

JANVIER 2021

RÈGLEMENT

Guide Général de Compétition
Manuel du Format de Compétition



CONFÉDÉRATION FRANÇAISE DE JIU JITSU BRÉSILIEN



CONFÉDÉRATION FRANCAISE DE JIU JITSU BRÉSILIEN

RÈGLEMENT

CFJJB Confédération Française de Jiu Jitsu Brésilien 2021

SOMMAIRE

05 RÈGLEMENT

39 GUIDE GÉNÉRAL DE COMPÉTITION

47 MANUEL DU FORMAT DE COMPÉTITION

RÈGLEMENT

1 ARTICLE 1 – ARBITRAGE

1.1 Autorité de l'arbitre.

1.1.1 L'arbitre est la plus haute autorité dans un combat.

1.1.2 La décision de l'arbitre sur le résultat de chaque combat est incontestable.

1.1.3 La décision sur le résultat du combat peut uniquement être modifiée dans les circonstances suivantes :

- Si le score a été mal lu;
- Si l'athlète déclaré vainqueur a soumis son adversaire en utilisant une technique illégale que l'arbitre n'a pas vu.
- Si l'athlète a été disqualifié par erreur alors qu'il utilisait une technique autorisée. Dans ce cas, si le combat a été interrompu et l'athlète disqualifié avant qu'il ne soumette son adversaire, le combat reprendra au centre de l'aire de combat et l'athlète appliquant la soumission recevra deux points. Dans le cas où l'athlète subissant la soumission a abandonné avant l'interruption et la disqualification, l'athlète ayant été disqualifié par erreur est déclaré vainqueur.

Obs : Les interprétations subjectives de l'arbitre sur l'attribution des points, avantages ou pénalités sont définitives et ne peuvent être modifiées.

1.1.4 Pour modifier le résultat d'un combat les conditions suivantes doivent être observées :

- L'arbitre peut consulter le directeur d'arbitrage, mais la décision finale de modifier ou le non le résultat reste à l'arbitre du combat ;
- Le directeur d'arbitrage devra consulter la table centrale de la compétition pour s'informer sur l'avancée du tableau et ne pourra autoriser la modification du résultat que si le tableau n'a pas avancé au combat suivant.

1.2 Organisation de l'arbitrage

1.2.1 Les organisateurs de la compétition peuvent décider de nommer 3 arbitres pour un combat lorsqu'ils le jugent nécessaire.

- Dans ce cas, deux arbitres de coin doivent être assis sur des chaises placées aux coins opposés de l'aire de combat.
- Les arbitres de coin possèdent les mêmes pouvoirs que l'arbitre central – et tous les points, avantages ou pénalités accordés doivent être confirmés par au moins deux des trois arbitres.
- Si les arbitres de coin sont d'accord avec l'arbitre central, ils doivent rester assis sur leurs chaises.
- S'il y a un désaccord entre les arbitres de coin et l'arbitre central, les arbitres de coin doivent se lever et signaler les points, les avantages et les pénalités qui doivent être attribués ou soustraits, en utilisant les gestes prédéfinis dans ce règlement.
- S'il y a un désaccord entre les trois arbitres sur les points attribués pour un même mouvement, la décision intermédiaire sera retenue.

Ex : Quand un arbitre accorde un passage de garde, le second un avantage et le troisième demande que les points soient soustraits, l'avantage sera comptabilisé sur la table de marque.

- Si l'arbitre décide de disqualifier un athlète suite à l'accumulation de quatre pénalités (faute sérieuse ou manque de combativité), il fera le geste correspondant à la pénalité pour faute sérieuse avant d'arrêter le combat. Si au moins un des arbitres de coin fait le même geste, la décision de l'arbitre est validée et il est autorisé à arrêter le combat.

- Si l'arbitre décide de disqualifier un athlète car il a commis une faute grave, il fera le geste avant d'arrêter le combat. Si au moins un des arbitres de coin fait le même geste, la décision de l'arbitre est validée et il est autorisé à arrêter le combat.

- Quand un combat se finit en match nul, l'arbitre central placera les deux athlètes dans leur position de départ (l'un à gauche, l'un à droite). L'arbitre fera deux pas en arrière et fera signe aux arbitres de coin de se lever. Après qu'ils se soient levés, l'arbitre central fera un pas en avant avec la jambe droite. Ensuite, les trois arbitres lèveront le bras droit ou gauche en l'air. Cela indique le choix de chaque arbitre, pour déterminer l'athlète vainqueur du combat. L'athlète choisi par la majorité des trois arbitres sera déclaré vainqueur par l'arbitre central.

1.2.2 Quand cela sera jugé nécessaire, la CFJJB utilisera deux arbitres additionnels qui auront accès à la vidéo, dans le but de corriger l'attribution des points, avantages et pénalités.

- La correction de points, avantages ou pénalités qui ont été attribués par l'arbitre central ne se fera que si les deux arbitres additionnels ayant accès à la vidéo sont d'accord.

- Une fois que les arbitres ayant accès à la vidéo se sont mis d'accord sur la modification du score, ils communiqueront leur décision à l'arbitre central via leur système radio.

- La décision des deux arbitres ayant accès à la vidéo est incontestable. Les trois arbitres du combat ne peuvent donc la contester.

1.3 Responsabilités de l'arbitre

1.3.1 L'arbitre a pour responsabilité de convoquer les athlètes dans l'aire de combat pour commencer le combat.

1.3.2 L'arbitre a pour responsabilité d'effectuer une vérification finale pour être sûr que les exigences – vestimentaires, d'hygiène, etc. – sont respectées. Si un athlète ne respecte pas l'une des exigences, l'arbitre doit déterminer si l'exigence peut être respectée dans un temps déterminé.

1.3.3 L'arbitre a pour responsabilité de placer les athlètes dans l'aire de combat.

- Les points accordés à l'athlète à la droite de l'arbitre doivent être signalés par le bras droit de l'arbitre, qui se distingue du bras gauche par un brassard jaune et vert. Les points doivent être marqués dans la partie jaune et verte du tableau d'affichage.

- Les points accordés à l'athlète à la gauche de l'arbitre doivent être signalés par le bras gauche de l'arbitre, qui ne porte pas de brassard. Les points sont marqués dans la partie non colorée du tableau d'affichage.

1.3.4 L'arbitre a pour responsabilité de placer les athlètes selon la couleur de leur kimono.

- Si les deux athlètes portent la même couleur de kimono, le premier athlète est placé à droite de l'arbitre et doit porter une ceinture jaune et verte pour l'identifier, en plus de la ceinture qu'il porte déjà autour de la taille.

- Si un athlète porte un kimono blanc et l'autre un kimono bleu royal, l'athlète avec le bleu royal doit se placer à droite de l'arbitre.

- Si un athlète porte un kimono noir et l'autre un kimono bleu royal, l'athlète avec le kimono bleu royal doit se placer à droite de l'arbitre.

- Si un athlète porte un kimono noir et l'autre un kimono blanc, l'athlète avec le kimono noir doit se placer à droite de l'arbitre.

1.3.5 L'arbitre a pour responsabilité de démarrer le combat.

- 1.3.6 L'arbitre a pour responsabilité d'intervenir durant le combat lorsqu'il le juge nécessaire.
- Obs : Quand l'arbitre arrête le combat, les athlètes doivent maintenir leur position du mieux qu'ils peuvent.*
- 1.3.7 L'arbitre a pour responsabilité de s'assurer que les athlètes respectent leur obligation de combattre à l'intérieur de l'aire de combat.
- Quand les 2/3 du corps des athlètes sont en dehors de l'aire de combat dans une position stable au sol, l'arbitre doit arrêter le combat, noter la position de chaque athlète et reprendre le combat au centre de l'aire de combat dans ces mêmes positions.
 - Quand les athlètes sont debout, lorsque l'un des athlètes entre dans l'aire de sécurité (sauf si une amenée au sol a déjà été commencée), ou quand 2/3 du corps des athlètes sont en dehors de l'aire de combat dans une position non stabilisée au sol, l'arbitre doit interrompre le combat et le redémarrer debout, au centre de l'aire de combat.
 - Lorsqu'un athlète applique une technique de soumission dans l'aire de sécurité, l'arbitre ne doit pas interrompre le combat.
 - Lorsqu'un athlète applique une technique de soumission et que l'adversaire, en se défendant, sort de l'aire de sécurité, l'arbitre doit interrompre le combat et le faire redémarrer debout, au centre de l'aire de combat. Dans ce cas, quand l'arbitre juge qu'il est apparent que l'athlète subissant l'attaque a initié le mouvement qui a mené à la sortie de l'aire de combat, il devra attribuer deux (2) points au tableau en faveur de l'athlète attaquant la soumission, comme décrit dans l'article 3.1.1.
 - Quand un athlète emmène son adversaire dans la zone de sécurité, en tentant de stabiliser une position apportant des points, l'arbitre devra attendre, autant que possible, que l'athlète stabilise la position 3 secondes avant d'interrompre le combat. Si c'est le cas, l'arbitre attribuera les points et redémarrera le combat au centre de l'aire de combat.
 - Les points ou avantages seront considérés jusqu'à la limite de l'aire de sécurité, et tout mouvement exécuté en dehors de l'aire de sécurité, ne sera pas éligible à l'attribution de points ou avantages.
 - Quand le combat sort de l'aire de combat, à cause d'un mouvement de l'athlète en position de soumettre, l'arbitre n'accordera pas deux points après l'arrêt du combat. À la place, l'arbitre peut donner un avantage, s'il y avait un risque réel de soumission, selon les règles de l'avantage (Article 5).
- 1.3.8 L'arbitre a pour responsabilité, pour les combats des enfants de moins de 12 ans, de protéger la colonne vertébrale des athlètes, en se positionnant derrière l'enfant lorsqu'il est soulevé par son adversaire, par exemple lors d'une attaque en triangle ou en garde fermée.
- 1.3.9 L'arbitre a pour responsabilité l'attribution de tous points, avantages ou pénalités marqués par chaque athlète.
- 1.3.10 C'est à l'arbitre de punir et disqualifier les athlètes.
- Lorsque la situation envisagée dans l'article 6.2.2 (Quand un athlète effectue un mouvement non intentionnel, qui place l'adversaire dans une position illégale) et qu'aucun des athlètes n'est en train d'appliquer une soumission, l'arbitre doit interrompre le combat et replacer les athlètes dans une position autorisée. L'arbitre fera ensuite recommencer le combat, après avoir pénalisé l'athlète ayant commis l'infraction.
 - Quand la situation décrite sur l'image 11 de l'article 6.3.2 (Single-leg avec la tête à l'extérieur) survient, lors d'une tentative d'amenée au sol, ou tout autre mouvement venant du sol, avec les athlètes à genoux ou lors d'un mouvement de renversement, l'arbitre devra agir de la manière suivante :
 - Pour les juvéniles, les plus jeunes et les ceintures blanches, l'arbitre arrêtera le combat et le redémarrera avec les deux athlètes debout. Aucune pénalité ne sera attribuée aux athlètes.
 - Pour les autres catégories, l'arbitre ne devra pas intervenir.
- 1.3.11 L'arbitre a pour responsabilité d'appeler l'équipe médicale dans l'aire de combat.

