

**FEDERATION INTERNATIONALE DE JUJITSU  
(IJJF)**



# **REGLES DE COMPETITION JUJITSU COMBAT**

Version 3.2 du 01/06/2020



**FEDERATION FRANCAISE DE JUDO JUJITSU  
KENDO ET DISCIPLINES ASSOCIEES (FFJDA)**

# TABLE DES MATIERES

● Article 1 : Généralités .....	p. 3
● Article 2 : Zone de compétition .....	p. 3
● Article 3 : Entraîneurs .....	p. 3
● Article 4 : Tenue des compétiteurs & conditions de présentation personnelle .....	p. 4
● Article 5 : Catégories et temps .....	p. 5
● Article 6 : Arbitres et table de suivi de compétition .....	p. 5
● Article 6.1 : Arbitres .....	p. 5
● Article 6.2 : Table de suivi de compétition .....	p. 6
● Article 7 : Déroulement du combat .....	p. 6
● Article 8 : Application de « HAJIME », « MATTE », « SONOMAMA » et « YOSHI » .....	p. 7
● Article 9 : Points .....	p. 8
● Article 9.1 : Partie 1 .....	p. 9
● Article 9.2 : Partie 2 .....	p. 10
● Article 9.3 : Partie 3 .....	p. 10
● Article 10 : Pénalités, fautes et actions interdites .....	p. 12
● Article 10.1 : Fautes légères .....	p. 12
● Article 10.2 : Fautes graves .....	p. 14
● Article 10.3 : Fautes lourdes .....	p. 15
● Article 11 : Fin du combat .....	p. 16
● Article 12 : Forfait et abandon .....	p. 16
● Article 13 : Blessure, accident et maladie .....	p. 17
 Annexe : Gestes des arbitres .....	 p. 18
Historique du document .....	p. 21

## ● Article 1 : Généralités

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

L'objectif du Combat est de gagner par FULL IPPON (en marquant une technique parfaite en partie 1, 2 et 3) ou en surclassant son adversaire.

Le système Combat de la Fédération Internationale de Jujitsu est composé de trois parties :

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

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

## ● Article 2 : Zone de compétition

La zone de compétition doit être agencée conformément aux règles additionnelles du document référencé.<sup>1</sup>

La zone de compétition est recouverte de tatamis de couleurs différentes pour être divisée en deux parties.

La partie extérieure à la « zone de combat » est appelée « zone de sécurité ».

La « zone de combat » plus la « zone de sécurité » constituent la « zone de compétition ».

## ● Article 3 : Entraîneurs

Un compétiteur ne peut être assisté que par un seul entraîneur. Pendant le combat, l'entraîneur doit se tenir assis se tient à la limite de la zone de compétition Les entraîneurs peuvent challenger les décisions arbitrales conformément aux règles du document référencé.<sup>2</sup>

L'entraîneur est un modèle, et en tant que tel, son comportement doit être le reflet du code éthique des arts martiaux et inspirer sa conduite personnelle.

---

<sup>1</sup> Code sportif et d'organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu, version 3.2 du 01/01/2020, page 29 – 3.3 Exigences pour la zone de compétition. **Cf. Adaptations françaises.**

<sup>2</sup> Les décisions arbitrales peuvent être sujettes à challenges ou appels comme décrit dans le Code sportif et d'organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu, version 3.2, page 16 – 1.5 Challenge et appel. **Cf. Adaptations françaises.**

L'entraîneur doit être habillé conformément aux règles du document référencé.<sup>3</sup> Pour certains événements, un code vestimentaire spécial peut être établi.

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 aux officiels (zone de compétition) pour le reste du combat.

Si la conduite incorrecte continue, les arbitres du combat peuvent décider d'expulser l'entraîneur du plateau de la compétition. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure du lieu toute personne dont ils estiment la présence gênante.

#### ● **Article 4 : Tenue de compétition et conditions de présentation personnelle**

Les compétiteurs doivent s'assurer de la conformité de leur tenue vestimentaire et de leurs équipements personnels aux règles du document référencé.<sup>4</sup>

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).

Les protections doivent être faites de matière souple et doivent avoir une épaisseur de 1 cm à 2 cm. Les protections doivent être de la bonne taille et en bon état.

