

**FEDERATION INTERNATIONALE DE JUJITSU
(FIJJ)**



COMMENTAIRES AUX REGLES DE COMPETITION

(Version 2.0 / 1^{ER} JANVIER 2010)

MEMBRE

et

GAISF

Association des Fédérations Sportives Internationales

IWGA

Association Internationale des Jeux Mondiaux

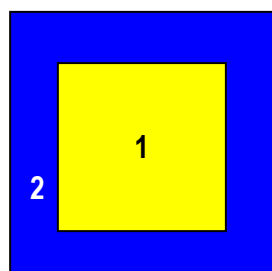


I. Généralités

Article 2 : Tenue de Compétition et Conditions de présentation personnelle

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 (1)



1 – Zone de combat

2 – Zone d'avertissement de sécurité

~~3 – Zone de sécurité~~

1 + 2 = Zone d'affrontement autorisé de compétition

~~1 + 2 + 3 = Zone de compétition~~

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.

Article 4 : Entraîneurs

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

¹ Convention Technique, Bucarest, 30.01.2009

II. Système Combat FIJJ

Article 5 : Généralités

- b. « 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.
- (²)
- 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 cependant créer trop de déplacements à travers la zone d'affrontement autorisé. (³)

Article 6 : Matériel

- c. 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, c-à-d pour se présenter en tenue conforme, et sera sanctionné d'un shido pour le retard causé au démarrage du combat. (⁴)

Article 8 : Arbitres

Les arbitres doivent être issus de différentes nations si possible. (⁵)

Article 10 : Déroulement du combat

- d. 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.

2 Stage d'Arbitrage Corfu, Grèce, 18/24.07.2003

3 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

4 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

5 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

Article 11 : Application du « Hajime », « Matte », « Sonomama » et « Yoshi »

- b.2 annonce de « Matte » : si un Arbitre latéral frappe dans ses mains, l'Arbitre central doit arrêter le combat.
- b.9 annonce de « Matte » : 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 de 3 mn. ⁽⁶⁾

Article 12 : Points

- a. en partie 1 : un coup de pied où la jambe est saisie ne peut jamais être compté comme ippon. ⁽⁷⁾
- b.3 en partie 2 : une projection parfaite amenant la chute de l'adversaire sur le ventre est comptée comme ippon. ⁽⁸⁾
- c. en partie 3 : l'immobilisation est annoncée si :
 1. Le combattant contrôlé est allongé **au sol** ~~principalement sur le dos ou sur le ventre~~
 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 d'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 ~~plus de la moitié de~~ l'ensemble des deux corps se trouve en dehors de la zone d'avertissement **de combat**, l'immobilisation est stoppée par « Toketa ».

Sankaku-Jime est appliqué avec un bras pris entre les jambes croisées.

Sankaku-Jime et Juji-Gatame comptent comme Osaekomi tant qu'il y a contrôle total du corps de Uke. ⁽⁹⁾

Les clefs 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. ⁽¹⁰⁾

Différents points par contrôle technique au sol peuvent être cumulés (ex : une immobilisation tenue plus de 10 secondes suivie d'une clef de bras donneront un « Waza ari » et un « Ippon »). Ceci n'est réalisable que si l'Arbitre Central a annoncé « Toketa » entre les deux actions, étant entendu que la première action a été tenue au minimum les 10 secondes nécessaires au marquage du Waza ari.

⁶ Stage d'Arbitrage Corfu, Grèce, 18/24.07.2003

⁷ Stage d'Arbitrage Rhodes, Grèce, 15/19.07.2002

⁸ Stage d'Arbitrage Corfu, Grèce, 18/24.07.2003

⁹ Réunion Technique FIJJ Camp d'été Crête, Grèce, 11.07.2006

¹⁰ Réunion Technique FIJJ Camp d'été Crête, Grèce, 11.07.2006

Article 13 : Pénalités

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

b.1 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 se placent délibérément dans la zone d'avertissement pour gagner du temps ⁽¹¹⁾~~

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
- 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 ou les deux compétiteurs se placent délibérément dans la zone d'avertissement pour que la saisie soit interrompue ⁽¹²⁾~~
- quand un compétiteur fait des fausses attaques en se projetant délibérément au sol sans véritable technique pour casser le contact ⁽¹³⁾

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 » (non respect des instructions de l'Arbitre). ⁽¹⁴⁾

- b.12** La pénalité sera donnée après le salut et avant que le combat ne commence par « Hajime ».