1.3.12 L'arbitre a pour responsabilité d'arrêter le combat lors de la fin du temps réglementaire.

1.3.13 L'arbitre a pour responsabilité d'annoncer le résultat du combat.

1.3.14 L'arbitre a pour responsabilité de lever le bras du vainqueur du combat et seulement le vainqueur, même lorsque deux athlètes de la même équipe se sont mis d'accord pour déterminer un vainqueur au préalable.

1.4 Gestes et commandes verbales de l'arbitre

1.4.1 Les arbitres doivent utiliser un ensemble de gestes et de commandes verbales pour communiquer avec les athlètes et la table de marque durant le combat. Ci-dessous, les gestes et les commandes verbales sont listés en fonction des situations de combat :

SITUATION DE COMBAT :

Faire entrer les athlètes dans l'aire de combat.

GESTE :

Bras levés à hauteur d'épaule, à 90 degrés, paumes vers l'intérieur, avec un mouvement d'extension aller-retour.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Début du combat.

GESTE :

Bras tendu en avant, puis abaissé verticalement en direction du sol.

COMMANDE VERBALE :

COMBATE! (com-ba-tchee)



SITUATION DE COMBAT :

Interruption et fin du combat.

GESTE :

Bras ouverts et levés à hauteur d'épaule.

COMMANDE VERBALE :

PAROU! (pa-row)



SITUATION DE COMBAT :

Pénalité pour manque de combativité ou faute sérieuse.

GESTE :

Bras correspondant à l'athlète pénalisé, pointé au centre de sa poitrine, suivi par un poing fermé levé à hauteur d'épaule.

COMMANDE VERBALE :

LUTE! (lu-tchee) – en désignant en même temps l'athlète, quand il y a un manque de combativité, ou FALTA! (fal-tah) – en désignant en même temps l'athlète, quand il y a une faute sérieuse.



SITUATION DE COMBAT :

Pénalité pour manque de combativité ou faute sérieuse, quand il n'est pas possible pour l'arbitre de clairement indiquer à l'athlète qu'il est sanctionné.

GESTE :

L'arbitre touche une des épaules de l'athlète sanctionné, suivi par un poing fermé à hauteur d'épaule.

COMMANDE VERBALE :

LUTE! (lu-tchee) – en touchant en même temps l'épaule quand il y a un manque de combativité, ou FALTA! (fal-tah) – en touchant en même temps l'épaule quand il y a une faute sérieuse.



SITUATION DE COMBAT :

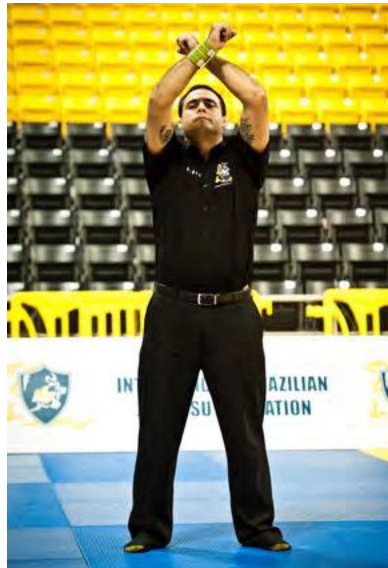
Disqualification.

GESTE :

Bras au-dessus de la tête, avant-bras croisés et poings fermés, puis le bras du côté de l'athlète disqualifié vient montrer la ceinture de celui-ci.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Avantage.

GESTE :

Bras correspondant à l'athlète recevant l'avantage tendu à l'horizontale, main ouverte, paume vers le bas.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

2 (deux) points: amenée au sol, renversement et genou sur l'estomac.

GESTE :

Main du bras correspondant à l'athlète recevant les points, levée, index et majeur levés.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

3 (trois) points: passage de garde.

GESTE :

Main du bras correspondant à l'athlète recevant les points, levée, index, majeur et annulaire levés.

COMMANDE VERBALE :

–



SITUATION DE COMBAT :

4 (quatre) points: Montée et contrôle du dos.

GESTE :

Main du bras correspondant à l'athlète recevant les points, levée, index, majeur, annulaire et auriculaire levés.

COMMANDE VERBALE :

–



SITUATION DE COMBAT :

Déduction de point.

GESTE :

Bras correspondant à l'athlète auquel les points sont déduits, levé à hauteur d'épaule avec la main ouverte.

COMMANDE VERBALE :

–



SITUATION DE COMBAT :

Annonce du résultat du combat.

GESTE :

Bras de l'athlète vainqueur levé et bras de l'athlète perdant tenu vers le bas en faisant face à la table.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Demander à l'athlète de réajuster son kimono.

GESTE :

Bras croisés vers le bas à hauteur de ceinture, extension du bras indiquant la ceinture de l'athlète.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Demander à l'athlète de rester dans l'aire de combat.

GESTE :

Après avoir montré l'athlète avec le bras tendu vers sa taille, main ouverte à hauteur d'épaule en faisant un mouvement circulaire.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Demander à l'athlète de se lever.

GESTE :

Montrer avec le bras tendu l'athlète qui doit se lever, puis lever le bras à hauteur d'épaule.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Demander à l'athlète de retourner au sol dans la position désignée par l'arbitre.

GESTE :

Bras correspondant à l'athlète tendu à hauteur d'épaule et descendu en diagonale vers le sol.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Quand un athlète attrape la manche ou le pantalon avec un ou plusieurs doigts à l'intérieur du kimono.

GESTE :

Une main placée par dessus la main opposée, en tenant le brassard.

COMMANDE VERBALE :

—



SITUATION DE COMBAT :

Quand une modification de point, avantage ou pénalité a été communiquée à l'arbitre central par les arbitres ayant accès à la vidéo.

GESTE :

Toucher l'oreille avec le bout des doigts deux fois, en marquant une pause à chaque fois.

COMMANDE VERBALE :

—



2 ARTICLE 2 - DÉCISIONS DES COMBATS

Les combats seront décidés de la manière suivante :

- » **Soumission**
- » **Arrêt de l'arbitre**
- » **Disqualification**
- » **Perte de conscience**
- » **Score au tableau**
- » **Décision de l'arbitre**
- » **Tirage au sort**

2.1 **Soumission**

- 2.1.1 Quand l'athlète tape deux fois avec sa main sur son adversaire, sur le sol ou sur lui-même, d'une manière claire et apparente.
- 2.1.2 Quand l'athlète tape deux fois avec son pied, quand ses bras sont tenus par son adversaire.
- 2.1.3 Quand l'athlète abandonne verbalement, et demande donc l'arrêt du combat.
- 2.1.4 Quand un athlète crie ou émet un bruit exprimant la douleur alors qu'il est pris dans une soumission.

2.2 **Arrêt de l'arbitre**

- 2.2.1 Quand l'un des athlètes déclare souffrir d'une crampe, l'adversaire est déclaré vainqueur du combat.
- 2.2.2 Quand l'arbitre juge qu'une prise peut exposer l'athlète à une blessure grave.
- 2.2.3 Quand le médecin juge qu'un athlète n'est pas capable de continuer un combat à cause d'une blessure due à une prise légitime de l'adversaire.
- 2.2.4 Quand un athlète continue de saigner après 2 interventions du médecin. Médecin auquel chaque athlète a le droit pour chaque blessure, et devra intervenir à la requête de l'arbitre.
- 2.2.5 Quand un athlète vomit ou perd le contrôle des fonctions basiques de son corps en ayant des incontinences (urinaire ou fécale).

2.3 **Disqualification**

- 2.3.1 Quand l'un ou les deux athlètes commettent une faute listée dans l'Article 6, l'arbitre doit appliquer les pénalités de l'Article 7.

2.4 **Perte de conscience**

- 2.4.1 L'athlète sera déclaré vaincu par perte de conscience lors d'une prise légitime de son adversaire ou en raison d'un accident ne provenant pas d'une manœuvre illégale de l'adversaire.

Note : Un athlète qui perd conscience à cause d'un traumatisme crânien ne peut être autorisé à continuer la compétition et doit être pris en charge par l'équipe médicale.

2.5 **Score au tableau**

- 2.5.1 L'athlète qui a le plus de points doit être déclaré vainqueur à la fin du temps réglementaire ou lorsque le combat est arrêté parce que les deux athlètes sont blessés.

2.5.2 L'arbitre doit attribuer les points selon les positions atteintes, comme le montre le tableau ci-dessous :

04 POINTS	03 POINTS	02 POINTS
Montée Montée arrière Contrôle du dos	Passage de garde	Amenée au sol Renversement Genou sur l'estomac

2.5.3 Avantages : quand il y a une égalité de points, l'athlète qui a le plus d'avantages sera déclaré vainqueur.

2.5.4 Pénalités : quand il y a une égalité de points et d'avantages, l'athlète qui a le moins de pénalités sera déclaré vainqueur.

2.6 Décision de l'arbitre

2.6.1 Si à la fin du combat il y a le même nombre de points, d'avantages et de pénalités pour chaque athlète, c'est la responsabilité du ou des arbitres (s'ils sont trois à superviser le combat) de déclarer le vainqueur.

2.6.2 Pour déterminer le vainqueur, l'arbitre évaluera quel athlète a été le plus offensif pendant le combat et a été le plus près d'atteindre des positions apportant des points ou une soumission.

2.7 Tirage au sort

2.7.1 Dans le cas où les deux athlètes sont blessés accidentellement, dans une finale, où le score est à égalité au moment de l'accident et qu'aucun des athlètes n'est capable de continuer le combat, le résultat sera déterminé par tirage au sort.

3 ARTICLE 3 – DÉCOMPTE DES POINTS

3.1 Les points sont attribués par l'arbitre central quand un athlète stabilise une position pendant 3 (trois) secondes.

3.1.1 Quand la défense correcte d'une soumission entraîne une sortie de l'aire de combat, l'arbitre attribue 2 (deux) points à l'athlète qui attaque la soumission (comme décrit dans l'article 1.3.7).

3.2 Les combats doivent se dérouler selon une progression de positions de contrôle, permettant au final de soumettre l'adversaire. Par conséquent l'athlète qui abandonne volontairement une position afin de marquer à nouveau les points en utilisant la même position pour laquelle les points ont déjà été attribués, ne recevra pas de points pour cette position.

3.3 L'athlète qui atteint une position rapportant des points, mais qui subit une prise de soumission de son adversaire, obtiendra les points uniquement quand il se sera libéré de la prise et qu'il aura stabilisé la position pendant 3 (trois) secondes.

3.3.1 Si l'athlète atteint des positions rapportant des points alors qu'il est pris en soumission, et qu'il se libère de la soumission alors qu'il n'est plus dans ces positions, il ne recevra pas d'avantage pour ces positions.

3.3.2 Le décompte de 3 secondes de stabilisation, pour une ou plusieurs positions rapportant des points, sera interrompu, lorsque l'adversaire engage une soumission pendant ce décompte.