Coquille et protège-dents sont autorisés. Les compétitrices pourront porter un protège poitrine. Le port du hijab est autorisé.<sup>5</sup>

Les protections additionnelles (par exemple, épaulières, genouillères) doivent être en matière souple et suffisamment fines pour ne pas gêner la saisie par l'adversaire.

Toutes les protections doivent être portées sous le jujitsugi.

Si un compétiteur n'est pas en conformité avec cette réglementation, il n'est pas autorisé à commencer le combat. Après qu'il ait été notifié au combattant

---

<sup>3</sup> Code sportif et d'organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu, version 3.2, page 15 – 1.4.1 Tenue vestimentaire des entraîneurs et autres officiels. **Cf. Adaptations françaises.**

<sup>4</sup> Code sportif et d'organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu, version 3.2, pages 3 et 14 – 1.4. Tenue de compétition et conditions de présentation personnelle. **Cf. Adaptations françaises.**

<sup>5</sup> « Le port du hijab est autorisé » : cette règle ne s'applique que pour les compétitions internationales. **Cf. Adaptations françaises.**

la non-conformité de sa tenue vestimentaire aux conditions de présentation personnelle, il a la possibilité de changer la tenue ou l'équipement non conforme et de se présenter à nouveau dans un délai de 2 minutes.<sup>6</sup>

## ● Article 5 : Catégories et temps

Les catégories, telles que définies dans le document référencé, doivent être respectées.<sup>7</sup>

Le temps de combat est de 3 minutes pour les adultes, seniors, juniors et cadets, et de 2 minutes pour les vétérans, les minimes et plus jeunes.

Quand un compétiteur est impliqué dans deux combats consécutifs, un temps de récupération de 2 fois le temps officiel de combat de sa catégorie lui est accordé entre les deux combats.

## ● Article 6 : Arbitres et table de suivi de compétition

### ● Article 6.1 : Arbitres

L'arbitre principal en Combat est l'arbitre central qui se tient à l'intérieur de la zone de compétition, et qui dirige le combat.

L'arbitre central est le seul à faire les gestes pour donner les décisions de points, pénalités, temps médical, et pour la correction ou non des résultats annoncés.

L'arbitre central est assisté de deux arbitres vidéo placés à proximité de la table de suivi de compétition. Deux caméras sont normalement situées aux côtés opposés du tapis.<sup>8</sup>

Tant l'arbitre central que les arbitres vidéo sont assistés et supervisés par un responsable de tapis qui évalue la prestation de l'arbitre central et l'enregistre.

Le responsable de tapis, l'arbitre central et un arbitre vidéo sont toujours en connexion audio interne.

Les challenges sont portés en conformité avec le document précédemment référencé.

---

<sup>6</sup> Si un manque aux règles de tenue vestimentaire et de conditions de présentation personnelle est découvert après le début du combat, le compétiteur est disqualifié.

<sup>7</sup> Code sportif et d'organisation de la Fédération Internationale de Jujitsu, version 3.2, page 10 – 1.3.2 Catégories d'âge, et page 11 – 1.3.4 Catégories de poids. **Cf. Adaptations françaises.**

<sup>8</sup> Les arbitres doivent être issus de nations différentes si possible.

Les actions occasionnant une blessure ou un « FULL IPPON » sont toujours revues par les arbitres vidéo.

Les actions occasionnant un « HANSOKUMAKE » direct peuvent être revues par le responsable de tapis.

Quand l'arbitrage vidéo n'est pas fonctionnel, l'arbitre central est assisté par deux arbitres latéraux qui doivent se placer dans la zone de sécurité (sur deux côtés différents de la zone de sécurité) de façon à pouvoir suivre à tout moment le déroulement du combat et être dans la meilleure position possible pour attribuer les points.

Tant l'arbitre central que les arbitres latéraux sont assistés et supervisés par un responsable de tapis qui évalue la prestation de l'arbitre central et des arbitres latéraux et l'enregistre.

Les points validés doivent être exprimés à la majorité des trois arbitres.

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

L'arbitre a le devoir d'intervenir dans un combat quand il l'estime nécessaire.

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

L'arbitre a le devoir de sanctionner les entraîneurs et de leur demander de quitter l'aire de combat, conformément aux règles d'arbitrage.

### ● **Article 6.2 : Table de suivi de compétition**

La table de suivi de compétition se situe en face de l'arbitre central au début du combat. Elle est composée de deux commissaires sportifs : un responsable des opérations liées au tableau électronique et un responsable de l'enregistrement des scores sur le papier (si besoin).

