



# **Règles arbitrage NE WAZA**

## **Judo-jujitsu**

### **dit « Brésilien »**

**2010**

<b>1 Définition</b>	page 3
<b>2 Sexe</b>	page 3
<b>3 Années de naissance</b>	page 3
<b>4 Nationalité</b>	page 3
<b>5 Grades</b>	page 3
<b>6 Licences</b>	page 3
<b>7 Passeport</b>	page 4
<b>8 Certificat médical</b>	page 4
<b>9 Judogi des combattants</b>	page 4
<b>10 Catégories de poids</b>	page 4
<b>11 Temps de combat par catégories d'âges</b>	page 4
<b>12 Formule de compétition</b>	page 4
<b>13 Accompagnant</b>	page 4
<b>14 Table et instruments de contrôle</b>	page 5
<b>15 Surface de combat</b>	page 5
<b>16 Arbitrage</b>	page 5
Arbitre du combat	page 5
Déroulement du combat	page 5
Saisies	page 5
Amenées au sol	page 6
Sorties de tapis	page 6
Décompte des points	page 6
Situations valorisées par l'attribution des points (voir annexe page 10)	page 6
Etranglement	page 6
Clés sur les membres supérieurs	page 7
Clés sur les membres inférieurs	page 7
Situation valorisées par l'attribution d'un avantage	page 7
Limites d'actions par grades et âges	page 7
Actions ou techniques prohibées	page 7
Equivalences de points et des pénalités	page 7
<b>17 Blessures</b>	page 8
<b>Annexes - Situations valorisées par l'attribution des points</b>	page 10

## 1 Définition

Le Ne-Waza (travail au sol) est une des composantes importantes du Judo – Jujitsu. La richesse du patrimoine technique dans ce domaine est à la hauteur de sa grande efficacité et de sa valeur éducative.

La mise en place de **plateformes techniques**, de **TOURNOIS**, d'**OPEN INTERNATIONAUX** ou de **COUPE NATIONALE** spécifiques de NE WAZA ambitionne de redynamiser ce secteur à partir d'une réglementation propre permettant à des pratiquants débutants de tous âges de travailler en toute sécurité.

### Objectifs recherchés :

- Encourager la participation du plus grand nombre en adaptant les calendriers des animations.
- Privilégier la sécurité des pratiquants et la convivialité.
- Arbitrage et encadrement administratif limités aux besoins.
- Règlement adapté, qui privilégie les comportements offensifs, la mobilité au sol, l'expression d'un large éventail de techniques et de nombreux comportements tactiques.
- Règlement permettant une pédagogie ludique.

## 2 Sexe

Féminin et Masculin (activité non mixte)

## 3 Catégories d'âge concernées

Les catégories d'âge concernées sont les cadets, les juniors et les seniors.

## 4 Nationalité

Les plateformes techniques, les TOURNOIS et les OPEN INTERNATIONAUX sont ouverts à l'ensemble des licenciés FFJDA de nationalité française.

Les étrangers licenciés à la FFJDA pourront participer aux plateformes techniques, aux TOURNOIS ainsi qu'aux OPEN INTERNATIONAUX.

Les OPEN INTERNATIONAUX seront ouverts aux étrangers licenciés dans une fédération reconnue par l'AGFIS.

Seuls les combattants licenciés à la FFJDA et de nationalité française pourront prétendre participer à la COUPE NATIONALE (voir système de sélection)

## 5 Grades

Les plateformes techniques et les TOURNOIS sont ouverts aux combattants ceintures blanches, jaunes, oranges, vertes, bleues, marrons, noires.

Seuls les combattants de la ceinture verte à la ceinture noire pourront participer aux OPEN INTERNATIONAUX.

## 6 Licences

Les combattants devront être en possession de la licence FFJDA de l'année en cours.

Pour les OPENS INTERNATIONAUX, les combattants étrangers devront être licenciés auprès d'une fédération reconnue par l'AGFIS.

## 7 Passeport

Le combattant licencié à la FFJDA devra être en possession du passeport sportif de moins de 8 ans (une tolérance de validité jusqu'au 31 août de la saison est accordée).

## 8 Certificat médical

Certificat médical obligatoire attestant de l'absence de contre-indication à la pratique du Judo-Jujitsu, en compétition datant de moins d'un an au jour de la compétition.

## 9 Judogi des combattants

Les combattants devront porter un **judogi blanc** (veste et pantalon), propre conforme aux normes précisées dans le code sportif de la F.F.J.D.A.

Le judogi bleu (veste et pantalon) est toléré.