Dans ce cas, l'athlète se verra attribuer un avantage pour chacune des positions atteintes, même s'il n'est plus dans ces positions lorsqu'il se libère de la soumission ou que le temps réglementaire se termine.

3.3.3 L'athlète qui atteint une ou plusieurs positions (points cumulatifs) alors qu'il subit une prise de soumission de son adversaire, se verra attribuer un seul avantage s'il ne se libère pas de la prise avant la fin du temps réglementaire.

3.4 On attribuera le cumul des points à un athlète qui enchaîne les positions rapportant des points, tant que la position finale, maintenue trois secondes, est dans la continuité de la séquence de positions de contrôle. Dans ce cas, l'arbitre comptera seulement les 3 (trois) secondes de contrôle, à la fin de la séquence, avant d'accorder les points.

Ex : Un passage de garde suivi d'une position montée sera récompensé par 7 points (3+4).

3.5 Quand les deux athlètes tirent la garde en même temps, l'athlète qui remonte au dessus en premier se verra attribuer un avantage.

Obs : Dans le cas où l'athlète remonte directement en contrôle latéral, il ne recevra pas de points ni d'avantage de passage de garde.

4 ARTICLE 4 – LES POSITIONS RAPPORTANT DES POINTS

4.1 Amenée au sol (2 points)



- 4.1.1 Quand un athlète commence le mouvement avec deux pieds au sol et force son adversaire à venir au sol, sur le dos, sur le côté ou dans une position assise et qu'il le maintient au sol pendant 3 (trois) secondes.



- 4.1.2 Quand un athlète force son adversaire à venir au sol, sur le ventre ou à quatre pattes, les points seront accordés une fois que l'athlète réalisant l'amenée au sol aura établi un contrôle arrière sur son adversaire — Les crochets n'ont pas besoin d'être en place mais au moins un des genoux de l'adversaire doit être maintenu au sol pendant 3 (trois) secondes.
- 4.1.3 Quand un athlète force son adversaire à venir au sol dans l'aire de sécurité, l'athlète réalisant l'amenée au sol doit avoir les deux pieds dans l'aire de combat quand le mouvement commence. Dans ce cas, si les deux athlètes atterrissent dans une position stabilisée, l'arbitre arrêtera le combat après 3 secondes de stabilisation dans cette position. L'arbitre donnera les points et redémarrera le match au centre de l'aire de combat. Les athlètes seront placés dans la même position que celle qu'ils avaient avant que le combat ne soit arrêté.
- 4.1.4 Lors d'un mouvement de renversement, si les deux athlètes restent debout pendant moins de 3 secondes, et que l'athlète qui défend le renversement projette l'adversaire au sol, sur le dos ou sur le côté, il ne recevra pas de point ni d'avantage pour l'amenée au sol.
- 4.1.5 Lorsque les athlètes viennent d'une position partant de la garde et restent debout pendant 3 secondes, le combat est alors jugé comme un combat debout.

Note : Pour que le comptage des 3 secondes commence, un des athlètes doit avoir les deux pieds au sol et l'adversaire au moins un pied au sol, sans que le genou de la jambe opposée ne touche le sol.

- 4.1.6 Si l'adversaire a un ou deux genoux à terre, l'athlète effectuant l'amenée au sol se verra attribuer les points uniquement s'il est debout lorsqu'il effectue l'amenée au sol, sauf si c'est une situation de défense de renversement, comme décrit dans l'article précédent, et qu'il respecte le critère de stabilisation de 3 (trois) secondes.

Note : Aucun point ne sera attribué lors d'une situation où l'adversaire est amené au sol en partant d'une position à genou, qu'elle ait commencé depuis la garde ou toute autre situation de combat au sol.

- 4.1.7 Quand l'athlète projette son adversaire en utilisant un "single-leg" ou un "double-leg" et que l'adversaire atterrit assis et exécute correctement un contre (une autre amenée au sol), seul l'athlète réalisant le contre recevra deux points, s'il stabilise la position 3 (trois) secondes.
- 4.1.8 Pour toute amenée au sol, où l'athlète qui fait tomber son adversaire sur le dos ou sur le côté, atterrit dans la garde ou la demi-garde et subit immédiatement un renversement, il sera récompensé d'un avantage pour l'amenée au sol et son adversaire recevra deux points pour le renversement.
- 4.1.9 L'athlète qui amène son adversaire au sol en défendant une prise de dos debout, alors que l'adversaire a les deux crochets en place, ou un crochet en place et aucun de ses pieds au sol, ne recevra pas de point ni d'avantage pour cette amenée au sol, même s'il parvient à stabiliser la position pendant trois secondes.
- 4.1.10 L'athlète qui commence une amenée au sol avant que l'adversaire ne commence à tirer la garde, se verra attribuer deux points ou un avantage pour l'amenée au sol, comme expliqué dans l'article 4.1 (Amenée au sol).
- 4.1.11 L'athlète qui commence une amenée au sol après que l'adversaire ait commencé à tirer la garde, ne se verra pas attribuer de point ni d'avantage pour l'amenée au sol.
- 4.1.12 Lorsque l'athlète a une saisie sur le pantalon de son adversaire et que l'adversaire tire la garde, l'athlète qui avait la saisie sur le pantalon se verra attribuer deux points pour l'amenée au sol, s'il stabilise la position au-dessus au sol pendant 3 (trois) secondes.

Note : Si l'adversaire tire la garde fermée et reste suspendu en l'air, l'athlète devra mettre l'adversaire au sol sur le dos dans les 3 (trois) secondes, et stabiliser la position au-dessus au sol pendant 3 (trois) secondes, pour recevoir les points de l'amenée au sol.

4.2 Passage de garde (3 points)

- Quand l'athlète qui est au-dessus, parvient à passer les jambes de l'adversaire qui est en-dessous (passer la garde ou demi-garde) et qu'il maintient le contrôle latéral ou nord/sud, avec l'adversaire sur le dos ou sur le côté, pendant 3 (trois) secondes.



CONTRÔLE LATÉRAL



CONTRÔLE NORD/SUD



ADVERSAIRE DE CÔTÉ

Note 1 : La garde est définie par l'utilisation d'une ou plusieurs jambes pour empêcher l'adversaire d'atteindre le contrôle latéral ou la position nord/sud.

Note 2 : La demi-garde est la garde où l'athlète en dessous est sur le dos ou sur le côté et emprisonne une jambe de l'adversaire, l'empêchant d'atteindre le contrôle latéral ou la position nord/sud pendant 3 (trois) secondes.

Note 3 : La position de la jambe de l'athlète au-dessus détermine si l'on est en demi-garde ou en demi-garde inversée, selon les exemples suivants :



Exemple 1 : En demi-garde avec sa jambe droite emprisonnée, sa jambe gauche est positionnée à côté de la jambe droite de l'adversaire en position de garde.



Exemple 2 : En demi-garde inversée avec sa jambe droite emprisonnée, sa jambe gauche est positionnée à côté de la jambe gauche de l'adversaire en position de garde.

- Si alors que l'athlète au-dessus attaque une soumission, une clef de bras par exemple, il se retrouve en dessous et n'utilise pas ses jambes pour empêcher l'adversaire d'atteindre le contrôle latéral, aucun point ni avantage ne sera donné pour le passage de garde, selon la définition de garde.



4.3 Genou sur l'estomac (2 points)



POINTS ATTRIBUÉS



INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION



AVANTAGE



PAS DE POINT

- Quand l'athlète qui est au-dessus, en contrôle latéral libéré de la garde de l'adversaire, place le genou ou le tibia (de la jambe la plus proche des hanches de l'adversaire) sur la poitrine, le ventre ou les côtes de l'adversaire, qui doit être sur le dos ou sur le côté, et maintient cette position stable pendant 3 secondes, sans que le genou opposé ne touche le sol.

4.4 Montée et montée arrière (4 points)

4.4.1 Quand l'athlète est au-dessus, sans être dans la demi-garde, assis sur le torse de l'adversaire, avec les deux genoux ou un genou et un pied au sol, en direction de la tête de l'adversaire. Il peut avoir un bras de l'adversaire sous une de ses jambes et il doit maintenir la position 3 (trois) secondes.

- Quand l'athlète a un bras de l'adversaire sous une de ses jambes, les points pour la position montée seront accordés seulement si la jambe capturant le bras ne s'étend pas au-delà de l'épaule de l'adversaire.
- Quand l'athlète se retrouve au-dessus avec un triangle verrouillé sur l'adversaire en dessous, les points pour la position montée ne seront pas accordés.
- Dans le cas d'une position montée, quand il y a une transition de la montée arrière vers la montée, ou vice-versa – comme ce sont deux positions distinctes – l'athlète recevra quatre points pour la première montée et quatre autres points pour la montée suivante, toujours en respectant les 3 secondes de stabilisation pour chaque position.

POINTS ATTRIBUÉS

MONTÉE TYPIQUE



MONTÉE SANS QUE LES PIEDS NE TOUCHENT LE SOL



MONTÉE AU DESSUS D'UN BRAS



MONTÉE ARRIÈRE

MONTÉE LATÉRALE



MONTÉE TECHNIQUE

AVANTAGE

MONTÉE AU DESSUS DES DEUX BRAS



PAS DE POINT

MONTÉE À L'ENVERS



4.5 Contrôle du dos (4 points)

- Quand un athlète prend le contrôle du dos de l'adversaire en plaçant ses talons entre les cuisses de l'adversaire, sans croiser ses jambes. Il peut avoir un bras de l'adversaire sous une jambe sans qu'elle ne soit au-dessus de la ligne d'épaule. Il doit maintenir la position 3 (trois) secondes.

POINTS ATTRIBUÉS



CONTRÔLE DU DOS TYPIQUE



CONTRÔLE DU DOS AVEC UN BRAS EMPRISONNÉ

AVANTAGE

CONTRÔLE DU DOS AVEC LES JAMBES EN TRIANGLE



CONTRÔLE DU DOS AVEC LES PIEDS CROISÉS



CONTRÔLE DU DOS AVEC LES DEUX BRAS EMPRISONNÉS

4.6 Renversement (2 points)

4.6.1 Quand l'athlète du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, inverse la position, forçant l'adversaire du dessus à être en dessous – et le maintient dans cette position pendant 3 (trois) secondes.



4.6.2 Quand l'athlète du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, inverse la position et l'adversaire se met à quatre pattes. L'athlète qui a fait le renversement doit établir un contrôle derrière le dos de l'adversaire – il n'a pas besoin de mettre les crochets mais il doit maintenir l'adversaire avec au moins un genou au sol pendant 3 (trois) secondes.



4.6.3 Quand l'athlète du dessous, avec l'adversaire dans sa garde ou demi-garde, se met debout en maintenant les saisies nécessaires pour le renversement, fait tomber l'adversaire et le maintient en dessous pendant 3 (trois) secondes.