L'arbitre de table est responsable de la table de suivi de compétition. Il annonce les points et les pénalités aux commissaires sportifs, il déclenche le temps médical quand le personnel médical commence les soins sur le tapis, et il informe l'arbitre central de la fin du temps de combat, du temps d'immobilisation et du temps médical.<sup>9</sup>

### ● **Article 7 : Déroulement du combat**

Au début du combat, les compétiteurs sont face-à-face au centre de la zone de combat, séparés d'environ 2 m. Celui qui porte la ceinture rouge se tient à

---

<sup>9</sup> L'arbitre de table peut faire le geste « Temps médical » pour alerter le personnel médical.

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.

Après l'annonce « HAJIME » faite par l'arbitre central, le combat commence en partie 1.

Dès qu'il y a saisie, la partie 2 commence. Les coups, poings et pieds, ne sont plus autorisés, sauf s'ils sont simultanés avec la saisie.

Dès que 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.

Les combattants doivent être actifs dans le but de marquer des points dans toutes les parties.<sup>10</sup>

Après « MATTE », les combattants doivent réajuster immédiatement leur jujitsugi et leurs protections et reprendre leur emplacement de départ.<sup>11</sup>

Les techniques qui commencent en-dehors de la zone de combat ne peuvent pas être comptées. L'arbitre central doit arrêter toute action en-dehors de la zone de combat et doit remettre les combattants au centre du tapis en position debout face-à-face.<sup>12</sup>

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.

### ● **Article 8 : Application de « HAJIME », « MATTE », « SONOMAMA » et « YOSHI »**

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

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

- Si un ou les deux combattants quitte(nt) complètement la zone de combat en partie 1 ou en partie 2.
- Si les deux combattants quittent complètement la zone de combat en partie 3.

---

<sup>10</sup> Voir « Passivité » ci-après.

<sup>11</sup> Si le jujitsugi et les protections ne sont pas réajustées, l'arbitre central fait le geste de se rhabiller et accorde 15 secondes supplémentaires pour réajuster le jujitsugi et les protections. Si cela se répète, le combattant sera sanctionné par « SHIDO ».

<sup>12</sup> Si un combattant quitte avec les deux pieds la zone de combat pour un court instant et y retourne immédiatement, le combat ne sera pas arrêté.

- Si le contact est rompu en partie 2 ou en partie 3 et que les combattants ne continuent pas d'eux-mêmes en partie 1.
- Si un combattant est sur ses deux genoux ou assis ou allongé, et que son adversaire lui porte un coup.
- Quand le temps de l'immobilisation est expiré.
- Dans le cas d'une soumission (le combattant tape, montre tout autre signe de soumission, crie ou si un des compétiteurs est incapable de taper lui-même pendant un étranglement ou une clé).
- Pour donner une pénalité en partie 1 à l'un ou aux deux combattants.
- Si un ou les deux combattants sont blessés, évanouis ou malades.
- Dans tous les autres cas quand l'arbitre central le juge nécessaire (par exemple, pour réajuster le jujitsugi ou faire une remarque).
- Dans tous les autres cas quand un des arbitres vidéo ou latéraux le juge nécessaire et qu'il frappe dans ses mains.
- Quand le combat est terminé.<sup>13</sup>

L'arbitre central annonce « YOSHI » pour commencer le combat ou le reprendre après « SONOMAMA ».

L'arbitre central annonce « SONOMAMA » pour stopper momentanément les combattants. Dans ce cas, les combattants doivent rester sans bouger dans la position qu'ils occupent jusqu'à la reprise du combat. « SONOMAMA » est utilisé :

- Pour donner un avertissement ou une pénalité en partie 2 ou en partie 3.
- Dans tous les autres cas où l'arbitre central juge nécessaire d'arrêter le combat et que les combattants sont en partie 2 ou en partie 3.

Après le « SONOMAMA », les combattants continuent le combat à partir de la même position qu'ils avaient au moment de l'annonce.<sup>14</sup>

## ● Article 9 : Points

Si l'équipe d'arbitrage est composée d'un arbitre central et de deux arbitres vidéo :

- Les points sont accordés par l'arbitre central.
- Si au moins un arbitre vidéo est d'accord avec l'arbitre central, les arbitres vidéo n'interfèrent pas.