Le 1<sup>er</sup> combattant appelé portera une ceinture rouge, le 2<sup>ème</sup> une ceinture blanche en plus de leurs ceintures.

Les protections souples (exclusivement) sont autorisées.

## 10 Catégories de poids

**Cadets** : -55Kg -60 Kg, -66 Kg, -73 Kg, -81 Kg, -90 Kg, + 90 Kg

**Cadettes**: -44 Kg, -48 Kg, -52 Kg, -57 Kg, - 63 Kg, - 70 Kg, + 70 Kg

**Juniors – seniors Masculins**: -60 Kg, -66 Kg, -73 Kg, -81 Kg, -90 Kg, -100 Kg, + 100 Kg

**Juniors – seniors Féminines**: -48 Kg, -52 Kg, -57 Kg, - 63 Kg, - 70 Kg, - 78 Kg, + 78 Kg

Dans le cas d'un nombre de participant insuffisant, l'organisateur pourra effectuer des regroupements morphologiques, ceci après consultation et validation des combattants.

## 11 Temps de combat par catégories d'âges

**Cadets – cadettes** : 4 minutes

**Juniors – Seniors** : 6 minutes

**Seniors + de 36 ans** : 5 minutes

La récupération pour un combattant entre deux combats doit être égale à la durée de deux combats.

## 12 Formule de compétition

La compétition se fera soit en tableaux soit en poules en fonction du nombre de combattants.

## 13 Accompagnant

La présence d'un accompagnant est autorisée par combattant. Il se situera près du tapis lors du déroulement du combat.

Il sera exclu de l'environnement du tapis de compétition en cas de manquement aux règles de bonne tenue ou d'incivilités avérées.

## 14 Table et les instruments de contrôle

Deux commissaires sportifs par table assurent le suivi des combats. Le 1<sup>er</sup> s'occupera du suivi des tableaux et du chrono, le 2<sup>ème</sup> du tableau de marque manuel ou électronique. Un seul chronomètre est nécessaire pour la durée du combat.

## 15 Surface de combat

La surface minimum est de 6m X 6m.

## 16 Arbitrage

### Arbitre des combats

Le combat est dirigé par un arbitre. Un deuxième arbitre installé à la table de contrôle peut assurer le suivi des scores en fonction des indications de celui du tapis.

### Gestes de l'arbitre

Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras correspondant à la couleur du combattant concerné (un manchon de couleur aux poignets de l'arbitre).

L'arbitre annonce simultanément avec la parole et le geste les points marqués ainsi que les différentes indications nécessaires au suivi du combat (avantage, passivité, les pénalités, etc...).

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace avec le bras (Ex: WAZA ARI)

### Salut

Les combattants doivent respecter le salut traditionnel debout du Judo – jujitsu en début et fin du combat.

### Déroulement du combat.

Le combat commencera debout et se terminera par l'abandon d'un des combattants, pénalités (HANSOKU-MAKE) ou à l'issue du temps réglementaire prévu par les règles techniques.

Les combattants peuvent aller au sol uniquement dès que l'un ou l'autre a une saisie. Les liaisons debout sol sont autorisées. Les combattants peuvent combattre, un debout, l'autre étant au sol. Ils peuvent se relever quand ils le souhaitent.

Si à la fin du temps réglementaire, les deux combattants sont à égalité de points et d'avantages, le combat se poursuivra selon le principe de l'avantage décisif.

La durée de la prolongation est égale au temps de combat initial. En cas de nouvelle égalité, la décision sera attribuée par l'arbitre.

En cas d'égalité de points, l'arbitre donnera la victoire à celui qui a le plus d'avantage.

Pour les seniors de plus de 45 ans, après le salut traditionnel, le départ ainsi qu'une éventuelle reprise du combat s'effectuera un genou au sol.

### Saisies

La saisie des bouts de manches est autorisée ainsi que la saisie en prise « revolver ». Les combattants peuvent saisir le pantalon du judogi.

Toutes les formes de projection et ramassements de jambes sont autorisées.

L'action de mettre les doigts à l'intérieur des manches de la veste ou des jambes du pantalon de l'adversaire est sanctionnée par un SHIDO.

Si un combattant qui est saisi au pantalon du judogi, s'assoit directement, son adversaire marque 2 points.

### **Amenées au sol**

Un combattant peut aller au sol dès qu'il le souhaite, à condition qu'il ait, une saisie sur le Judogi de son adversaire.

Depuis la position debout, un combattant peut sauter directement autour de la taille du partenaire (pour prendre la garde). Le combat peut alors continuer debout mais il peut aussi être amené au sol.