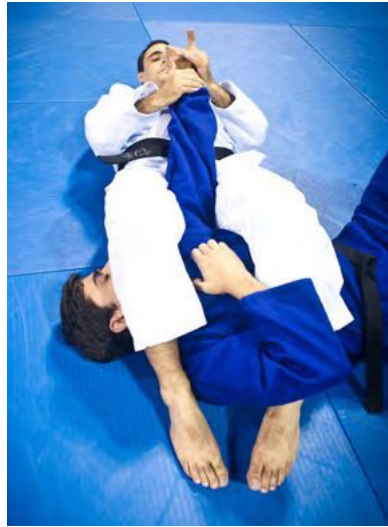
** Les images dans cet article sont seulement illustratives et ne représentent pas la totalité des situations qui pourraient rapporter des points dans chaque situation de combat.*

5 ARTICLE 5 – AVANTAGES

- 5.1** Un avantage est accordé quand l'athlète atteint une position rapportant des points et qui nécessite une stabilisation de 3 (trois) secondes mais qu'il n'est pas capable de maintenir le contrôle.
- 5.2** Un avantage se caractérise par le mouvement quasi-complet vers une position rapportant des points. L'arbitre doit juger si l'adversaire était réellement en danger et si l'athlète était vraiment proche d'atteindre la position.
- 5.3** L'athlète se verra attribuer un avantage lorsqu'il effectue une tentative de soumission et que l'adversaire est en réel danger d'être finalisé. De nouveau, c'est à l'arbitre de juger si la soumission était sur le point d'aboutir ou non.



PAS DE RISQUE RÉEL



RISQUE RÉEL

- 5.4** Un avantage peut être accordé par l'arbitre après la fin du temps réglementaire du combat mais avant l'annonce du résultat.
- 5.5** L'arbitre peut accorder un avantage seulement s'il est sûr que l'athlète ne pourra plus atteindre la position apportant des points.
- 5.6** Exemples d'avantages*
- 5.6.1 Avantage pour l'amenée au sol
- Quand l'athlète projette son adversaire sur le dos, sur le côté ou en position assise, sans stabiliser la position pendant 3 (trois) secondes.
 - Quand l'athlète effectue une amenée au sol ou une série d'amenées au sol et que l'adversaire se remet debout avant la stabilisation du contrôle au sol. L'avantage ne sera attribué que lorsqu'il ne sera plus possible de finir la tentative d'amenée au sol, en accord avec les articles 3.4 et 5.5.
- 5.6.2 Avantage pour le passage de garde
- Quand l'athlète qui tente de passer la garde, force l'adversaire à se mettre à quatre pattes, ou lui permet de rouler en arrière de lui-même, puis contrôle le dos de l'adversaire qui a au moins un genou au sol, sans avoir besoin de placer de crochet.
 - Quand, depuis la garde (ou un tirage de garde), l'athlète du dessus obtient le contrôle de la demi-garde sur l'adversaire, mais ne parvient pas à concrétiser le passage dans la continuité du mouvement, en accord avec l'article 5.5.

5.6.3 Avantage pour le genou sur l'estomac

- Quand l'athlète place un genou sur le ventre de son adversaire, mais garde le genou de son autre jambe au sol, au lieu du pied uniquement.

5.6.4 Avantage pour la montée

- Quand l'athlète du dessus, libéré de la garde ou de la demi-garde, essaye de s'asseoir sur le torse de son adversaire et maintient les deux genoux, ou un pied et un genou, au sol, en faisant face à la tête de l'adversaire mais avec les deux bras de l'adversaires emprisonnés sous ses jambes.

5.6.5 Avantage pour le contrôle du dos

- Quand l'athlète contrôle le dos de son adversaire, avec les talons entre les cuisses de son adversaire mais les deux bras de l'adversaire sont emprisonnés sous ses jambes.
- Quand l'athlète contrôle le dos de son adversaire mais croise ses jambes, verrouille un triangle autour de la taille ou place seulement un talon entre les cuisses de l'adversaire.

5.6.6 Avantage pour le renversement

- Quand l'athlète déséquilibre l'adversaire avec une tentative de renversement et arrive au dessus, mais ne parvient pas à stabiliser la position pendant 3 secondes.

** Les exemples ci-dessus sont seulement illustratifs et ne représentent pas la totalité des situations qui pourraient rapporter des avantages.*

5.7 Cas particuliers où les avantages ne sont plus attribués.

- 5.7.1 Le contrôle de la demi-garde ne sera pas récompensé d'un avantage pour l'athlète du dessus si la position ne vient pas d'une tentative de passage de garde.
- 5.7.2 L'athlète qui subit une amenée au sol de l'adversaire, arrive à rouler et termine le mouvement au-dessus, ne se verra pas attribuer d'avantage par l'arbitre.
- 5.7.3 L'athlète qui tente un renversement, mais abandonne délibérément la position du dessus pour conserver une position défensive, ne se verra pas attribuer d'avantage pour le renversement.
- 5.7.4 Aucun avantage ne sera attribué pour les renversements qui commencent et terminent dans une situation de garde 50/50.
- 5.7.5 Aucun avantage ne sera attribué quand l'athlète qui tente une amenée au sol en single-leg emprisonne la jambe de l'adversaire et emmène l'adversaire en dehors de l'aire de combat, obligeant l'arbitre à interrompre le combat.
- 5.7.6 Aucun avantage ne sera attribué quand l'athlète, en tentant d'achever un renversement, oblige l'adversaire à tomber en dehors de l'aire de combat, sans jamais avoir pris une position au-dessus pendant le mouvement.

6 ARTICLE 6 – FAUTES

Les fautes sont des infractions techniques ou disciplinaires citées dans le règlement qui sont commises par des athlètes avant, pendant ou après un combat.

6.1 Fautes disciplinaires

- 6.1.1 Quand un athlète insulte ou fait des gestes obscènes à l'adversaire, l'arbitre, la table centrale, le staff ou le public, avant, pendant ou après un combat.
- 6.1.2 Quand un athlète a un comportement hostile envers l'adversaire, l'arbitre, un membre de l'organisation ou le public, avant, pendant ou après un combat..
- 6.1.3 Quand un athlète mord, tire les cheveux, frappe ou écrase les organes génitaux ou les yeux, ou utilise intentionnellement un coup traumatisant de n'importe quelle sorte (coup de poing, de genou, de pied, etc).
- 6.1.4 Quand un athlète a un comportement offensant ou irrespectueux envers un adversaire ou le public, par des mots ou des gestes, pendant un combat ou dans la célébration de la victoire.
- 6.1.5 Quand un ou les deux athlètes ne respectent pas le sérieux de la compétition ou réalisent un faux combat.
- 6.1.6 Quand un athlète se comporte d'une manière incompatible avec l'environnement de la compétition, ou commet tout autre délit, même si cela se produit avant ou après le combat.

6.2 Fautes techniques

Les fautes techniques sont divisées en 3 catégories :

- » **Faute par manque de combativité**
- » **Faute sérieuse**
- » **Faute grave**

6.2.1 Manque de combativité

Classifiée de façon similaire à la faute sérieuse. Cette faute se définit :

- A) Le manque de combativité est défini par un athlète qui, clairement, ne cherche pas la progression dans les positions, ainsi que par un athlète qui empêche son adversaire de faire cette progression.
- B) Quand les deux athlètes montrent un manque de combativité simultanément pendant une situation de combat.
- C) Quand les deux athlètes tirent la garde en même temps, l'arbitre débutera un compte à rebours de 20 secondes. Si à la fin des 20 secondes aucun des athlètes n'est en position supérieure, n'a une soumission en cours ou n'est dans l'imminence de réaliser un mouvement rapportant des points, et ceci même si les athlètes sont actifs, l'arbitre arrêtera le combat et donnera une pénalité aux deux athlètes. L'arbitre redémarrera le combat debout.
- D) On ne déclare pas un manque de combativité si l'athlète se défend des attaques de son adversaire venant d'une position montée, d'un contrôle du dos, d'une position nord/sud ou d'un contrôle latéral.
- E) On ne déclare pas un manque de combativité si l'athlète est en position montée ou contrôle le dos, tant que les critères techniques de la position sont respectés.

Exemples de situations constituant un manque de combativité : *

- Quand un athlète, après avoir atteint une position nord/sud ou un contrôle latéral, ne cherche pas une progression de position.
- Quand un athlète, dans la garde fermée, ne cherche pas à passer la garde et en même temps empêche son adversaire de progresser à partir de la garde.
- Quand un athlète, à partir de la garde fermée, entoure le dos de son adversaire avec ses bras, ou tout autre contrôle où il étroit son adversaire sans tenter de soumettre ou de marquer des points.
- Quand un athlète, debout, agrippe et maintient sa main sur la ceinture de l'adversaire l'empêchant de faire une amenée au sol sans tenter d'attaquer.

** Les exemples ci-dessus sont seulement illustratifs et ne représentent pas l'ensemble des situations pouvant constituer un manque de combativité.*

6.2.2 Fautes sérieuses

- A) Quand un athlète se met à genoux ou assis (restant dans la position) ou tire la garde, sans avoir établi une saisie.
- B) Quand un athlète debout fuit les limites de l'aire de combat, pour éviter le combat avec l'adversaire.
- C) Quand un athlète debout pousse son adversaire en dehors de l'aire de combat sans avoir l'intention de le soumettre ou de marquer des points.
- D) Quand un athlète au sol s'échappe du combat en se glissant à l'extérieur de l'aire de combat.
- E) Quand un athlète au sol se lève pour éviter le combat et ne retourne pas au sol pour combattre.
- F) Quand un athlète enlève la saisie de l'adversaire qui tire la garde et ne revient pas combattre au sol.
- G) Quand un athlète enlève intentionnellement son kimono ou sa ceinture, ce qui entraîne l'interruption du combat.
- H) Quand un athlète saisit l'ouverture de la manche ou du pantalon avec les doigts placés à l'intérieur du vêtement, même pour l'exécution d'un renversement ou de toute autre manœuvre.
- I) Quand un athlète saisit l'intérieur de la veste ou du pantalon de l'adversaire, quand il marche sur l'intérieur de la veste de kimono et quand il passe une main par l'intérieur du kimono de l'adversaire pour saisir la partie externe du kimono.
- J) Quand un athlète communique avec quelqu'un, oralement ou à travers des gestes, d'une façon qui contredit une décision prise par l'arbitre.
- K) Quand un athlète désobéit à un arbitre.
- L) Quand un athlète quitte l'aire de combat, à la fin du combat, avant l'annonce du résultat par l'arbitre.
- M) Quand un athlète sort délibérément de l'aire de combat pour éviter une position inférieure ou que son adversaire ne marque des points.
**bDans ce cas, et uniquement dans ce cas, l'arbitre accorde deux points à l'adversaire et une pénalité à l'athlète qui sort de l'aire de combat. La pénalité attribuée doit suivre la séquence des pénalités.*
- N) Pour le No-Gi, quand un athlète saisit la tenue de son adversaire ou la sienne.
- O) Quand un athlète met sa main ou son pied sur le visage de son adversaire.

