portées sous le jujitsugi.

● Article 8 : Catégories de poids

Les catégories de poids hommes et femmes pour les championnats mondiaux et les compétitions continentales contrôlés par la FIJJ, sont les suivantes :

- Femmes : -45kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg.
- Hommes : -56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg.

● Article 9 : Arbitres ⁹

- a. L'arbitre central qui se tient à l'intérieur de la zone de compétition, dirige le combat.
- b. Deux arbitres latéraux assistent l'arbitre central et doivent se déplacer dans la zone de sécurité. Ils doivent se placer de façon à pouvoir suivre à tout moment le déroulement du combat et être dans la meilleure position possible pour attribuer les points.
- c. L'arbitre de table est responsable de la table de suivi de compétition. Il annonce les points et les pénalités aux commissaires sportifs et informe l'arbitre central de la fin du temps de combat, du temps d'immobilisation et du temps médical.
- d. Il peut y avoir deux arbitres de table pour les finales si le nombre d'arbitres le permet et s'il peut en être ainsi pour toutes les finales du tournoi.

⁸ Tout combattant dont la tenue (jujitsugi et protections) n'est pas réglementaire, ne sera pas autorisé à combattre. Il aura 2 minutes pour se changer et se présenter en tenue conforme. Il sera sanctionné d'un SHIDO pour le retard causé au démarrage du combat.

⁹ Les arbitres doivent être issus de nations différentes si possible.

● Article 10 : Table de suivi de compétition

- a.** La table de suivi de compétition se situe en face de l'arbitre central au début du combat.
- b.** La table de suivi de compétition est composée de deux marqueurs et d'un chronométreur (commissaires sportifs).
- c.** Un marqueur inscrit les scores sur le papier, le second peut les enregistrer sur un tableau électronique.
- d.** En fin de combat si une différence de points apparaît entre les deux scores, celui figurant sur le papier prévaut.

● Article 11 : Déroulement du combat

- a.** Au début du combat, les compétiteurs sont face-à-face au centre de la zone de combat, séparés d'environ 2m. Celui qui porte la ceinture rouge se tient à la droite de l'arbitre central. Au signal de celui-ci les compétiteurs se tournent face aux arbitres, les saluent, puis se tournent l'un vers l'autre et se saluent simultanément.
- b.** Après l'annonce « HAJIME » faite par l'arbitre central, le combat commence en partie 1.
- c.** Dès qu'il y a saisie, la partie 2 commence. Les coups, poings et pieds, ne sont plus autorisés après la saisie, sauf s'ils sont simultanés à celle-ci.
- d.** Quand les deux combattants ont les deux genoux au sol ou quand l'un d'entre eux est assis ou allongé, le combat continue en partie 3.¹⁰
- e.** Les combattants peuvent de leur plein gré changer de partie de combat, mais ils doivent se montrer actifs et engagés dans toutes les parties.¹¹
- f.** En partie 1, si un combattant se précipite sur son adversaire sans préparation technique ou s'il se met en danger tout seul (« MUBOBI »), une pénalité technique lui est donnée et le combat continue en partie 1.
- g.** Les projections doivent commencer dans la zone de combat. L'adversaire peut être projeté dans la zone de sécurité, pourvu que la projection ne présente aucun risque pour l'adversaire.
- h.** A la fin du combat, l'arbitre central annonce le vainqueur et commande les saluts, d'abord celui des compétiteurs entre eux, puis des compétiteurs aux arbitres qui se tiennent sur une ligne dans la zone de combat et face à la table du suivi de compétition.

¹⁰ Si un combattant se met directement les genoux au sol de façon répétée, il peut être sanctionné pour passivité.

Il n'est pas permis de relever un adversaire allongé pour le projeter. Dans ce cas, l'arbitre central stoppe le combat par « MATTE ».

¹¹ Il n'est pas permis de frapper l'adversaire lorsqu'il a les deux genoux au sol. Dans ce cas, l'arbitre central arrête le combat par « MATTE ».