Les amenées au sol en tirant l'adversaire directement au sol sont autorisées.

Le combat s'enchaîne sans interruption de debout vers le sol et du sol vers le debout.

Si un combattant vient s'asseoir de façon délibérée ou non alors que sa jambe est crochétée, le combattant debout marque 2 points.

### **Sorties de tapis**

Les combattants sont considérés comme sortis du tapis lorsqu'ils n'ont plus aucun appui dans la surface de combat.

Si les combattants sortent du tapis dans une position facilement identifiable par l'arbitre, ce dernier annoncera SONOMAMA et les replacera dans la position identifiée au centre du tapis.

Si la position n'est pas clairement identifiable, l'arbitre annoncera MATTE et les combattants reprendront debout au centre du tapis.

Si le combattant, pour éviter une tentative de clé ou d'étranglement, sort de la surface de combat, il sera sanctionné d'un SHIDO.

Si le combattant sort volontairement et de façon flagrante de la surface de combat pour éviter l'abandon sur une clé ou un étranglement efficace, il sera sanctionné d'un HANSOKU MAKE. Ce HANSOKU MAKE n'implique pas une disqualification de toute la compétition en cas de formule en poule ou avec repêchage.

### **Décompte des points**

Seul un étranglement ou une clé de bras ou de jambe, permet de gagner avant le terme du combat.

L'abandon en frappant deux fois sur le sol (ou sur l'adversaire) ou criant sur clé ou étranglement, met fin au combat. La victoire est immédiatement attribuée.

Pour chaque action valorisée, l'arbitre annonce par la voix et indique à la table, avec la main portant la couleur du combattant concerné, le nombre points attribués.

Il n'y a pas de cumul de points quand un combattant quitte volontairement une position pour y revenir.

Le retour dans la garde ouvre de nouveau aux deux combattants la possibilité de marquer des points sur toutes les positions.

### **Situations valorisées par l'attribution de points**

Voir document en annexe joint page 9

Règles d'arbitrage de la F.F.J.D.A. (voir site internet F.F.J.D.A. Rubrique arbitrage puis règlement)

### **Etranglements**

Les étranglements sont autorisés. Ils peuvent être réalisés avec le col ou les revers du judogi de l'adversaire. Ils peuvent être réalisés également avec la veste du judogi de l'attaquant.

Les étranglements peuvent être réalisés à partir de la position debout.

Les étranglements doivent être réalisés sans action sur la nuque.

Il est possible de descendre la tête de l'adversaire pendant la réalisation de SANKAKU JIME.

### Clés sur les membres supérieurs

Les clés sur les membres supérieurs sont autorisées en flexion, extension, rotation et compression. Elles peuvent être réalisées sur les coudes. Les clés d'épaule et les clés de poignet sont autorisées.

Les clés sont possibles en position debout avec contrôle. L'action continue même si l'adversaire se relève.

### Clés sur les membres inférieurs

Les clés sur les membres inférieurs sont autorisées en flexion, extension et compression.

Les clés peuvent être effectuées sur les chevilles, les genoux.

Il est autorisé de recouvrir la jambe attaquée de l'adversaire avec la jambe intérieure.

Les compressions de mollet sont autorisées ainsi que celles sur la cuisse.

Les clés en hyper extension sont autorisées.

Lorsqu'un combattant est attaqué en clé de jambe et qu'il essaye de se dégager cela peut amener plusieurs situations :

- Le combattant peut contrôler son adversaire pour l'empêcher de tourner.
- Le combattant peut suivre son adversaire si ce dernier tourne.
- Dans le cas d'une tentative de clé de jambe de Tori : si Tori ne bouge pas (reste dans l'axe) et si Uke subissant la clé tourne transformant ainsi la clé dans l'axe par une clé en rotation et de ce fait se blesse ou crie, l'arbitre annoncera IPPON pour Tori.

Si le combattant attaque brutalement en torsion, il sera disqualifié.

### Situations suivantes sont valorisées par un avantage :

Certaines actions techniques n'aboutissent pas à un résultat permettant d'attribuer des points. Cependant, l'arbitre peut attribuer des avantages pour :

- Tout contrôle tenu moins de 5 secondes.
- Un passage dans le dos avec un seul crochet de jambe.
- Les actions techniques correctement engagées mais qui n'aboutissent pas à l'abandon de l'adversaire (clé, étranglement).
- Le passage de la garde à la demi garde en contrôlant le haut du corps de Uke.

S'il y a égalité de points à l'issue du combat, les avantages seront comptabilisés pour désigner le vainqueur.