- P) Quand un athlète place volontairement son pied dans la ceinture de son adversaire.
- Q) Quand un athlète place volontairement son pied dans le revers du kimono, sans l'attraper en même temps avec sa main pour fournir un point d'appui à son pied.
- R) Quand un athlète place son pied dans le col du kimono derrière la nuque de l'adversaire, en l'agrippant ou non.
- S) Quand un athlète se sert de sa ceinture ou de celle de son adversaire pour un étranglement, ou pour n'importe quelle autre technique si la ceinture est déliée.
- T) Quand un athlète met plus de 20 secondes pour réajuster son uniforme, il sera pénalisé de façon consécutive (20 secondes pour la veste du kimono et la ceinture, 20 secondes pour la ceinture d'identification, et 20 secondes pour resserrer le pantalon, quand c'est nécessaire).
- U) Quand un athlète court dans l'aire de combat et n'engage pas le combat.
- V) Quand un athlète, agissant de façon non intentionnelle, place son adversaire dans une position illégale.
- W) Quand, pour les athlètes de moins de 15 ans (toutes les ceintures) et pour toutes les ceintures blanches, un athlète saute pour prendre l'adversaire en garde fermée, incluant toute attaque qui s'effectue en sautant la garde, notamment les triangles et clefs des bras à la volée. Quand cela arrive, l'arbitre remettra les deux athlètes debout.
Note : Quand un athlète est en train de subir une amenée au sol ou un renversement, s'il saute pour prendre l'adversaire dans sa garde, la pénalité sera accompagnée de 2 points pour l'adversaire.
- X) Quand un athlète, pendant un combat ou en célébrant sa victoire avant d'être annoncé vainqueur, se comporte d'une manière inappropriée à l'environnement de compétition, mais qui ne peut pas être qualifiée de faute disciplinaire décrite dans l'article 6.1.
Ex : Les gestes qui suggèrent la supériorité physique, les danses ou les attitudes de ridiculisation dans un contexte sportif.

6.2.3 Fautes graves

- A) Quand un kimono est inutilisable et l'athlète ne peut en changer pour un nouveau pendant la durée accordée par l'arbitre.
- B) Quand un athlète fuit délibérément l'aire de combat pour éviter d'abandonner sur une soumission effectuée par son adversaire.
- C) Quand, sous l'attaque d'une soumission, un athlète commet une faute qui oblige l'arbitre à interrompre le combat.
- D) Quand un athlète tente de faire disqualifier son adversaire en se positionnant volontairement de façon à ce que son adversaire prenne une position illégale.
- E) Quand l'arbitre se rend compte qu'un athlète ne porte pas de sous-vêtements sous son uniforme, selon l'article 8.3.10 de ce règlement.
- F) Quand un athlète applique des crèmes, des huiles, des gels ou une substance glissante sur une partie de son corps.
- G) Quand l'athlète utilise une substance qui augmente l'adhérence sur n'importe quelle partie de son corps.
- H) Quand l'athlète utilise une substance qui rend le kimono glissant pour les saisies.
- I) Quand l'athlète étrangle son adversaire avec une ou deux mains, sans utiliser le kimono, ou applique une pression sur la trachée avec le pouce.

- J) Quand l'athlète empêche l'adversaire de respirer en lui bloquant la respiration au niveau du nez ou de la bouche.
- K) Quand l'athlète qui défend une amenée au sol en "single leg", alors que l'athlète attaquant a la tête à l'extérieur, projette volontairement son adversaire au sol, en attrapant sa ceinture, pour lui faire heurter le sol avec la tête (photo 25).
- L) Le mouvement de souplesse arrière (suplex) qui projette la tête ou la nuque de l'adversaire au sol.

Obs : L'amenée au sol en souplesse arrière (suplex) est définie par le mouvement où l'athlète ceinture et soulève l'adversaire pour le faire tomber sur le dos ou sur le côté. L'utilisation de cette technique est toujours permise, tant que le mouvement ne projette pas la tête ou la nuque de l'adversaire au sol.

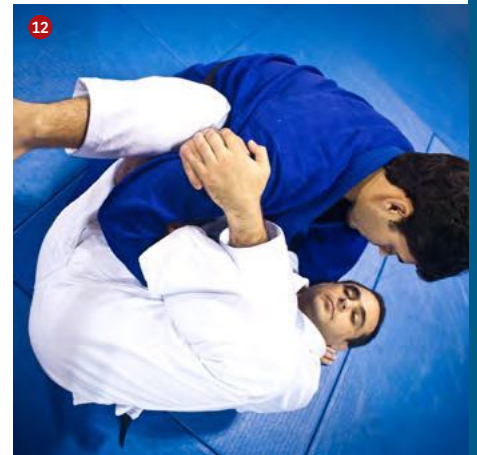
- M) Quand l'athlète applique une technique interdite pour sa catégorie respective, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.*

TABLEAU : Fautes Techniques – Mouvements Illégaux

	4 à 12 ans	13 à 15 ans	16 & 17 ans et Adulte à Master 6 ceinture blanche	Adulte à Master 6 ceintures bleues & violettes	Adulte à Master 6 ceintures marrons & noires	Adulte NOGI ceintures marrons & noires	
1	●						Soumissions par étirement des jambes écartées
2	●	●					Étranglement avec clef de nuque
3	●	●					Clef de cheville dans l'axe
4	●	●					Étranglement avec l'avant-bras et la manche (Ezequiel)
5	●	●					Étranglement en guillotine de face
6	●	●					Omplata
7	●	●					Triangle (en tirant la tête)
8	●	●					Triangle avec les bras
9	●	●	●				Compression des côtes/reins avec les jambes en garde fermée
10	●	●	●				Clef de poignet
11	●	●	●				Amenée au sol en single leg alors que la tête de l'athlète attaquant est à l'extérieur du corps de l'adversaire
12	●	●	●	●			Compression de biceps
13	●	●	●	●			Compression de mollet
14	●	●	●	●			Clef de genou
15	●	●	●	●			Kimura de cheville
16	●	●	●	●	●		Clef de talon
17	●	●	●	●	●		Clefs avec torsion des genoux
18	●	●	●	●	●		Torsion du genou (définition page 32)
19	●	●	●	●	●		En clef de cheville dans l'axe, tourner dans la direction de la jambe qui ne subit pas l'attaque.
20	●	●	●	●	●		En kimura de cheville, appliquer une pression vers l'extérieur
21	●	●	●	●	●	●	Slam
22	●	●	●	●	●	●	Clef sur la colonne vertébrale sans étranglement
23	●	●	●	●	●	●	Amenée au sol en ciseaux
24	●	●	●	●	●	●	Torsion des doigts vers l'arrière
25	●	●	●	●	●	●	Attraper la ceinture de l'adversaire et le projeter au sol sur la tête en défendant une amenée au sol en single leg, alors que la tête de l'adversaire est à l'extérieur de son corps
26	●	●	●	●	●	●	Amenée au sol en souplesse arrière (suplex), en projetant la tête ou la nuque de l'adversaire au sol

* Les images montrées sur la liste sont des exemples de techniques interdites et ne représentent pas toutes les situations de techniques interdites et leurs variations.

FAUTES TECHNIQUES – MOUVEMENTS ILLÉGAUX



FAUTES TECHNIQUES – MOUVEMENTS ILLÉGAUX



20 VOIR DÉFINITION PAGE 32



20 Torsion du genou (Knee Reaping)

La torsion du genou est définie par le placement d'une cuisse de l'athlète derrière la jambe de son adversaire, avec son mollet devant le corps au-dessus du genou et son pied au-delà de la ligne médiane verticale du corps de l'adversaire, en appliquant une pression sur le genou de son adversaire, de l'extérieur vers l'intérieur, tout en gardant le pied de la jambe sous pression bloqué entre la hanche et l'aisselle.

Il n'est pas nécessaire pour l'un des athlètes de tenir le pied de son adversaire pour qu'il soit considéré comme bloqué.

Selon cette règle, quand l'athlète est debout, portant son poids sur le pied de la jambe en danger, le pied sera considéré comme bloqué.

Pour les athlètes en ceinture violette et en dessous

Quand les deux athlètes sont assis avec leurs jambes croisées mais dans une position légale (image 1), et l'un des athlètes se relève, forçant l'adversaire du dessous à se retrouver dans une position illégale (image 2). Le pied qui était libre, se retrouve au sol, et il est maintenant considéré comme bloqué.

Dans cette situation, l'arbitre doit interrompre le combat, placer l'athlète B en position assise et l'athlète A en position debout à une distance suffisante pour permettre de nouvelles saisies, puis recommencer le combat.



IMAGE 1



IMAGE 2

Si la situation montrée dans l'image 2 arrive après un renversement, l'arbitre doit attendre 3 secondes de stabilisation, et dans l'ordre; arrêter le combat; attribuer 2 points à l'athlète A qui est au dessus, placer l'athlète B en position assise et l'athlète A en position debout à une distance suffisante pour permettre de nouvelles saisies, puis recommencer le combat.

Pour les athlètes en ceinture marron et ceinture noire :

L'arbitre n'interrompra pas le combat. Aucune pénalité ne sera donnée, exclusivement dans ce cas.

Faute grave

- Quand l'athlète réalise le mouvement selon les caractéristiques décrites ci-dessus, avec le pied franchissant la ligne médiane du corps de l'adversaire.



• Quand l'un ou l'autre des athlètes est en position de soumission, ce sera considéré comme une faute grave pour l'athlète croisant son pied selon les caractéristiques décrites ci-dessus.



Quand l'athlète tourne vers l'intérieur à partir d'une garde 50/50 et au début du mouvement l'adversaire a le pied au sol (celui qui est dans la garde), le pied est considéré bloqué (situation montrée dans l'image de droite).



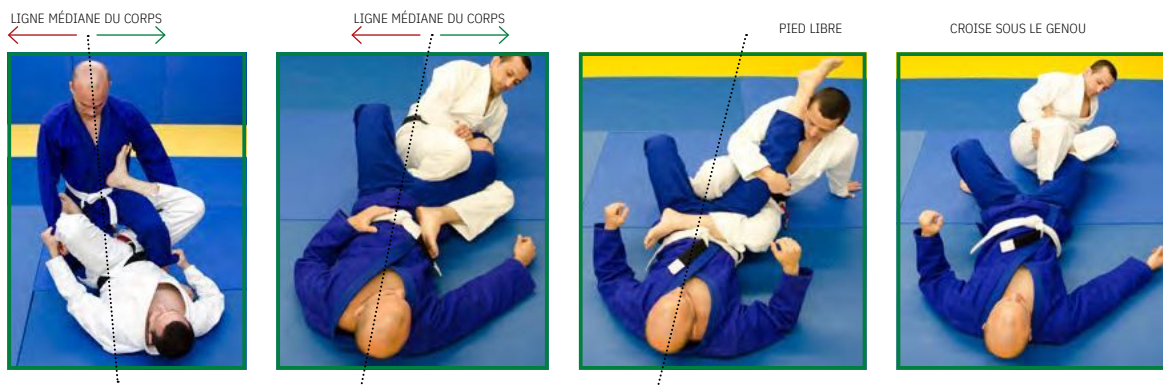
Faute sérieuse

• Quand l'athlète réalise le mouvement selon les caractéristiques décrites ci-dessus, déplaçant son pied à travers la ligne médiane verticale du corps de l'adversaire. L'arbitre arrêtera le combat, régularisera la position et donnera une pénalité à l'athlète avant de redémarrer le combat.