● Article 12 : Application de HAJIME, MATTE, SONOMAMA et YOSHI

a. L'arbitre central annonce « HAJIME » pour commencer le combat ou le reprendre après avoir annoncé « MATTE ».

b. L'arbitre central annonce « MATTE » pour arrêter le combat momentanément dans les cas suivants :

1. Si un ou les deux combattants quitte(nt) complètement la zone de combat en partie 1 ou en partie 2.¹²
2. Si les deux combattants quittent complètement la zone de combat en partie 3.¹³
3. Pour donner une pénalité en partie 1 à l'un ou aux deux combattants.
4. Si un ou les deux combattants sont blessés ou malades.
5. Si un combattant ne peut signaler par lui-même son abandon sur un étranglement ou une clé.
6. Quand le temps de l'immobilisation est expiré.
7. Si le contact est rompu en partie 2 et partie 3 et que les 2 compétiteurs ne continuent pas par eux-mêmes en partie 1.
8. Dans tous les autres cas quand l'arbitre central le juge nécessaire (ex : réajuster son jujitsugi ou faire une remarque).
9. Dans tous les autres cas quand un des arbitres latéraux le juge nécessaire et qu'il frappe dans ses mains.¹⁴
10. Quand le combat est terminé.

c. « SONOMAMA » est utilisé si l'arbitre central doit stopper momentanément les combattants. Dans ce cas, les combattants doivent rester sans bouger dans la position qu'ils occupent au moment du « SONOMAMA » :

1. Pour donner un avertissement pour non combativité en partie 2 ou en partie 3.
2. Pour donner une pénalité en partie 2 ou en partie 3.
3. Dans tous les autres cas où l'arbitre central le juge nécessaire.

d. Après le « SONOMAMA », les combattants conservent exactement la même position qu'ils avaient au moment de l'annonce ; puis au signal « YOSHI » annoncé par l'arbitre central, ils reprennent le combat à partir de cette même position.

¹² Si un combattant ou les deux quitte(nt) avec les deux pieds la zone de combat pour un court instant et y retourne(nt) immédiatement, le combat ne sera pas arrêté.

¹³ Si un arbitre latéral frappe dans ses mains, l'arbitre central doit arrêter le combat.

¹⁴ L'arbitre central en concertation avec ses arbitres latéraux peuvent, après consultation de l'arbitre de table, décider si la dernière action s'est produite avant ou après la fin du temps réglementaire.

● Article 13 : Points

Les scores et les pénalités doivent être exprimés à la majorité des arbitres, c'est-à-dire au moins deux arbitres. Si les arbitres donnent chacun un score différent, c'est le score intermédiaire qui est retenu. Si un des arbitres n'a pas pu voir l'action, le score le plus bas des deux arbitres restants est retenu, s'ils s'accordent sur le bénéficiaire rouge ou bleu.

a. Les points suivants pourront être donnés dans la partie 1 :

(Les coups, pieds et poings, doivent être donnés avec HIKITE ou HIKIASHI, équilibre et contrôle) ¹⁵

1. Un coup non bloqué : IPPON, 2 points.
2. Un coup partiellement bloqué : WAZA ARI, 1 point.

b. Les points suivants pourront être donnés dans la partie 2 :

(Projections, amenées au sol, clés et étranglements)

1. Étranglements et clés, dans le cas où un combattant ne peut pas signaler son abandon de lui-même l'arbitre central doit arrêter le combat en annonçant « MATTE » : IPPON, 2 points.
2. Étranglements et clés avec abandon signalé par le combattant soumis : IPPON, 2 points.
3. Une projection ou une amenée au sol parfaite : IPPON, 2 points.¹⁶
4. Une projection ou une amenée au sol imparfaite : WAZA ARI, 1 point.

c. Les points suivants pourront être donnés dans la partie 3 :

(Techniques de contrôle au sol, clés et étranglements)

1. Étranglements et clés, dans le cas où un combattant ne peut pas signaler son abandon de lui-même l'arbitre central doit arrêter le combat en annonçant « MATTE » : IPPON, 3 points.
2. Immobilisations¹⁷, étranglements et clés avec abandon : IPPON, 3 points.

¹⁵ Un coup de pied où la jambe est saisie ne peut jamais être compté comme IPPON.

¹⁶ Une projection parfaite amenant la chute de l'adversaire sur le ventre est comptée comme IPPON.

¹⁷ L'immobilisation est annoncée si :

1. Le combattant contrôlé est allongé au sol.
2. Les jambes de TORI sont libres.

3. UKE est bien contrôlé et ne peut se mouvoir librement. TORI a un bon contrôle au-dessus de UKE.

Le temps de l'immobilisation continue même quand :

1. Le combattant contrôlé est capable d'attraper une jambe de TORI.
2. Le combattant contrôlé tourne sur le côté, le ventre ou le dos.

Si l'ensemble des 2 corps se trouve en dehors de la zone de combat, l'immobilisation est stoppée par « TOKETA ».

3. Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSEAKOMI » tenu pendant 15 secondes : IPPON, 2 points.
4. Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSAEKOMI » tenu pendant 10 secondes : WAZA ARI, 1 point.

d. Un contrôle efficace (immobilisation) commencé dans le temps du combat est autorisé à être poursuivi jusqu'au temps d'expiration (même après le temps réglementaire du combat). Si le contrôle n'est plus efficace avant les 15 secondes, l'arbitre central annonce « TOKETA » et « MATTE ».

● Article 14 : Pénalités

a. Les pénalités doivent être données à la majorité des arbitres.¹⁸

b. Les actions interdites considérées comme fautes légères sont sanctionnées par « SHIDO » et l'adversaire recevra 1 WAZA ARI.

Sont considérées comme fautes légères les actions suivantes :

1. Faire preuve de passivité ou commettre un acte mineur interdit.¹⁹

SANKAKU JIME doit être appliqué avec un bras pris entre les jambes croisées.

SANKAKU JIME et JUJI GATAME comptent comme OSAEKOMI tant qu'il y a contrôle total en position supérieure du corps de UKE.

Les clés de jambe directes avec contrôle du corps de UKE en position supérieure doivent être considérées comme une immobilisation (OSAEKOMI) ; à moins que UKE soit capable de se retourner, dans ce cas « TOKETA » sera annoncé.

Différents points par contrôle technique au sol ne peuvent pas être cumulés (exemple : une immobilisation tenue plus de 10 secondes suivie d'une clé de bras ne donneront pas un « WAZA ARI » et un « IPPON »). Ceci ne serait réalisable que si l'arbitre central avait annoncé « TOKETA » entre les deux actions.

¹⁸ Les erreurs de score et de pénalité commises doivent être corrigées par les trois arbitres et l'arbitre de table concernés.

¹⁹ **Passivité en partie 1 :**

- Quand un ou les deux compétiteurs font preuve de non combativité dans l'obtention de points.
- Quand un ou les deux compétiteurs, sans enchaînement logique entre les parties vont directement en partie 2 ou en partie 3.
- Quand un ou les deux compétiteurs n'exécutent pas des combinaisons avant d'aller dans la partie suivante.

Passivité en partie 2 :

- Quand un ou les deux compétiteurs font preuve de non combativité dans l'obtention de points.
- Quand un ou les deux compétiteurs adoptent une attitude défensive exagérée, se limitant à bloquer toute attaque et tout mouvement de l'adversaire ou quand un ou les deux compétiteurs tombent délibérément au sol.
- Quand un ou les deux compétiteurs refusent de passer en partie 2 mais restent actifs en partie 1.
- Quand un compétiteur fait des fausses attaques en se projetant délibérément au sol sans véritable technique pour casser le contact.

Passivité en partie 3 :

- Quand un ou les deux combattants font preuve de non combativité dans l'obtention de points.
- Si un combattant déjà sanctionné pour passivité continue son manque de combativité, il peut être sanctionné par un « CHUI » pour non-respect des instructions de l'arbitre.

2. « MUBOBI ».
 3. Sortir délibérément de la zone de combat avec les deux pieds.²⁰
 4. Pousser volontairement l'adversaire hors de la zone de combat.
 5. Donner volontairement des coups, pieds ou poings, après la saisie en partie 2.
 6. Faire une action après l'annonce de « MATTE » ou « SONOMAMA ».
 7. Donner volontairement des coups, poings ou pieds au niveau des jambes.
 8. Donner des coups poings et pieds à l'adversaire au sol.
 9. Faire des clés sur les doigts ou les orteils.
 10. Faire un ciseau autour des hanches en serrant et tendre les jambes.
 11. Étrangler avec les mains ou les doigts.
 12. Se présenter non prêt devant l'arbitre central et retarder volontairement le combat.²¹
 13. Perdre volontairement du temps pendant le combat (arranger son jujitsugi, défaire sa ceinture, enlever ses gants etc.)
- c.** Les actions interdites considérées comme des fautes graves sont sanctionnées par « CHUI », donnent 2 WAZA ARI à l'adversaire :
1. Une poussée trop violente, un coup pied/poing porté trop fort.²²
 2. Une projection de l'adversaire depuis la zone de combat au-delà de la zone de sécurité.
 3. Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
 4. Cris, remarques ou gestes déplacés envers l'adversaire, les arbitres, la table de suivi de compétition ou toute autre personne.
 5. Commettre des actions incontrôlées comme des frappes circulaires en pied ou poing non maîtrisées, même si elles manquent l'adversaire, ou encore comme une projection si violente que l'adversaire est incapable de se relever immédiatement.