Les avantages, quel que soit leur nombre, restent inférieurs aux points.

### Limites d'actions par grades et âges :

- **Cadets et cadettes** : les clés sur les membres inférieurs ne sont pas autorisées.
- **Juniors et seniors** : les clés sur les membres inférieurs ne sont autorisées qu'à partir de la ceinture verte. Elles ne pourront être effectuées que dans l'axe de l'articulation (pas de torsion).
- **Seniors à partir de 46 ans** : les clés sur les membres inférieurs sont interdites. Le départ ainsi qu'une éventuelle reprise du combat s'effectuera un genou au sol. Si un combattant se relève, le combat peut se poursuivre. Cependant, si les deux combattants se mettent debout, l'arbitre annoncent MATTE et le combat reprend un genou au sol.
- **Pour les ceintures blanches, jaunes, oranges** : le départ du combat ainsi qu'une reprise éventuelle du combat s'effectuera un genou au sol. Les clés sur les membres inférieurs seront proscrites.

### Actions ou techniques prohibés.

#### Actions interdites sanctionnées par HANSOKU MAKE :

- Frapper, mordre, gifler, pincer, tirer les cheveux (évaluation de l'acte volontaire)
- Manipuler le dos ou le cou de l'adversaire
- Les clés de cou
- Recouvrir le genou de l'adversaire avec la jambe extérieure lors d'une attaque en clé de cheville
- Manipuler le pied qui amène le genou en rotation
- Projection en ciseaux de jambes (KAMI BASAMI)
- Etrangler avec la ceinture
- La saisie de la gorge à pleine main
- Mettre les doigts dans les yeux
- Effectuer des clés sur les doigts, les orteils
- Toutes actions dangereuses sur la colonne vertébrale
- Toutes les actions brutales dans le but de blesser volontairement
- Projeter violemment son adversaire sur le sol lorsque ce dernier contrôle dans sa garde, ou est dans une phase d'efficacité proche de la soumission (SANKAKU JIME, JUGI GATAME) en étant décollé du sol
- Projeter l'adversaire en se jetant sur l'arrière alors qu'il contrôle le combattant dans le dos et que ce dernier se trouve debout
- Sortir volontairement du tapis pour échapper à une technique de soumission verrouillée.
- Contester des décisions de l'arbitre
- Proférer des insultes ou effectuer des gestes déplacés envers l'arbitre, l'adversaire, le public

D'une manière générale, toutes les actions brutales, dangereuses et contraires à l'éthique sont interdites.

#### Actions interdites sanctionnées par SHIDO :

- Mettre les doigts à l'intérieur des manches de la veste et des jambes du pantalon de l'adversaire
- Effectuer des actions sur le visage de l'adversaire
- Bloquer intentionnellement le combat
- Etre passif
- Maintenir une immobilisation plus de 5 secondes, pour empêcher l'évolution du combat
- Refuser l'affrontement au sol et rompre l'engagement
- Aller au sol directement sans avoir saisi l'adversaire
- Sortir du tapis volontairement pour empêcher la réalisation d'une action favorable à l'adversaire ou l'engagement d'un test de soumission.

En cas de passivité, l'arbitre touche le combattant en lui disant d'évoluer (il peut utiliser le terme « PASSIF » en lui ajoutant la couleur du combattant désigné). En cas de non évolution, 1 SHIDO sera attribué au combattant.

En cas de faute ayant permis d'avoir une position avantageuse, l'arbitre prononcera MATTE. Les 2 combattants reprendront le combat dans la position du début (debout ou à genoux) après avoir donné le SHIDO au combattant fautif.

En cas de faute réalisé par un combattant en position désavantageuse, l'arbitre prononcera SONOMAMA. Il donnera le SHIDO au combattant fautif. Le combat reprendra à l'annonce de YOSHI par l'arbitre.

Dans le cas d'une action du revers du Judogi sur le visage, l'arbitre avertira le combattant.

### Equivalences de points et pénalités

- SHIDO = 2 points pour l'adversaire
- HANSOKU MAKE = disqualification
- 4 SHIDO = disqualification
- HANSOKU MAKE pour action dangereuse envers l'adversaire ou attitude contraire à l'esprit = interdiction de poursuivre la compétition.

## 17 Blessure d'un des combattants

L'arbitre stoppera le combat et demandera l'intervention du médecin qui soignera ou informera de l'importance de la blessure, le combattant et l'arbitre. Le médecin pourra décider de la suite à donner pour l'abandon après blessure ou de la reprise du combat.

L'arbitre respectera la décision du médecin.