Situations normales

Ne sont pas considérées comme fautes :



7 ARTICLE 7 – PÉNALITÉS

L'arbitre accorde des pénalités dans le but d'assurer la fluidité du combat et de faire respecter les règles du sport et de la compétition.

- » **Fautes graves**
- » **Fautes sérieuses**
- » **Fautes pour manque de combativité**

7.1 Fautes graves

- » **Fautes techniques** : Disqualification du match au moment de l'infraction.
- » **Fautes disciplinaires** : Disqualification du match et de la compétition au moment de l'infraction.

7.2 Fautes sérieuses

7.2.1 Les arbitres doivent respecter la série de pénalités suivante :

- 1ère PÉNALITÉ – L'arbitre marque la première pénalité pour l'athlète.
- 2nde PÉNALITÉ – Avantage pour l'adversaire de l'athlète pénalisé et seconde pénalité pour l'athlète pénalisé.
- 3ème PÉNALITÉ – Deux points pour l'adversaire de l'athlète pénalisé et troisième pénalité pour l'athlète pénalisé.

Note : Dans les situations où les deux athlètes sont pénalisés pour manque de combativité, résultant en troisième pénalité pour chacun, le combat devra recommencer debout.

- 4eme PÉNALITÉ – Disqualification de l'athlète pénalisé.*

7.2.2 Les pénalités pour fautes sérieuses sont cumulatives entre elles et des fautes différentes auront pour effet la séquence de pénalités vue en 7.3.1

7.2.3 Si l'athlète a déjà reçu des pénalités pour manque de combativité, ces pénalités sont ajoutées aux pénalités pour faute sérieuse.

7.2.4 Dans la catégorie des -15 ans, pour la 4ème et la 5ème faute, l'arbitre accordera deux points à l'adversaire et une pénalité à l'athlète récidiviste, pour chaque faute. C'est seulement à la 6ème faute que l'arbitre disqualifiera l'athlète récidiviste.

7.3 Fautes pour manque de combativité

7.3.1 Les pénalités pour manque de combativité suivront la séquence ci-dessous, après que l'arbitre ait jugé qu'un, ou les deux athlètes, sont dans une des situations décrites dans l'article 6.2.1

- L'arbitre doit compter 20 (vingt) secondes consécutives et, en accord avec l'article 1.4.1, effectuer le geste correspondant au manque de combativité, accompagné par la commande verbale "LUTE" et le geste pour la pénalité accordée comme décrit dans l'article 7.2.

7.3.2 Si l'athète a déjà reçu des pénalités pour faute sérieuse, ces pénalités seront ajoutées aux pénalités pour manque de combativité.

8 ARTICLE 8 – OBLIGATIONS, INTERDICTIONS ET DEMANDES

8.1 Kimono et tenue

- 8.1.1 Le kimono doit être fabriqué en coton ou en matière proche du coton. Il ne doit pas être trop épais ou dur pour que l'adversaire puisse saisir le kimono. Pour toutes les catégories, le kimono doit être en tissu tissé (pearl weave).
- 8.1.2 Il est autorisé de porter un kimono avec de l'EVA ou un matériau similaire au col. Il faut tout de même que le kimono réponde aux obligations du règlement.
- 8.1.3 Le kimono doit être complètement blanc, bleu royal ou noir. Les kimonos avec une veste ou un pantalon de couleur différente ne seront pas acceptés, et le col doit également être de la même couleur que le kimono. Le port d'un t-shirt ou rashguard sous le kimono est interdit (sauf pour les catégories féminines, selon l'article 8.1.4).
- 8.1.4 Dans les catégories féminines, l'utilisation d'un t-shirt stretch près du corps ou d'un rashguard sous le kimono est obligatoire ; Il peut être manches longues ou manches courtes, et ne doit pas nécessairement répondre aux critères de couleur. L'utilisation d'un maillot de bain une pièce ou d'un haut de gymnastique est autorisée.
- 8.1.5 Pour la catégorie des ceintures noires (femmes et hommes), l'organisation peut demander que l'athlète ait deux kimonos de couleurs différentes (un blanc et un bleu royal) pour pouvoir distinguer les deux athlètes pendant le combat.
- 8.1.6 Le kimono ne peut être troué, abimé, déchiré, sale, humide ou sentir mauvais.
- 8.1.7 La veste de kimono doit arriver au niveau des cuisses de l'athlète et les manches ne doivent pas être à plus de 5 cm des poignets quand le bras est parallèle au sol.
- 8.1.8 Le pantalon ne doit pas être à plus de 5 cm de la malléole (os de la cheville). Toute sorte de pantalon porté sous le pantalon de kimono est interdit. Pour les catégories féminines, l'utilisation de pantalon à matière élastique (près du corps) sous le pantalon de kimono est autorisée, tant qu'il est plus court que le pantalon de kimono.
- 8.1.9 L'athlète doit porter une ceinture de bonne qualité de 4 à 5 cm de largeur, colorée selon le rang de l'athlète, avec un bout noir - à part pour les ceintures noires où le bout doit être blanc ou rouge. La ceinture doit être portée au-dessus du kimono, en faisant deux tours autour de la taille et fermée par un double noeud suffisamment serré pour maintenir le kimono fermé. Les deux extrémités de la ceinture doivent être de 20 à 30 cm après le noeud.
- 8.1.10 Les kimonos peints sont interdits, à moins que la peinture soit destinée à afficher le logo d'un sponsor ou d'un club et uniquement dans les endroits où les patchs sont autorisés. Même dans les cas où ils sont autorisés, l'athlète devra changer de kimono si la peinture déteint sur le kimono de son adversaire.
- 8.1.11 Avant la pesée, un inspecteur officiel vérifiera que les dimensions du kimono sont conformes aux dimensions stipulées par le règlement.
- L'inspection vérifiera si les dimensions officielles suivantes sont respectées : longueur des manches et du pantalon, l'épaisseur maximale du col du kimono (1.3 cm), la largeur maximale du col (5 cm), l'ouverture minimale des manches bras en extension (7 cm).
 - Chaque athlète a droit à 3 (trois) inspections de sa tenue pour validation. Si la tenue n'est pas validée après ces inspections, l'athlète ne pourra pas combattre.
 - L'inspecteur vérifiera également l'état général de la ceinture.

8.1.12 L'outil de mesure utilisé aura les mensurations suivantes :

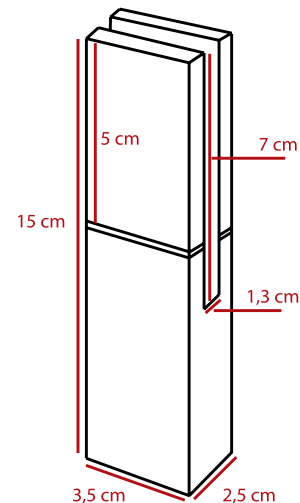
Longueur totale : 15 cm

Largeur : 3.5 cm

Largeur du col : 5 cm

Épaisseur du col : 1.3 cm

Ouverture de manche en extension : 7 cm



8.1.13 Après la pesée, les athlètes n'ont pas le droit de changer de kimono pour le premier combat, sous peine de disqualification.

8.1.14 Après le premier combat, les athlètes peuvent demander à changer de kimono auprès du coordinateur des combats. Le nouveau kimono sera aussi vérifié.

8.1.15 Les athlètes qui n'auront pas fait vérifier leur nouveau kimono avant le combat suivant pourront être disqualifiés.

8.1.16 Pour la tenue de Jiu-Jitsu No-Gi, les athlètes devront se soumettre aux exigences suivantes :

• Rash Guards :

Les femmes comme les hommes doivent porter un rashguard (ou lycra) de matière élastique (collé à la peau) et assez long pour couvrir la taille des shorts. Il devront être noir, blanc ou noir et blanc et doivent obligatoirement contenir au moins 10% de la couleur de ceinture de l'athlète. Les rashguards entièrement de la couleur de ceinture de l'athlète sont également autorisés.

Note : *Pour les ceintures noires, une petite partie rouge sera tolérée, mais ne doit pas faire perdre le caractère de la couleur du rang de l'athlète.*

• Shorts pour les hommes :

Les shorts peuvent être tout noir, tout blanc ou noir et blanc, et/ou la couleur de ceinture de l'athlète. Sont strictement interdits : Les poches, les fermetures éclair ainsi que les parties plastiques ou métalliques qui présentent des risques de blessures. Le short doit être assez long pour couvrir au moins jusqu'à la mi-cuisse (maximum 15 cm en haut du genou) mais ne doit pas dépasser le genou.

Les pantalons de compression (leggings ou spats), de matière élastique et collés à la peau, sont autorisés sous le short. Ils peuvent être tout noir, tout blanc ou noir et blanc, et/ou la couleur de ceinture de l'athlète.

• Shorts et pantalons de compression pour les femmes :

Les shorts, pantalons de compression (leggings ou spats) et/ou shorts de compression peuvent être tout noir, tout blanc ou noir et blanc, et/ou la couleur de ceinture de l'athlète. Sont strictement interdits : Les poches, les fermetures éclair ainsi que les parties plastiques ou métalliques qui présentent des risques de blessures. Le short doit être assez long pour couvrir au moins jusqu'à la mi-cuisse (maximum 15 cm en haut du genou) mais ne doit pas dépasser le genou.

8.2 Hygiène

8.2.1 Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts.

8.2.2 Les cheveux longs doivent être attachés pour ne pas gêner l'adversaire.

8.2.3 Les athlètes seront disqualifiés si la couleur de cheveux teint le kimono de l'adversaire, pendant un combat.

8.2.4 Les athlètes doivent porter des chaussures jusqu'à l'aire de combat et là où elles sont autorisées.

8.2.5 Après la pesée, l'inspecteur du kimono doit vérifier l'état de la peau des athlètes.

- L'athlète présentant des lésions cutanées, constatées par l'inspecteur, sera dirigé vers l'aire de soin.
- L'athlète ayant des lésions doit présenter un certificat médical déclarant que les lésions ne sont pas contagieuses et ne sont pas nocives pour les autres compétiteurs.
- Pour les organisateurs de l'événement, le médecin de la compétition a le dernier mot concernant l'autorisation de l'athlète de participer ou non à la compétition.

8.3 Exigences supplémentaires

8.3.1 Chaque athlète montera sur la balance officielle de l'évènement pour être pesé une seule fois.

8.3.2 Les athlètes sont autorisés à être pesés sans leurs attelles/protections (genou et coude) mais ils doivent les porter pendant l'inspection du kimono.