²⁰ Si un des compétiteurs quitte la zone de combat pour un court instant et y revient, le combat ne sera pas arrêté.

²¹ La pénalité sera donnée après le salut et avant que le combat ne commence par « HAJIME ».

²² Un coup porté au corps ou à la tête sans contrôle est un exemple de « CHUI » pour c1. Un coup qui par son impact déplace la tête est un exemple de « CHUI » pour c1.

Une action provoquant un saignement (mais qui ne rouvre pas une blessure existante) doit être discutée par les trois arbitres du tapis concerné pour déterminer, en fonction de la situation, le type de pénalité adapté, à savoir « CHUI » (faute grave) pour c1 ou « HANSOKUMAKE » (faute lourde pour e1).

Les frappes à la tête (sauf les frappes directes) avec touches très légères ou à moins de 10 cm sont à valider, car considérées comme bonnes.

Les frappes au corps doivent être de contact léger sous peine de pénalité classe c1, c'est-à-dire « CHUI » pour contact trop dur.

D'autres critères pour la pénalité type c1 peuvent être pris en compte, par exemple un contact trop dur provoqué par l'adversaire qui s'empale ou entre de lui-même dans la technique engagée par l'attaquant. Dans ce cas, il n'y a aucune mauvaise intention induite par l'attaquant, et une pénalité pour « MUBOBI » c'est-à-dire mise en danger de soi, peut être donnée à l'adversaire qui aura adopté un comportement risqué sans respect de sa sécurité ni de sa protection.

6. Envoyer des coups directs vers la tête de l'adversaire.
- d.** En cas de deux fautes graves, le combat est perdu par « HANSOKUMAKE » pour celui qui les a commises.
- e.** Les actions interdites considérées comme des fautes lourdes et sanctionnées par « HANSOKUMAKE » sont les suivantes :
1. Commettre toute action pouvant blesser l'adversaire.²³
 2. Projeter ou essayer de projeter l'adversaire par toute clé ou tout étranglement.²⁴
 3. Effectuer toute clé sur la nuque ou sur la colonne vertébrale.
 4. Effectuer toute clé en torsion sur le genou ou sur le pied.
- f.** La première fois qu'un combattant commet une faute lourde, il est sanctionné par « HANSOKUMAKE », perd le combat avec un score de 0 point et son adversaire est déclaré vainqueur avec un score de 14 points ou avec le score déjà réalisé à la fin du combat si celui-ci est supérieur à 14 points.
- g.** La seconde fois qu'un combattant perd par « HANSOKUMAKE » dans le même tournoi, il est exclu pour le reste de la compétition.
- h.** Si les deux combattants reçoivent « HANSOKUMAKE », on recommence le combat en démarrant avec un score nul.

● Article 15 : Fin du combat

- a.** 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 un « 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 point.
- b.** Après que le temps de combat se soit écoulé, le combattant qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.
- c.** 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 un ou plusieurs ippons.
- d.** 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 ippons au total.
- e.** Si le score est parfaitement égal, même nombre de points et même nombre de parties avec ippon, et même nombre de ippons au total, une nouvelle période de combat de 2 minutes doit avoir lieu après 1 minute de repos entre le combat HIKIWAKE qui vient de se finir et la période de combat additionnelle à suivre. Les points, ippons et pénalités marqués dans le combat initial sont conservés dans le combat additionnel.²⁵

²³ Exemple : appliquer KANI BASAMI (ajouté par minute du 25/07/2015).

²⁴ Une projection avec clé ou étranglement est interdite et considérée comme action dangereuse sanctionnable par « HANSOKUMAKE » (« KOTE GAESHI » est considéré comme une technique valide d'amenée au sol).

²⁵ Les combattants conservent pour la période de combat additionnelle, les points et les pénalités qu'ils ont réalisés dans le combat initial terminé en HIKIWAKE.

● Article 16 : Forfait et abandon

a. La décision « FUSEN GACHI » (vainqueur par forfait) est donnée par l'arbitre central à tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour le combat. Le combattant présent est déclaré vainqueur et marque 14 points après 3 appels de l'adversaire espacés d'1 minute et restés infructueux.

b. La décision de « KIKEN GACHI » (vainqueur par abandon) est donnée par l'arbitre central à tout combattant dont l'adversaire se retire au cours du combat. Dans ce cas, celui qui abandonne marque 0 point et son adversaire déclaré vainqueur marque 14 points ou les points réalisés au cours du combat si le score est supérieur à 14 points.

