

COUPE DEPARTEMENTALE 62 JUJITSU

Le dimanche 21 Janvier 2018 à Mazingarbe

Règlement et Spécificités Benjamins - Minimes

Le Jujitsu est une des composantes de notre discipline Judo-Jujitsu. C'est un élément fort du système éducatif qui fait du Judo-Jujitsu un puissant système d'éducation basé sur la pratique, l'expérience et la recherche d'efficacité.

La mise en place de compétition spécifiques JUJITSU permet de proposer une diversification des pratiques, accompagner vers la découverte de la compétition dans une atmosphère éducative et en toute sécurité, avec un règlement adapté aux catégories d'âge.

JUJITSU COMBAT

CONTRÔLE DES INSCRIPTIONS

Les participants devront être en possession du Passeport Fédéral, certificat médical de la saison 2017/2018 et de la licence de l'année en cours.

PARTICIPANTS

Féminines et Masculins	tps de combat	recup
Benjamins (2007-2008)	2 min	4 min
Minimes (2005-2006)	2 min	4 min

CATÉGORIES DE POIDS

Groupes morphologiques (poules et/ou tableaux) par catégories d'âges et de sexes.
(Selon le nombre de participants des regroupements pourront être effectués).

FORMULE DE COMPETITION

En poules ou en tableaux suivant le nombre de participants.

NATURE DE L'EPREUVE FIGHTING

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 minimum de 1cm et ne pas dépasser 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.

Les protections de pieds/tibias, les coquilles et les protections de poitrine doivent être portées sous le judogi.

LE SYSTEME COMBAT DE LA FIJJ EST COMPOSE DE TROIS PARTIES :

Partie 1 : les coups

Partie 2 : les projections, amenées au sol.

Partie 3 : les immobilisations.

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, et ce, avec équilibre et contrôle. (2)

Les attaques en partie 1 sont limitées aux parties suivantes : ligne supérieure des épaules jusqu'à la ceinture soit abdomen, poitrine, dos et côtés (interdit sous la ceinture).

Tous les étranglements et clés sont interdits

Le temps de combat est de 2 minutes par combat. L'Arbitre Central avec les 2 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.

Entre 2 combats, un temps de récupération de 4 minutes maximum est autorisé.

(2) « 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.

ARBITRES :

L'Arbitre Central qui se tient à l'intérieur de la zone de compétition, dirige le combat.

Deux Arbitres latéraux assistent l'Arbitre Central et doivent se déplacer dans la zone de sécurité ; une tolérance en zone d'avertissement est autorisée (à éviter). 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.

L'Arbitre de Table est responsable de la table de suivi de compétition. Il annonce les points et les pénalités aux Commissaires Sportifs (qui sont les Marqueurs et le Chronométrateur), et informe l'Arbitre Central de la fin du temps de combat, du temps d'immobilisation et du temps médical.

Il peut y avoir 2 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.

DEROULEMENT DU COMBAT :

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.

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 ne sont plus autorisés après la saisie, sauf s'ils sont simultanés à celle-ci.

Quand les 2 combattants ont les deux genoux au sol ; ou quand l'un d'entre eux est assis ou allongé, le combat continue en partie 3. (3A)

Les combattants peuvent de leur plein gré changer de partie de combat, mais ils doivent se montrer actifs et engagés dans toutes les parties.

En partie 1, si un combattant se précipite sur son adversaire sans préparation technique ou s'il se met en danger tout seul (« MUMOBI »), une pénalité technique lui est donnée et le combat continue en partie 1.

Les combattants sont autorisés à évoluer dans la zone d'avertissement mais ils ne peuvent y rester plus de 5 secondes.

Les projections doivent commencer dans la zone d'affrontement autorisé, c-à-d en zone de combat ou en zone d'avertissement, et la projection ne doit présenter aucun risque.

A partir de la zone de combat, l'adversaire peut-être projeté dans la zone de combat, la zone d'avertissement ou la zone de sécurité.

A partir de la zone d'avertissement, l'adversaire peut être projeté en zone de combat ou en zone d'avertissement

À 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.