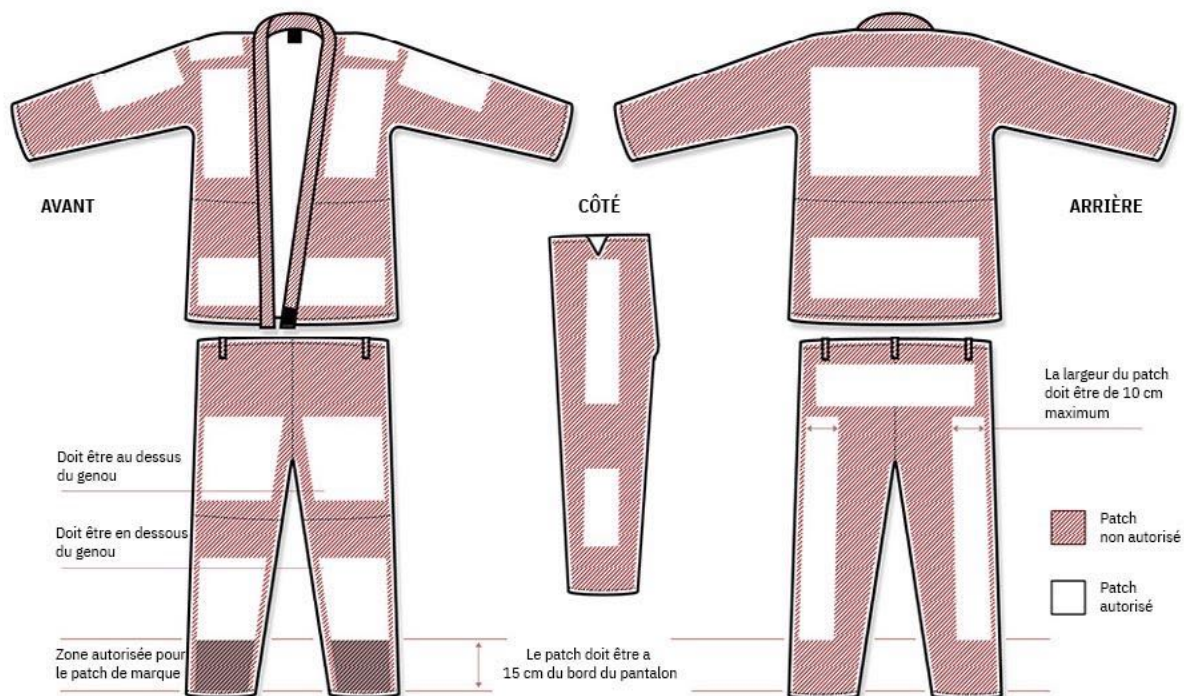
8.3.3 Les athlètes ne peuvent monter sur la balance avec leurs chaussures ou avec tout autre équipement en plus de celui autorisé pendant les combats.

8.3.4 Les patches et les broderies sont autorisés uniquement dans les zones prévues à cet effet, comme indiqué plus bas. Ils doivent être fabriqués en coton et proprement cousus. Tout patch qui ne correspond pas aux exigences sera enlevé par l'inspecteur.

8.3.5 Interdictions à propos des patches et des inscriptions présentes sur l'uniforme. Sont strictement interdits :

- Les patches ou les inscriptions (cousus ou écrites à la main) contenant des phrases, des symboles ou des slogans qui peuvent offenser ou discriminer à cause du sexe, l'orientation sexuelle, l'origine ethnique, la culture, la religion et/ou les idéologies politiques.
- Les patches ou les inscriptions (cousus ou écrites à la main) contenant des phrases, des symboles ou des slogans qui font la promotion de la violence, du vandalisme, d'actes sexuels, drogues, alcool ou tabac.

8.3.6 Un patch de marque de kimono est autorisé sur la partie basse et avant du pantalon de kimono (voir l'illustration). Celui-ci doit être en tissu fin (non brodé) et au maximum de 36 cm².



- 8.3.7 Tout équipement pour le pied ou la tête, les épingles à cheveux, coquille ou tout autre protection rigide pouvant blesser l'adversaire, ou l'athlète lui-même, est interdite. Les protections pour les yeux sont également interdites, même si elles sont faites pour la pratique sportive.
- 8.3.8 Aucun couvre-chef, bijoux, barrettes, vêtement ou accessoire ne pourra être porté sur les tatamis ni le podium.
- 8.3.9 Toute protection (genou, coude, etc.) qui augmente le volume de la partie du corps protégée, gênant la saisie du kimono est également interdite.
- 8.3.10 Il est obligatoire pour les athlètes de porter des sous-vêtements pour toutes les compétitions avec ou sans kimono. Il est interdit de porter des sous-vêtements similaires à des strings, uniquement les sous-vêtements de type boxers ou slips sont autorisés. Ne pas respecter cette règle sera considéré comme une faute selon l'article 6.2.3(E), et l'athlète sera sanctionné selon l'article 7.1.

GUIDE GÉNÉRAL DE COMPÉTITION

1 ARTICLE 1 – CATÉGORIES ET DURÉE DES COMBATS

1.1 La catégorie d'âge à laquelle l'athlète appartient est déterminée par l'âge qu'il a ou qu'il aura l'année de la compétition.

1.2 Il n'y a pas d'âge maximum pour les catégories adulte et master, mais il y a un âge minimum.

1.3 Les catégories d'âge et la durée des combats sont décrites sur la page d'inscription à chaque compétition.

CATÉGORIE	AGE	TEMPS REGLEMENTAIRE DE COMBAT
U7	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 6	03 minutes
U7	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 7	03 minutes
U9	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 8	03 minutes
U9	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 9	03 minutes
U11	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 10	04 minutes
U11	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 11	04 minutes
U13	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 12	04 minutes
U13	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 13	04 minutes
U15	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 14	04 minutes
U15	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 15	04 minutes
JUVENILE	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 16	05 minutes
JUVENILE	(Année en Cours) – (Année de Naissance) = 17	05 minutes
ADULTE	(Année en Cours) – (Année de Naissance) ≥ 18	05 minutes – Blanche 06 minutes – Bleue 07 minutes – Violette 08 minutes – Marron 10 minutes – Noire
MASTER 1/2	(Année en Cours) – (Année de Naissance) ≥ 30	05 minutes – Blanche / Bleue 06 minutes – Violette / Marron / Noir
MASTER 3/4	(Année en Cours) – (Année de Naissance) ≥ 41	05 minutes
MASTER 5+	(Année en Cours) – (Année de Naissance) ≥ 51	05 minutes

1.4 Temps de repos minimum entre deux combats :

COMBATS JUSQU'AUX DEMI-FINALES	Temps d'un combat selon la catégorie respective
FINALES	Double du temps d'un combat selon la catégorie respective

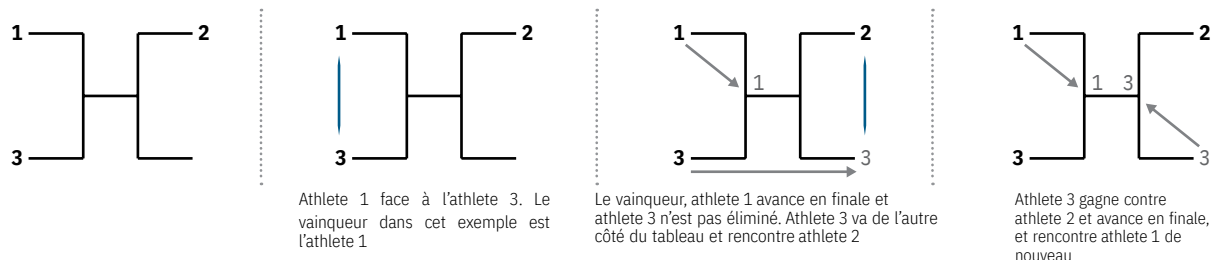
2 ARTICLE 2 – TABLEAUX

2.1 Les athlètes de chaque catégorie sont répartis dans différents tableaux.

2.2 Les tableaux fonctionnent selon un système à élimination directe où l'athlète qui perd est éliminé et le gagnant passe au combat suivant.

2.3 La seule exception au système à élimination directe est quand il y a seulement trois athlètes dans un tableau.

- 2.3.1 Dans un tableau à trois, le gagnant du premier combat va en finale et le perdant va combattre le troisième compétiteur. Le vainqueur du second combat, même s'il s'agit de celui qui a perdu le premier combat, va en finale face au vainqueur du premier combat.



- 2.3.2 Dans un tableau à trois, si l'athlète dépasse le poids de sa catégorie, il sera éliminé de la compétition et il ne pourra pas faire l'autre demi-finale.
- 2.3.3 Lorsque l'athlète d'un tableau à quatre est disqualifié, on n'adopte pas la configuration du tableau à trois.
- 2.3.4 Dans une demi-finale d'un tableau à trois, si l'athlète ne se présente pas pour son combat, il n'aura pas le droit de combattre dans l'autre demi-finale.

2.4 Disqualification en demi-finale ou finale

2.4.1 Demi-finales

- Si les deux athlètes se blessent accidentellement durant une demi-finale, alors que le score est à égalité au moment de l'accident et qu'aucun des athlètes ne peut continuer le combat, l'autre demi-finale servira de finale. Dans ce cas, les athlètes blessés remporteront la troisième place.
- Quand les deux athlètes en demi-finale sont disqualifiés pour faute technique, on considère que l'autre demi-finale est la finale. Dans ce cas, les disqualifiés prennent la troisième place.
- Quand les deux athlètes en demi-finale sont disqualifiés pour faute disciplinaire, on considère que l'autre demi-finale est la finale. Dans ce cas, les disqualifiés ne prennent pas la troisième place.
- Quand les quatre athlètes des deux demi-finales sont disqualifiés pour faute technique, les perdants des quarts de finale doivent combattre dans une autre demi-finale pour déterminer les nouveaux finalistes. Les quatre disqualifiés prennent la troisième place. Ceux qui ont perdu les nouvelles demi-finales ne recevront pas de médailles.
- Quand les quatre athlètes des deux demi-finales sont disqualifiés pour faute disciplinaire, les perdants des quarts de finale doivent combattre dans une autre demi-finale pour déterminer les nouveaux finalistes. Les quatre disqualifiés ne recevront pas de médaille. Ceux qui ont perdu les nouvelles demi-finales prennent la troisième place.
- Quand un athlète en demi-finale est disqualifié avant de participer à un combat, le quart de finale sur le même côté du tableau devient la demi-finale.
- Quand les deux athlètes d'une demi-finale d'un tableau à trois, sont disqualifiés pour faute technique, un tirage au sort déterminera celui qui accède à la finale. Le perdant du tirage au sort prend la troisième place.
- Quand les deux athlètes d'une demi-finale sont disqualifiés, l'un pour faute disciplinaire et l'autre pour faute technique, l'athlète disqualifié pour faute technique conservera la troisième place. L'autre demi-finale sera considérée comme la finale.