<sup>13</sup> L'arbitre central, en concertation avec les arbitres latéraux, peuvent ensemble, après consultation de l'arbitre de table, décider si la dernière action s'est produite avant ou après la fin du temps réglementaire.

<sup>14</sup> Quand une pénalité pour « passivité » est donnée parce qu'un combattant a esquivé la partie 1 ou 2, ou refuse d'aller en partie 3, le combat doit reprendre dans la partie dans laquelle la pénalité a été donnée.



Si les deux arbitres vidéo sont en désaccord avec l'arbitre central, un des deux se lève et montre la décision correcte (si les deux arbitres vidéo sont d'accord entre eux) ou le score intermédiaire (si les trois arbitres donnent des scores différents).<sup>15</sup>

Si l'équipe d'arbitrage est composée d'un arbitre central et de deux arbitres latéraux :

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

### • Article 9.1 : Partie 1

Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 1 :

- Un coup non bloqué : « IPPON » 2 points.
- Un coup partiellement bloqué<sup>16</sup> : « WAZA ARI » 1 point.

Les coups ne peuvent être portés qu'au torse ou à la tête (à l'exception des coups directs à la tête).

Les coups doivent être portés avec une bonne dynamique, ils doivent toucher précisément, ils ne doivent pas être plus forts qu'un semi-contact et ils doivent être portés avec HIKITE ou HIKIASHI, en bon équilibre et avec contrôle.

Pour les catégories cadets et minimes, les coups doivent être portés avec une bonne dynamique, ils ne doivent pas être plus forts qu'un semi-contact et ils doivent être portés avec HIKITE ou HIKIASHI, en bon équilibre et avec contrôle. Les coups portés à la tête ne doivent pas toucher l'adversaire.

Les arbitres ne doivent pas donner des points aux deux combattants lors d'une même séquence, ni n'accorder plus d'une valeur à un combattant par séquence. Cette règle n'empêche pas la possibilité d'accorder des pénalités pour la même séquence. Quand les combattants sont en partie 1, les arbitres doivent ignorer une technique valant potentiellement « WAZA ARI » si elle est immédiatement suivie d'une technique valant « IPPON ».<sup>17</sup> Une séquence

---

<sup>15</sup> Si le score est changé par les arbitres vidéo, l'arbitre central doit montrer la partie dans laquelle le score a changé et doit indiquer le changement de score.

<sup>16</sup> Un coup de pied où la jambe est saisie ne peut jamais être compté comme « IPPON ».

<sup>17</sup> Si les deux combattants portent une technique réunissant tous les critères du « IPPON », le point sera accordé au combattant qui a atteint la cible en premier. Si les deux coups atteignent la cible au même moment, aucun point ne sera accordé (« AIUCHI »).

est finie quand les deux combattants ont complètement repris leurs distances l'un de l'autre.

### • Article 9.2 : Partie 2

Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 2 :

- Étranglements et clés amenant l'adversaire à la soumission : « IPPON » 2 points.<sup>18</sup>

Les étranglements et les clés ne sont pas autorisés pour les catégories cadets et plus jeunes.

- Une projection ou une amenée au sol parfaitement contrôlée et avec une dynamique continue : « IPPON » 2 points.
- Une projection ou une amenée au sol imparfaite : « WAZA ARI » 1 point.

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

Une projection ou amenée au sol où TORI relève UKE du sol en partie 3 ne peut pas être comptée.

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

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

### • Article 9.3 : Partie 3

Les techniques suivantes peuvent être comptées dans la partie 3 :

- Étranglements, clés et immobilisations amenant l'adversaire à la soumission : « IPPON » 3 points.<sup>19</sup>

Pour les catégories d'âges cadets et minimes, si les étranglements et les clés sont exécutés avec une technique correcte, avec la perspective de soumettre

---

<sup>18</sup> Dans le cas où un combattant ne peut pas taper pour signaler son abandon, il peut abandonner verbalement. En tout cas, s'il estime qu'un combattant est en danger, l'arbitre central doit arrêter le combat et accorder « IPPON » à son adversaire.

<sup>19</sup> Dans le cas où un combattant ne peut pas taper pour signaler son abandon, il peut abandonner verbalement. En tout cas, s'il estime qu'un combattant est en danger, l'arbitre central doit arrêter le combat et accorder « IPPON » à son adversaire.

l'opposant, l'arbitre doit arrêter le combat et accorder « IPPON ». Les clés de jambe ne sont pas autorisées.

- Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSEAKOMI » et tenu pendant 15 secondes : « IPPON » 2 points.
- Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSAEKOMI » et tenu pendant 10 secondes et moins de 15 secondes : « WAZA ARI » 1 point.

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

« OSAEKOMI » est seulement annoncé si :

- Le combattant contrôlé est allongé au sol. Les techniques de contrôle peuvent être effectuées avec l'adversaire sur le dos, le côté ou le ventre.
- Les jambes de TORI sont libres.<sup>20</sup>
- UKE est bien contrôlé et ne peut se mouvoir librement. TORI a un bon contrôle au-dessus de UKE.

« OSAEKOMI » continue même quand :

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

« TOKETA » est annoncé si :

- Le combattant contrôlé est capable d'attraper les deux jambes de TORI (dans la garde).
- Le combattant contrôlé peut renverser son adversaire (sauf dans le cas d'un contrôle du dos).
- Le combattant contrôlé peut se redresser sur ses pieds ou sur ses genoux.
- Si l'ensemble des corps des deux combattants se trouve en dehors de la zone de combat.

Les techniques de soumission avec contrôle de UKE par TORI en position supérieure (par exemple SANKAKU JIME et JUJI GATAME avec UKE au sol) sont considérées comme une immobilisation avec « OSAEKOMI ».

Des points pour contrôle technique au sol et pour technique de soumission annoncée comme « OSAEKOMI » ne peuvent pas être cumulés : par exemple, JUJI GATAME ou SANKAKU JIME tenu plus de 10 secondes et suivi

---

<sup>20</sup> En position de contrôle du dos, les jambes de TORI sont considérées comme libres.

d'une soumission (clé de bras ou étranglement) ne donneront pas un « WAZA ARI » et un « IPPON ». L'arbitre central doit annoncer « TOKETA » et accorder « IPPON » 3 points pour la soumission.

Si une technique de soumission considérée comme « OSAEKOMI » n'aboutit pas à une soumission sous 15 secondes, l'arbitre central annonce « MATTE » et accorde « IPPON » 2 points à TORI.

## ● **Article 10 : Pénalités, fautes et actions interdites**

Les pénalités doivent être données à la majorité des arbitres. Si une action remplit plusieurs critères de pénalités, la pénalité la plus sévère sera donnée.

### ● **Article 10.1 : Fautes légères**

Les fautes légères seront sanctionnées par « SHIDO » et l'adversaire recevra 1 « WAZA ARI ».

Sont considérées comme fautes légères les actions suivantes :

#### ● **Passivité :** <sup>21</sup>

- Toutes parties :

Ne montrer aucune activité dans le but de marquer des points.

#### ● **Passivité en partie 1 :**

Aller directement en partie 2 ou en partie 3 sans activité préalable en partie 1. Actif en partie 1 signifie une tentative sincère de marquer des points dans au moins deux séquences avant d'aller en partie 2, à chaque fois que les combattants partent ou repartent en position debout, au début du combat et pendant le combat (c'est-à-dire à chaque fois que l'arbitre annonce « HAJIME »).

#### ● **Passivité en partie 2 :**

- Refuser de passer en partie 2 tout en restant actif en partie 1.<sup>22</sup>
- En partie 1, un combattant actif peut aller en partie 2 après plusieurs tentatives infructueuses, mais ne peut pas aller directement en partie 3. Ce sera passivité en partie 2.
- En partie 2, un combattant actif ne peut pas aller délibérément en partie 3 malgré des tentatives infructueuses pour marquer des points (ce sera aussi passivité en partie 2) mais peut revenir en partie 1.

---

<sup>21</sup> Par exception aux règles générales, « SHIDO » pour passivité ne sera pas donné lorsqu'un compétiteur saisit une opportunité (par exemple, bloquer un coup de pied sans activité préalable en partie 1, ou appliquer une clé de bras à la volée, se relever pour passer la garde de l'adversaire...). Si cela se reproduit et démontre le refus de combattre en partie 1, 2 ou 3 « SHIDO » pour passivité sera donné.

<sup>22</sup> La passivité sera donnée si les combattants n'évoluent pas en partie 2 au bout de 30 secondes environ. Après que cette pénalité ait été donnée, le temps sera réduit à 15 secondes environ.