● Article 17 : Blessure, maladie ou accident

a. Quand le combat est interrompu pour cause de blessure de l'un ou des deux combattants, l'arbitre central accorde un temps de pause médicale maximum de 2 minutes au(x) blessé(s). Le temps total de pause médicale autorisé par combattant et par combat est de 2 minutes.

b. Dès que le docteur entre sur le tapis où il est appelé, l'arbitre central donne le signal pour commencer le décompte du temps imparti aux soins médicaux.

c. Si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat les trois arbitres doivent prendre une décision après recherche de responsabilité sur la cause de la blessure :

1. Quand la blessure est de la responsabilité du blessé, celui-ci perd le combat, marque 0 point, et son adversaire déclaré vainqueur marque 14 points ou les points réalisés au cours du combat s'ils sont supérieurs à 14.
2. Quand la cause de la blessure est attribuée au non blessé, le non blessé perd avec 0 point. Le blessé déclaré vainqueur marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points.
3. Quand il est impossible d'attribuer la responsabilité de la blessure à l'un ou à l'autre des combattants, le non blessé est déclaré vainqueur et marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points. Le blessé marque 0 point.

d. Quand un combattant est malade durant un combat et qu'il est incapable de continuer il perd le combat en marquant 0 point. Son adversaire est déclaré vainqueur et marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points.

e. Le docteur officiel de la compétition est seul compétent pour décider si le blessé peut reprendre ou non le combat.

f. 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.

● **Article 18 : Compétitions par équipe**

Les règles de compétitions par équipe sont les mêmes que celles des compétitions en individuel.

● **Article 19 : Remplaçants dans les compétitions par équipe**

- a.** Il est possible de remplacer des combattants blessés ou malades.
- b.** Les remplaçants doivent être dans la même catégorie de poids ou dans une catégorie de poids inférieure à celle de la personne à remplacer.
- c.** Les remplaçants ne peuvent pas prendre la place d'un combattant disqualifié.
- d.** Les remplaçants doivent être annoncés et pesés en même temps que les titulaires.

ANNEXE – GESTES DES ARBITRES



HAJIME
Combattez

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
Stoppez le combat

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.



IPPON
(2 points)

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le IPPON est donné au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête, paume tournée vers l'avant.



IPPON à 3 points

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le IPPON est donné au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête, en montrant distinctement trois doigts tendus.



WAZA ARI
(1 point)

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le WAZA ARI est donné au combattant rouge ou bleu) sur le côté ou devant lui horizontalement. Le signe doit toujours être visible par la table de suivi de compétition.



Annulation de décision

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



Passivité

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



Technique non contrôlée

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



« MUBOBI »

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 ».



Coup direct à la tête

L'arbitre pose son poing sur le côté de sa tête.



Coup trop fort

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



Saisie et coup non simultanés

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



Sortie de zone de combat
(Signe d'un des arbitres latéraux)

L'un des arbitres latéraux signale une sortie de tapis à l'arbitre central qui peut valider.



Poussée volontaire

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
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.



Cris, remarques, gestes déplacés

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



OSAEKOMI
Immobilisation

L'arbitre tend le bras droit ou gauche devant lui vers le sol en direction des combattants, paume de main vers le sol et doigts serrés, et annonce clairement « OSAEKOMI ». 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 OSAEKOMI) agite plusieurs fois le bras de droite à gauche, doigts pointés vers le sol et paume verticale, en annonçant « TOKETA ». Le geste doit être vif et clair.



Action simultanée des 2 côtés (AIUCHI)

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



Pénalité (SHIDO, CHUI, HANSOKUMAKE)

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



Signe « Pas vu »

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



Réajustement du jujitsugi

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



FULL IPPON

Signe de l'arbitre de table.

L'arbitre de table signale qu'il y a "FULL IPPON" à l'arbitre central et indique la couleur du vainqueur.



HANTEI (Décision en Expression Technique)

Le juge central tend le bras au-dessus de sa tête main de profil, paume tournée vers l'intérieur.



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 ».



Désignation du vainqueur

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.



SONOMAMA ("On ne bouge plus")

L'arbitre central 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 (Reprise du combat après « SONOMAMA »)

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



Temps médical

L'arbitre forme un "T" avec ses deux mains.



Perte de temps

L'arbitre poing fermé tend l'index vers sa montre-bracelet.



Action interdite

Geste pour toutes les actions sanctionnées 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.



Non-respect des instructions de l'arbitre central

L'arbitre poings fermés, pointe ses index sur ses oreilles.



Pause (en cas d'égalité avant combat additionnel)

L'arbitre lève son pouce en l'air pour signaler 1 minute 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.