(3A) 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.

APPLICATION DU « 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 :

1. Si un ou les deux combattants quittent la zone d'affrontement autorisé.
2. Pour donner une pénalité en partie 1 à l'un ou aux deux combattants suite à une action sanctionnée.

Si un ou les deux combattants sont blessés ou malades.

Si un combattant ne peut signaler par lui-même son abandon sur un étranglement ou une clef.

Quand le temps de l'immobilisation est expiré.

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

Dans tous les autres cas quand l'Arbitre Central le juge nécessaire (ex : réajuster son judogi ou faire une remarque)

Dans tous les autres cas quand un des Arbitres latéraux le juge nécessaire et qu'il frappe dans ses mains.

Quand le combat est terminé. (3)

« 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 » :

Pour donner un avertissement pour non combativité en partie 2 ou en partie 3.

Pour donner une pénalité en partie 2 ou en partie 3.

3. Dans tous les autres cas où l'Arbitre Central le juge nécessaire.

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.

(3) L'Arbitre Central et les deux Arbitres latéraux peuvent décider après consultation de l'Arbitre de Table si la dernière action s'est passée avant ou après la fin des 2 minutes.

POINTS :

Les scores et les pénalités doivent être exprimés à la majorité des 3 arbitres, c'est à dire au moins 2. Si les trois 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 2 arbitres restants est retenu, s'ils s'accordent sur le bénéficiaire rouge ou bleu.

Les points suivants pourront être donnés dans la partie 1 :

(les coups doivent être donnés avec Hikite / Hikiashi, équilibre et contrôle.)

1. Un coup non bloqué (Ippon 2 points)

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

2. Un coup partiellement bloqué ou auquel il manque un élément du Ippon (Waza ari 1 point)

Les points suivants pourront être donnés dans la partie 2 : (Projections, amenées au sol)

Une projection ou une amenée au sol parfaite (Ippon 2 points). Une projection parfaite amenant la chute de l'adversaire sur le côté ou le ventre ou le dos est comptée comme ippon.

Une projection ou une amenée au sol imparfaite (Waza ari 1 point)

Les points suivants pourront être donnés dans la partie 3 : (techniques de contrôle au sol)

Immobilisations, contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSAEKOMI » tenu pendant 15 secondes (Ippon 2 points).

Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par « OSAEKOMI » tenu pendant 10 secondes au moins (10 à 14 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 réglementaire du combat). Si le contrôle n'est plus efficace l'Arbitre Central annonce « TOKETA » et « MATTE ».

L'immobilisation est annoncée si :

1. le combattant contrôlé est allongé 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 2 corps se trouve en dehors de la zone d'avertissement l'immobilisation est stoppée par « Toketa ».

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.

PENALITES :

Les pénalités doivent être données à la majorité des 3 arbitres. (5)

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 :

Faire preuve de passivité ou commettre un acte mineur interdit (ex : tirer les cheveux) (6)

« MUMOBI » (ex : se mettre en danger en avançant la tête imprudemment)

Sortir délibérément de la zone d'avertissement avec les 2 pieds.

Pousser volontairement l'adversaire hors de la zone d'avertissement.

Donner volontairement des coups après la saisie en partie 2.

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

Donner volontairement des coups au niveau des jambes.

Donner des coups à l'adversaire au sol.

Faire un ciseau autour des hanches en serrant et tendre les jambes.

Se présenter non prêt devant l'Arbitre Central et retarder volontairement le combat.

Perdre volontairement du temps pendant le combat (arranger son judogi, défaire sa ceinture, enlever ses gants etc.)

Les actions interdites considérées comme des fautes graves sont sanctionnées par « CHUI », donnent 2 Waza ari à l'adversaire et se retrouvent dans les cas suivants :

1. Une poussée trop violente, un coup porté trop fort, un coup à la tête. (7)

2. Projeter délibérément l'adversaire depuis la zone d'avertissement dans la zone de sécurité (ou au-delà de la zone de sécurité). (8)

Une projection de l'adversaire depuis la zone de combat au-delà de la zone de sécurité.(9)

Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.

