

Règles arbitrage NE WAZA

Judo-jujitsu

dit « Brésilien »



2010

Sommaire

1 Définition	page 3
2 Sexe	page 3
3 Années de naissance	page 3
4 Nationalité	page 3
5 Grades	page 3
6 Licences	page 3
7 Passeport	page 3
8 Certificat médical	page 4
9 Judogi des combattants	page 4
10 Catégories de poids	page 4
11 Temps de combat par catégories d'âges	page 4
12 Formule de compétition	page 4
13 Accompagnant	page 4
14 Table et instruments de contrôle	page 4
15 Surface de combat	page 4
16 Arbitrage	page 5
Arbitre du combat	page 5
Déroulement du combat	page 5
Saisies	page 5
Amenées au sol	page 5
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 6
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 8
17 Blessures	page 8
Annexes - Situations valorisées par l'attribution des points	page 9

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 **plates formes 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.

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 plates formes 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 plates formes 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 plates formes 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^{er} combattant appelé portera une ceinture rouge, le 2^{ème} une ceinture blanche en plus de sa ceinture.

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

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^{er} s'occupera du suivi des tableaux et du chrono, le 2^{ème} 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 indique à la table les points marqués en présentant un, deux, trois ou quatre doigts.

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 ou à l'issue du temps réglementaire prévu par les règles techniques.

Les combattants peuvent aller au sol dès qu'ils ont 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 est saisi au pantalon et qu'il 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 debout.

Si un combattant vient s'asseoir de façon délibérée ou non alors que sa jambe est crochetée, 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. Cet 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 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 effectuée 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.
- Si l'adversaire tourne, le combattant réalisant la clé doit la lâcher.
- Si le combattant réalisant la clé ne suit pas son adversaire, l'arbitre arrêtera le combat en disant MATTE.

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).

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 annonce 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.

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 Judo sur le visage, l'arbitre avertira le combattant.

Equivalences de points et pénalités

- SHIDO = 2 points pour l'adversaire
- HANSOKUMAKE = disqualification
- 4 SHIDO = disqualification
- HANSOKUMAKE 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.