- Aller directement en partie 3 ou faire une fausse attaque dans le seul but d'arriver en partie 3.
- Se contenter de bloquer les attaques et le mouvement de l'adversaire sans intention technique.

### • **Passivité en partie 3 :**

- Revenir directement en partie 2 ou en partie 1, tout en refusant de combattre en partie 3.
- Quand en partie 3, un combattant actif peut aller en partie 2 ou 1 après plusieurs tentatives infructueuses pour marquer.

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

### • « **MUBOBI** » :

Toute action par laquelle un combattant se met en danger lui-même.<sup>23</sup>

### • **Sortie de la zone de combat :**

- En parties 1 et 2, sortir délibérément de la zone de combat avec les deux pieds.<sup>24</sup>
- En partie 2, pousser volontairement l'adversaire hors de la zone de combat.
- En partie 3, pendant une immobilisation annoncé « OSAEKOMI » ou une tentative de soumission, UKE sort activement de la zone de combat mais sans action technique et oblige ainsi les deux compétiteurs à sortir de la zone de combat.

### • **Saisie et frappe :**

Donner volontairement des coups, pieds ou poings, en partie 2 ou 3.<sup>25</sup>

### • **Action après « MATTE » :**

Faire une action après l'annonce de « MATTE » ou « SONOMAMA ».

### • **Techniques interdites :**

- Donner volontairement des coups, poings ou pieds, au niveau des jambes.
- Faire des clés sur les doigts ou les orteils.
- Faire un ciseau autour des hanches ou des côtes en serrant et tendant les jambes.

<sup>23</sup> Il est possible de donner « MUBOBI » à un combattant et d'accorder des points à l'autre combattant pour la même action.

<sup>24</sup> Si un combattant quitte avec les deux pieds la zone de combat pour un court instant et y retourne immédiatement, le combat ne sera pas arrêté.

<sup>25</sup> Si le coup est donné simultanément avec la saisie (lors du passage de la partie 1 à la partie 2), il pourra être compté.

- Étrangler l'adversaire avec les mains ou les doigts.
- Mettre la main ou le pied au visage de l'adversaire en partie 2 ou 3.
- **Perte de temps :**
  - Se présenter non prêt devant l'arbitre central et retarder volontairement le combat.<sup>26</sup>
  - Ne pas avoir le jujitsugi ou les protections ajustées lors du retour à la position de départ du combat, à plusieurs reprises.
  - Ne pas avoir réajusté le jujitsugi ou les protections dans le temps imparti (20 secondes après que le geste de se rhabiller ait été fait).
  - Perdre volontairement du temps pendant le combat (arranger son jujitsugi, défaire sa ceinture, enlever ses gants etc.)

### • Article 10.2 : Fautes graves

Les fautes graves seront sanctionnées par « CHUI » et l'adversaire recevra 2 « WAZA ARI ». Sont considérées comme fautes graves les actions suivantes :

- **Coup dangereux :**
  - Porter un atemi (coup de pied, poussée, coup de poing, frappe au corps de l'adversaire) trop fort.<sup>27</sup>
  - Envoyer un coup direct vers la tête de l'adversaire.<sup>28</sup>
  - Commettre une action incontrôlée (par exemple, HAITO ou HAISHU ou un coup de pied circulaire) et qui n'est pas arrêtée, même si elle manque l'adversaire.<sup>29</sup>
- **Projection ou amenée au sol dangereuse :**
  - Projeter ou amener au sol n'importe quelle partie du corps de l'adversaire au-delà de la zone de sécurité.
  - Projeter ou amener au sol l'adversaire avec une chute sur le visage, la tête, ou la nuque.
  - Projeter ou amener au sol trop durement ou violemment.
- **Non-respect des décisions arbitrales :**
  - Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.<sup>30</sup>

<sup>26</sup> La pénalité sera donnée après le salut et avant que le combat ne commence par « HAJIME ».

<sup>27</sup> Si le coup est porté plus fort qu'un semi-contact, il sera considéré comme un coup porté trop fort. Si le coup porté trop fort est seulement provoqué par l'adversaire qui s'empale ou entre de lui-même dans la technique engagée par l'attaquant et sans s'être protégé lui-même « MUBOBI », aucun « CHUI » pour coup dangereux ne sera donné. Il est possible qu'un coup dangereux et « MUBOBI » puissent être appliqués simultanément.