Cris, remarques ou gestes déplacés envers l'adversaire, les arbitres, la table de suivi de compétition ou le public.

La règle internationale est : « le bec ouvre/ferme » avec la main.

La règle française en dehors des tournois internationaux est : index sur les lèvres.

6. Commettre des actions incontrôlées comme des frappes circulaires non maîtrisées (telles mawashi geri, ura uchi, naname tsuki, mikazuki geri), même si elles manquent l'adversaire, dépassant la ligne médiane du corps ; ou encore comme une projection si violente que l'adversaire est incapable de se relever immédiatement.

7. Envoyer des coups directs, vers la tête de l'adversaire.

En cas de 2 fautes graves, le combat est perdu par « HANSOKU-MAKE » pour celui qui les a commises.

Les actions interdites considérées comme des fautes lourdes et sanctionnées par « HANSOKU-MAKE » sont les suivantes :

Commettre toute action pouvant blesser l'adversaire.

Projeter ou essayer de projeter l'adversaire par toute clef ou tout étranglement. (10)

Effectuer toute clef ou étranglement quelque soit la partie du corps.

La première fois qu'un combattant commet une faute lourde, il est sanctionné par « HANSOKU-MAKE », perd le combat avec un score de 0 point et son adversaire est déclaré vainqueur avec un score de 14 points ou avec le score déjà réalisé à la fin du combat si celui-ci est supérieur à 14 points.

La seconde fois qu'un combattant perd par « HANSOKU-MAKE » dans le même tournoi dans le cas d'une compétition en poule ou en équipe, il est exclu pour le reste de la compétition. En tournoi individuel, 2 défaites par n'importe quel score entraînent toujours l'élimination du tournoi.

Si un combattant montre un comportement antisportif après un combat, les 3 arbitres concernés peuvent décider à l'unanimité de l'exclure du reste de la compétition. Ils en informent le Responsable des Arbitres et demandent au Responsable de la Compétition d'en faire l'annonce officielle.

Le combattant exclu perd alors tous les combats qu'il a précédemment gagnés, médaille(s) éventuelle(s) comprise(s).

Si les 2 combattants reçoivent « HANSOKU-MAKE », on recommence le combat en démarrant avec un score nul.

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

(6) 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

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

Passivité en partie 3 :

Quand un ou les deux combattants font preuve de non combativité dans l'obtention de points

(7) Un coup porté au corps sans contrôle ou à 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 au corps doivent être de contact léger sous peine de pénalité classe c.1, c-à-d contact trop dur = « CHUI ».

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.

(8) 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. 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.

(9) Il n'est pas interdit de projeter son adversaire depuis la zone de combat dans la surface de sécurité.

(10) Une projection avec clef ou étranglement est interdite et considérée comme action dangereuse sanctionnable par « HANSOKU-MAKE ». « kote gaeshi » est considéré comme une technique d'amenée au sol.

FIN DU COMBAT :

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 ».

Après que le temps de combat se soit écoulé, 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 marqué le plus de ippon.

Si le score est parfaitement égal, même nombre de points et même nombre de ippon, un nouveau combat de 3 minutes doit avoir lieu après 1 minute de repos entre les deux combats. Les ippon et les pénalités marqués dans le combat initial sont conservés dans le combat additionnel. Ceci afin de pouvoir appliquer la règle du « FULL IPPON » ou de « HANSOKU-MAKE » par addition de « CHUI ».

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. Le combattant

présent est déclaré vainqueur et marque 14 points après 3 appels de l'adversaire espacés d'1 minute et restés infructueux.

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.

BLESSURE, MALADIE OU ACCIDENT :

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.

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.

Si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat les trois arbitres doivent prendre une décision après recherche de responsabilité (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.

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.

Le docteur officiel de la compétition est seul compétent pour décider si le blessé 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. Il n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.