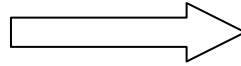
Tous les saignements devront être stoppés et les précautions devront être prises pour éviter le contact avec les saignements.

Le temps maximum d'intervention et de soin pendant un combat est de 5 minutes.

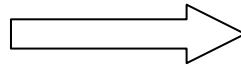
## Situations valorisées par des points

Seuls les clés des membres inférieurs ou supérieurs et les étranglements arrêtent le combat avant la fin du temps réglementaire

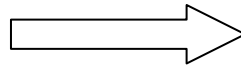
### DIFFERENTS CONTROLES



OSAE WAZA  
=  
1 POINT  
Contrôle 5 Sec.



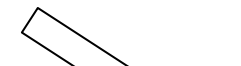
GENOU SUR ESTOMAC  
=  
2 POINTS  
Contrôle 3 Sec.



POSITION MONTEE  
=  
4 POINTS  
Contrôle 5 Sec.

- On peut marquer des points de contrôle **qu'en montant** :

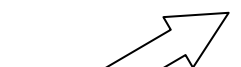
Ex : OSAE WAZA  $\Rightarrow$  CONTROLE GENOU  $\Rightarrow$  CONTROLE MONTEE  
1 Pt + 2 Pts + 4Pts = 7 Pts



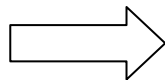
LE DOS  
=  
4 POINTS

Contrôle 5 Sec.

**Dans les deux contrôles  
ci-contre, les deux pieds  
doivent être engagés au-  
delà des aines.**



## ACTIONS



## PROJECTIONS

PROJECTION « IPPON » (Suivi non nécessaire)  
=  
2 POINTS

PROJECTION SIMPLE + CONTINUITE  
=  
2 POINTS



PROJECTION + OSAE WAZA = 3 PTS



PROJECTION + CONTROLE GENOU = 4 PTS



PROJECTION + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

## ACTIONS

## PASSAGE DE GARDE

**Le dégagement de jambe est considéré comme un passage de garde.**



PASSAGE DE GARDE + OSAE WAZA = 4 PTS

PASSAGE DE GARDE + CONTROLE GENOU = 5 PTS

PASSAGE DE GARDE + POSITION MONTEE = 7 PTS

***Pour être validé, le passage de garde doit être obligatoirement suivi par un contrôle. Si ce dernier n'est pas concrétisé, il y aura un avantage d'attribué.***

***Le passage de la garde à la demi-garde sera validé par un avantage si Tori contrôle le haut du corps de Uke.***

## ACTIONS

## INVERSION DE POSITION



INVERSION DE POSITION  
+  
CONTINUEITE  
=  
2 POINTS

## ACTIONS

## RENVERSEMENT

On entend par renversement la position de départ où Tori est en situation inférieure à Uke, c'est-à-dire lorsque Tori est assis avec Uke entre les jambes ou que Tori tient une jambe de Uke.



RENVERSEMENT + CONTINUEITE = 2 POINTS



RENVERSEMENT + OSAE WAZA = 3 PTS

RENVERSEMENT + CONTROLE GENOU = 4 PTS

RENVERSEMENT + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

**Les sorties d'Osaie komi par renversement permettront de marquer 2 points.  
Une sortie d'OSAE KOMI par renversement suivi d'un contrôle en OSAE WAZA  
donne 3 points.**

**Lors que les combattants sont à genoux, face à face, on applique les points du  
renversement.**

On entend par retournement la position de départ où Uke est en situation inférieure à Tori, c'est-à-dire lorsque Uke est en position quadrupédique et Tori dessus ou à côté.



RETOURNEMENT + OSAE WAZA = 3 PTS

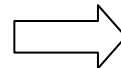
RETOURNEMENT + CONTROLE GENOU = 4 PTS

RETOURNEMENT + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

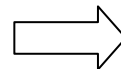
*Contrairement au renversement seul qui amène 2 points, le retournement pour être validé, doit être concrétisé par un contrôle. Si ce dernier n'est pas concrétisé, il y aura un avantage d'attribué.*

*Les actions de retournement et de renversement dont l'objectif est la finalisation par une clé ou un étranglement ne seront pas validées par des points. En cas de non finalisation de la technique, l'arbitre attribuera un avantage.*

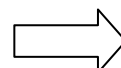
**EXEMPLE CUMUL DES POINTS**



Passage de Garde  
+  
Position Montée  
3+4 = 7 POINTS



Passage de Garde  
+  
Genou sur Estomac  
3+2 = 5 POINTS



Renversement  
+  
Position Montée  
2+4 = 6 POINTS