<sup>28</sup> La pénalité sera donnée même si le coup n'atteint pas l'adversaire.

<sup>29</sup> Un coup horizontal incontrôlé (par exemple, HAISHU, HAITO ou un coup de pied circulaire) qui n'est pas arrêté signifie que le coup dépasse la ligne médiane du corps de l'adversaire. Un coup vertical incontrôlé (par exemple HAISHU au-dessus de la tête) qui n'est pas arrêté signifie un coup qui dépasse la mâchoire de l'adversaire.

- Remarques inutiles.
- Discuter avec l'entraîneur pendant le combat.
- Cris, remarques ou gestes déplacés, postures et attitudes antisportives envers l'adversaire, les arbitres, la table de suivi de compétition ou toute autre personne, mais pas suffisamment graves pour justifier une exclusion immédiate de la compétition.

Pour les catégories d'âges cadets et minimes, les situations suivantes seront aussi sanctionnées par « CHUI » :

- Porter un coup qui touche la tête de l'adversaire.
- Faire des clés ou des étranglements en partie 2.
- Faire des clés de jambe.

### • Article 10.3 : Fautes lourdes

Les fautes lourdes seront sanctionnées par « HANSOKUMAKE ».

Si un combattant commet une faute lourde, il perd le combat avec un score de 0 point et son adversaire est déclaré vainqueur avec un score de 14 points.

La seconde fois qu'un combattant commet une faute lourde, il est exclu de la compétition et perd tous ses combats, médailles et points de qualification dans toutes les catégories.

Si les deux combattants sont sanctionnés par « HANSOKUMAKE », un combat est refait.<sup>31</sup>

Sont considérées comme fautes lourdes les actions suivantes :

- Commettre toute action pouvant blesser l'adversaire.<sup>32</sup>
- Projeter ou essayer de projeter ou d'amener au sol l'adversaire avec un étranglement ou une clé, de telle sorte que la chute ou l'arrivée au sol de l'adversaire serait un risque important de dommage.<sup>33</sup>
- Effectuer toute clé sur la nuque ou sur la colonne vertébrale.
- Effectuer toute clé en torsion sur le genou ou sur le pied.
- Appliquer KANI BASAMI.

<sup>30</sup> La seconde fois qu'une faute mineure (par exemple, passivité, saisie et frappe, sortie de la zone de combat...) est commise, l'arbitre donnera un avertissement signifiant que toute nouvelle faute identique sera sanctionnée par un « CHUI » pour non-respect des instructions de l'arbitre.

<sup>31</sup> Quand les deux combattants sont disqualifiés, il n'y a pas de temps de récupération entre les deux combats. Les points, ippons et pénalités ne sont pas reportés dans le nouveau combat.

<sup>32</sup> Une action provoquant un saignement (mais qui ne rouvre pas une blessure existante) doit être discutée par l'arbitre central et les arbitres vidéo ou les arbitres latéraux du tapis concerné pour déterminer, en fonction de la situation, quelle décision prendre : « SHIDO » pour « MUBOBI » « CHUI » pour coup dangereux ou « HANSOKUMAKE » pour action pouvant blesser l'adversaire.

<sup>33</sup> Une projection ou amenée au sol avec clé ne sera pas sanctionnée par « HANSOKUMAKE » lorsque la clé est la finalité même de l'amenée au sol (par exemple, KOTE GAESHI).



- Montrer un comportement antisportif au-delà du non-respect des décisions arbitrales (par exemple, simuler une blessure pour faire disqualifier son adversaire pour une action valable, injure raciste, haine ou attitude choquante ou indécente par les mots ou les gestes). Si un combattant est sanctionné par « HANSOKUMAKE » pour comportement antisportif, il est immédiatement exclu de la compétition et perd tous ses combats, médailles et points de qualification dans toutes les catégories.

## ● **Article 11 : Fin du combat**

### « **FULL IPPON** »

Un combattant peut gagner avant la fin du temps de combat s'il parvient à marquer un « IPPON » dans chacune des 3 parties. Dans ce cas, le perdant marque 0 point et le vainqueur marque 100 points.

### **Détermination du vainqueur après expiration du temps de combat**

- Le combattant qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.
- 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 « IPPON » ou plusieurs.
- 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 grand nombre de « IPPON » au total.