- c.1** Un coup porté au corps ou à la tête sans contrôle est un exemple de « Chui ». Un coup qui par son impact déplace la tête est un exemple de « Chui ».

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) ou « Hansoku-make » (faute lourde).

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 c.1, c-à-d « Chui » pour contact trop dur.

11 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

12 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

13 Convention Technique, Sofia, 28.01.2007

14 Séminaire d'Arbitrage Unterhaching, Allemagne, 28/30.04.2006

D'autres critères peuvent être pris en compte et classés en pénalité type c.1 ; 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-à-d 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.

- ~~c.2 Une projection de la zone de combat (et non de la zone d'avertissement) dans la zone de sécurité n'est pas une action interdite. Une projection de la zone d'avertissement dans la zone de sécurité est une action interdite si plus de la moitié de l'ensemble des combattants projetés se trouve en dehors de la zone d'avertissement. Une projection de la zone de combat (et non de la zone d'avertissement) au delà de la zone de sécurité constitue une faute grave.~~
- e.2 Une projection avec clef ou étranglement est interdite et considérée comme action dangereuse sanctionnable par « Hansoku-make » (« kote gaeshi » est considéré comme une technique valide d'amenée au sol).
- h. « comportement antisportif après un combat » : après signifie durant toute la durée de la manifestation.

Article 14 : Fin du combat

- d. 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.

III. Système Expression Technique FIJJ

Article 19 : Généralités

- b. Pour la série C, Uke peut attaquer avec un coup de poins ou de pied de son choix, avant d'exécuter l'attaque imposée demandée par le Juge Central.
La pré attaque et l'attaque doivent être exécutées par Uke. (15)
- c. Le changement des rôles d'attaquant et de défenseur peut aussi intervenir en cours de série.
- g. Le Juge Central annonce d'abord toutes les notes. ~~Après avoir~~ **Il fait baisser la plus haute note et la plus basse note**, ~~il annonce à nouveau les points à compter.~~
- h. **Le geste « attaque incorrecte » sera fait par le Juge Central si l'attaquant fait une autre attaque que celle indiquée par le Juge Central.**
Le signe « attaque faible » sera fait par le Juge Central si l'attaquant n'installe pas la saisie ou la ceinture.

Dans la série D, Uke peut commencer avec l'ensemble des armes en main(s).

Article 22 : Les critères de jugement

- b. ~~Les techniques de « spectacle », incorrectes, les attaques sans kime, les cris non justifiés, les techniques incontrôlées pourront être sanctionnées par diminution de la note.~~
~~Les armes doivent être contrôlées en permanence.~~
~~Une technique non terminée à cause d'un accident ne peut être recommencée.~~
~~Dans ce cas le Jury note uniquement les deux autres techniques. (16)~~

Attaque	Déduction
Attaque incorrecte	2 points
Saisie ou ceinture non installée	½ point
Pré-attaque et attaque non enchaînées logiquement	½ point
Déséquilibre	½ point
Attaque faible	½ point
L'attaque manque la cible	½ point

15 Séminaire d'Arbitrage Unterhaching, Allemagne, 28/30.04.2006

16 Stage d'Arbitrage Corfu, Grèce, 18/24.07.2003

Défense et amenée au sol	Déduction
Défense insuffisante	½ point
Pas de mise en déséquilibre	½ point
Actions trop rapidement exécutées	½ point
Uke se lance	½ point
Technique de « spectacle »	½ point
Actions non enchaînées logiquement	½ point
Cri non justifié	½ point
Contrôle au sol	Déduction
Contrôle de l'arme	½ point
Contrôle insuffisant (clé, étranglement) de Uke	½ point
L'atemi manque Uke	½ point

Article 23 : Déroulement du match

Le Juge Central indique le numéro de l'attaque d'abord aux combattant(e)s et ensuite au Jury.