BENJAMIN/MINIMES/CADETS

Les combattants devront portés des protections souples aux mains, tibias et pieds (neutres)

L'utilisation du protège dent est **OBLIGATOIRE**

L'utilisation de la coquille est **vivement CONSEILLÉE**

PARTIE 1 : ATEMIS pied/poing

La zone de frappe pour tous les atémis qu'ils soient direct ou circulaires du pied ou des mains se situe entre la ligne supérieure des épaules et de la ceinture. Tout atémi à la tête et visage sont interdits et sont sanctionnés directement par un CHUI.

Tout atémi contrôlé, sans blocage du combattant adverse, sera valorisé par IPPON s'il arrête à moins de 10 cm du combattant adverse.

Tout atémi contrôlé, mais jugé trop appuyé par l'arbitre ne sera pas valorisé et sera sanctionné d'un SHIDO.

PARTIE 2 : PROJECTIONS ET AMENEES AU SOL

Après saisie, les atémis sont interdits. Les attaques « à une main » (IPPON SEOI NAGE, KOSHI GURUMA...) seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de UKE (MATTE immédiat dans les cas inverses). Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier UKE). Toute saisie encerclant la tête engendrera un MATTE de la part de l'arbitre. Les mains saisies au revers ne doivent pas dépasser la clavicule du combattant adverse.

Les MAKIKOMI sont autorisés à partir du moment où la tête de UKE n'est pas encerclée.

Les SUTEMI, et les attaques avec 1 ou 2 genoux au sol sont interdits.

KAMI BAZANI est interdit sera immédiatement sanctionné par HANSOKUMAKE.

Les saisies des jambes de l'adversaire n'est pas autorisée.

PARTIE 3 : IMMOBILISATIONS

Seul les OSAE KOMI sur le dos et le ventre sont comptés selon le règlement F.F.I.J.

Les clefs sur toutes les articulations et les étranglements sont interdits. Toutes tentatives de soumission sera sanctionné d'un HANSOKUMAKE.

MINIMES

PARTIE 1 : ATEMIS pied/poing

Tous les atémis directs ainsi que les atémis circulaires du pied doivent être effectués entre la ligne supérieure des épaules et de la ceinture de l'adversaire.

Seuls les atémis circulaires à la tête seront effectués main ouverte. En cas de poing fermé, le combattant sera sanctionné directement par un CHUI.

Tout atémi contrôlé, sans blocage de la part du combattant adverse, sera valorisé par IPPON s'il arrête à moins de 10 cm du combattant adverse.

Tout atémi contrôlé, mais jugé trop appuyé par l'arbitre ne sera pas valorisé et sera sanctionné d'un SHIDO s'il est porté au corps et d'un CHUI s'il est porté à la tête.

PARTIE 2 : PROJECTIONS ET AMENEES AU SOL

Après saisie, les atémis sont interdits. Les attaques « à une main » (IPPON SEOI NAGE, KOSHI GURUMA...) seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de UKE (MATTE immédiat dans les cas contraires). Le positionnement en garde haute est autorisé.

L'arbitre doit annoncer rapidement « MATTE » quand les 2 combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas de résultat immédiat (2 à 3 secondes) « prise de l'ours » interdite même mains non jointes.

Les SUTEMI, MAKIKOMI et attaques avec 1 ou 2 genoux au sol sont autorisés. Ils seront valorisés si la projection est contrôlée.

KAMI BAZANI est interdit sera immédiatement sanctionné par HANSOKUMAKE.

La saisie d'une jambe est possible en cas de défense sur atémis. De même, l'attaque en saisissant une jambe de UKE est possible si l'autre main de TORI est posée sur le Judogi de UKE.

PARTIE 3 : IMMOBILISATIONS

Seul les OSAE KOMI sur le dos et le ventre sont comptés selon le règlement F.F.I.J.

Un OSAE KOMI peut être déclenché lorsque les épaules du combattant adverse sont contrôlées sous la forme de JUJI GATAME mais sans volonté de TORI de tendre le bras de UKE.

Les clefs sur toutes les articulations et les étranglements sont interdits. Toutes tentatives de soumission sera sanctionné d'un HANSOKUMAKE.