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

Après 1 minute de repos, il y a un combat additionnel à suivre. La durée du combat additionnel est des 2/3 de la durée officielle du combat de la catégorie d'âge (120 secondes pour les cadets et adultes, 80 secondes pour les vétérans les minimes et plus jeunes). En cas de nouvelle égalité totale à l'issue du combat additionnel, la procédure est répétée. Tous les points marqués dans le combat initial sont conservés dans le combat additionnel.

## ● **Article 12 : Forfait et abandon**

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 après 3 appels restés infructueux sur une période de 3 minutes. Dans ce cas, le combattant déclaré forfait marque 0 point et le combattant présent est déclaré vainqueur et marque 14 points.

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.

### ● **Article 13 : Blessure, accident et maladie**

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.

Le temps de pause médicale démarre sur ordre de l'arbitre central.<sup>34</sup>

Si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat, l'arbitre central et les arbitres vidéo ou les arbitres latéraux doivent prendre une décision après recherche de responsabilité sur la cause de la blessure :

- 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.
- 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.
- 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. Le blessé marque 0 point.
- 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.
- Le docteur officiel de la compétition est seul compétent pour décider si le combattant blessé ou malade peut reprendre ou non le combat.
- Si un combattant perd conscience ou s'il est sujet à un évanouissement, le combat doit être arrêté immédiatement. Le combattant n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> L'arbitre de table ne doit déclencher le temps de pause médicale qu'à partir du début du traitement du combattant blessé par le personnel médical.

<sup>35</sup> Si l'évanouissement est dû à un traumatisme crânien (par exemple coup de poing, coup de pied, chute sur la tête), le compétiteur sera suspendu de toute compétition au sein de la Fédération Internationale de Jujitsu pour une durée de 3 semaines. Le compétiteur conserve le bénéfice de toutes ses victoires, médailles et points de qualification acquis jusqu'alors. La décision sera prise par le docteur officiel de la compétition.

## ANNEXE – GESTES DES ARBITRES

 <p style="text-align: center;"><b>« HAJIME »</b></p> <p>Début du 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.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>« MATTE »</b></p> <p>Arrêt du 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.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>« IPPON »</b></p> <p>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.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>« IPPON » à 3 points</b></p> <p>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.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>« WAZA ARI »</b> 1 point</p> <p>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.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Annulation de décision</b></p> <p>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.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Coup direct à la tête</b></p> <p>L'arbitre pose son poing sur le côté de sa tête.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Coup trop fort</b></p> <p>L'arbitre frappe devant lui son poing fermé dans sa paume de main opposée ouverte.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Saisie et frappe</b></p> <p>L'arbitre simule une saisie du jujitsugi d'une main, et de l'autre poing fermé envoie un coup.</p>



### **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 ».



### **Sortie de la zone de combat**

L'arbitre latéral signale une sortie de tapis à l'arbitre central qui peut valider.



### **Projection ou amenée au sol dangereuse**

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.



### **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.



### **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.



### **Réajustement du jujitsu**

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



### **Signe « Pas vu »**

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



### Action interdite

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



### « 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.



### « HIKIWAKE »

#### Egalité parfaite

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



### « 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.



### 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.



### Non-respect des instructions de l'arbitre central

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







### Remarques inutiles

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



### 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.

 <p style="text-align: center;"><b>SONOMAMA</b> "On ne bouge plus"</p> <p>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 ».</p>	 <p style="text-align: center;"><b>YOSHI</b> Reprise du combat après « SONOMAMA »</p> <p>Après « SONOMAMA », pour reprendre le combat, l'arbitre central pose ses mains sur le dos des deux combattants et annonce clairement et fortement « YOSHI ».</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Temps médical</b></p> <p>L'arbitre forme un "T" avec ses deux mains.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Perte de temps</b></p> <p>L'arbitre poing fermé tend l'index vers sa montre-bracelet.</p>

## HISTORIQUE DU DOCUMENT

Responsable :  
Siège social ABU DHABI,  
PO Box 110006  
Mail : mail@jjif.org  
ABU DHABI – EMIRATS ARABES UNIS

Version	Changements	Date
1.0	Version initiale	
2.0		
2.5		17 juin 2014
3.0	Changements de la session 2017	1 <sup>er</sup> janvier 2018
3.1	Adaptation du format	1 <sup>er</sup> janvier 2020
3.2	Intégration des commentaires et des interprétations actuelles, actualisation des règles.	1 <sup>er</sup> juin 2020