2.4.2 Finales

- Quand les deux athlètes d'une finale sont disqualifiés pour faute technique, les deux perdants des demi-finales retourneront combattre en finale. Le vainqueur de cette finale sera premier et le perdant troisième. Dans ce cas-là les disqualifiés seront seconds.
- Quand un des athlètes d'une finale est disqualifié pour faute disciplinaire, l'athlète qui a perdu face au nouveau champion sera déclaré second.
- Quand les deux athlètes d'une finale sont disqualifiés, l'un pour faute disciplinaire et l'autre pour faute technique, il n'y aura pas de vainqueur. Le disqualifié pour faute technique sera second. Dans ce cas les perdants des demi-finales se rencontrent : le vainqueur sera déclaré premier et l'autre athlète conservera la place de troisième.
- Quand les deux athlètes d'une finale sont disqualifiés pour faute disciplinaire, les perdants des demi-finales retournent disputer la finale. Dans ce cas, les athlètes qui ont perdu leur quart de finale face aux nouveaux finalistes seront déclarés troisièmes.
- Quand il n'y a qu'un finaliste en finale, parce que tous les athlètes du côté opposé du tableau ont été disqualifiés sans avoir fait aucun combat, la demi-finale avec les athlètes qui n'ont pas été disqualifiés sera considérée comme la finale de la catégorie et les quarts de finale comme les demi-finales.

3 ARTICLE 3 – COMPÉTITION PAR ÉQUIPE

3.1 Les trois premiers athlètes de chaque catégorie de la compétition apportent des points pour le classement par équipe.

3.2 Les points suivants sont accordés à chacun des trois athlètes :

Premier : 9 points

Deuxième : 3 points (Se référer au barème de points sur le site de la cfjfb pour savoir les points attribués pour chaque compétition)

Troisième : 1 point

3.3 En cas d'égalité

3.3.1 En cas d'égalité aux compétitions où les points de chaque catégorie d'âge sont comptés séparément.

- L'équipe qui aura le plus grand nombre de médailles d'or sera déclarée vainqueur.
- En cas d'égalité en nombre de médailles d'or, l'équipe qui aura le plus de médaillés d'argent sera déclarée vainqueur.
- En cas d'une double égalité (or et argent) l'équipe qui aura le plus de champions de plus haut grade sera déclarée vainqueur.
- En cas d'égalité en nombre de champions de plus haut grade, l'équipe avec le champion le plus gradé et le plus lourd sera déclarée vainqueur.
- En cas d'égalité parfaite sur tous les points précédents, l'équipe vainqueur sera déterminée au hasard.

3.3.2 En cas d'égalité aux compétitions où les points d'au moins deux catégories d'âge sont comptés ensemble.

- L'équipe avec le plus grand nombre de médailles d'or sera déclarée vainqueur.
- En cas d'égalité en nombre de médailles d'or, l'équipe qui aura le plus de médaillés d'argent sera déclarée vainqueur.
- En cas d'une double égalité (or et argent), l'équipe qui sera déclarée vainqueur sera celle qui aura le plus de champions ceinture noire dans les catégories d'âge suivantes, selon l'ordre suivant :

Adulte, Master 1/2, Master 3/4, Master 5+.

- En cas d'égalité en nombre de champions ceinture noire, toutes catégories d'âge confondues, l'équipe qui sera déclarée vainqueur sera celle avec le plus de champions au plus haut rang de ceinture dans les catégories d'âge suivantes et selon l'ordre suivant :

Adulte, Master 1/2, Master 3/4, Master 5+, Juvenile, U15, U13, U11, U9, U7.

- En cas d'égalité parfaite sur tous les points précédents, l'équipe vainqueur sera déterminée au hasard.

3.4 Dans une catégorie où un seul athlète est inscrit, l'athlète ne remporte pas de point, ni pour la compétition par équipe, ni pour le classement des combattants.

3.5 **Les points d'une catégorie où seulement deux athlètes de la même équipe sont inscrits, ne comptent pas pour la compétition par équipe.**

3.6 **Compétition en équipe**

3.6.1 En cas d'égalité après que tous les combats soient finis, les équipes concernées peuvent, chacune, choisir un athlète pour un combat supplémentaire qui les départagera.

4 **ARTICLE 4 – RÉCOMPENSES**

4.1 **Les trois premiers athlètes de chaque catégorie recevront une médaille sur le podium officiel.**

4.1.1 Pour toutes les compétitions, les récompenses se feront sous cette forme :

- Le vainqueur reçoit une médaille d'or.
- Le deuxième reçoit une médaille d'argent.
- Les deux troisièmes reçoivent une médaille de bronze chacun.
- Les récompenses seront décernées selon les résultats proclamés par les arbitres. Un changement au moment où les récompenses sont décernées est strictement interdit.
- Pour participer à la remise des récompenses, les athlètes doivent exclusivement porter un kimono autorisé en compétition ou la tenue autorisée en no-gi.
- Les accessoires étrangers à la pratique du sport sont interdits.

4.1.2 Pour les compétitions en équipe, seules les deux premières recevront une médaille sur le podium.

4.2 Les athlètes disqualifiés pour non présentation, ne recevront pas de médaille et leur nom n'apparaîtra pas au classement de la compétition.

4.2.1 La seule exception à l'article 4.2 est quand l'athlète a déjà fait au moins un combat dans la catégorie en question.

4.3 Les athlètes disqualifiés pour faute disciplinaire ne recevront pas de médaille et leurs noms n'apparaîtront pas au classement de la compétition.

4.4 Les athlètes seuls dans leur catégorie devront se soumettre à l'inspection du kimono et se faire peser, afin de recevoir une médaille et apparaître au classement de la compétition.

4.4.1 Dans la catégorie pesadissimo (+100,5kg) et en absolute, les athlètes seuls dans leur catégorie devront subir l'inspection du kimono afin de recevoir une médaille et apparaître au classement de la compétition.

5 ARTICLE 5 – INSCRIPTION

5.1 Les athlètes qui s'inscrivent à une compétition doivent être licenciés dans un club affilié à la CFJJB.

5.2 Chaque club a le droit d'inscrire deux athlètes dans chaque catégorie de poids, de ceinture, d'âge et de sexe.

5.3 Le responsable de chaque club ou association de clubs est souverain sur l'inscription des athlètes représentant son club. Il est autorisé à effectuer les changements en ajoutant ou excluant des athlètes dans toutes les catégories, absolute inclus.

5.4 L'inscription pour chaque compétition doit se faire selon les règles publiées par la CFJJB, et les dates limites d'inscription doivent être respectées.

5.5 L'athlète qui s'avère être ceinture noire de judo, qui s'avère avoir une expérience au niveau national en lutte, lutte olympique ou lutte gréco-romaine, ou a combattu en MMA en professionnel ou en amateur, ne peut participer à aucune compétition en ceinture blanche.

5.6 Les athlètes qui ne répondent pas aux exigences du règlement de la compétition ou à celles de ce manuel du règlement, peuvent être disqualifiés à tout moment, avant, pendant ou après la compétition.

5.7 Les athlètes inscrits dans la catégorie ceinture noire peuvent uniquement combattre avec le grade sous lequel ils se sont enregistrés auprès de l'IBJJF (ou ses affiliés).

5.8 L'athlète peut uniquement combattre dans la catégorie de ceinture dans laquelle il est enregistré auprès de l'IBJJF (ou ses affiliés). Si l'athlète est promu avant le temps requis dans la ceinture précédente, avant l'âge minimum, il ne peut combattre dans sa nouvelle catégorie de ceinture ni la précédente.

5.9 Une fois qu'un athlète a changé de grade, il ne peut plus combattre dans la catégorie de ceinture précédente. S'il est promu à ce nouveau grade pendant une compétition, après que sa catégorie soit passée, il ne pourra combattre en absolute.

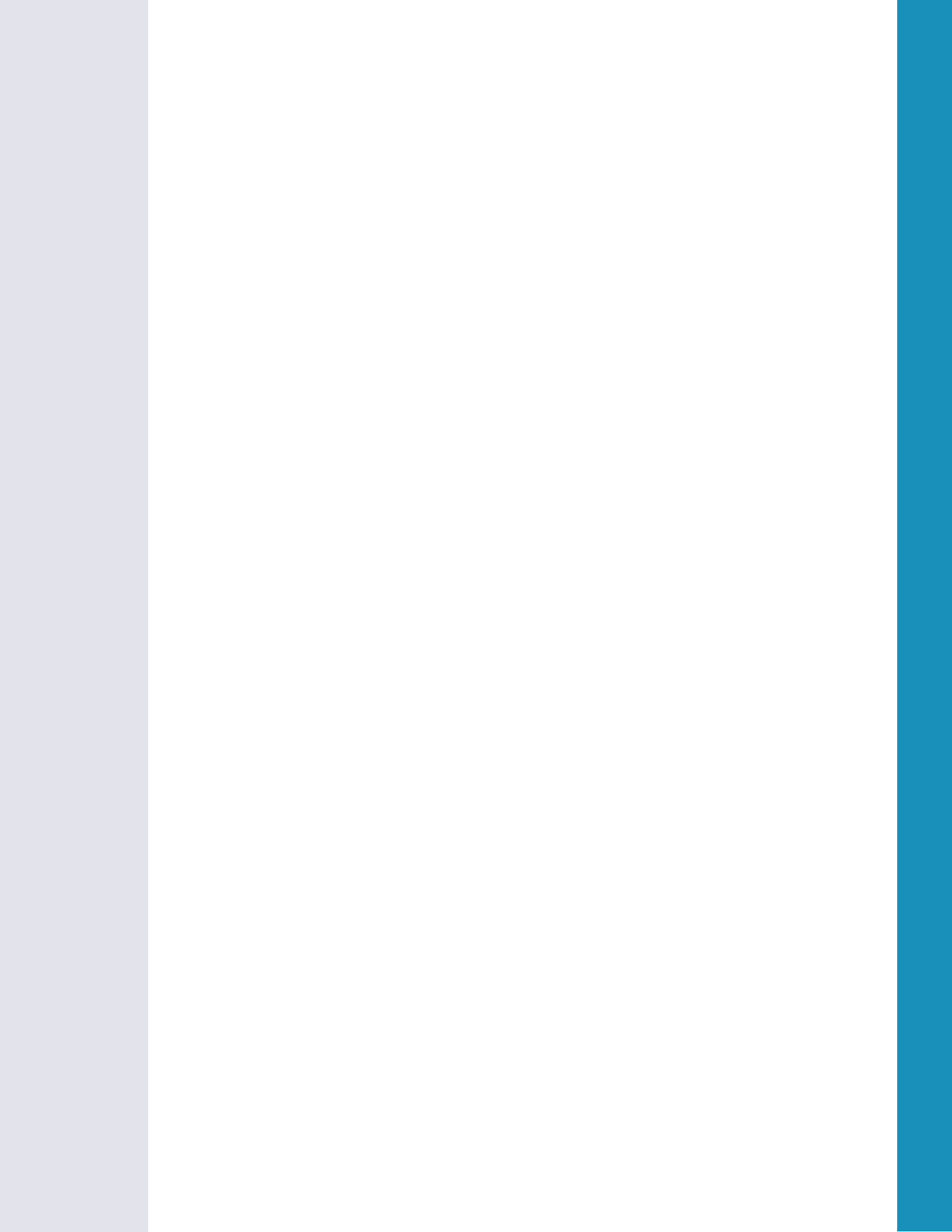
6 ARTICLE 6 – RÈGLES DE CONDUITE ET SANCTIONS ADMINISTRATIVES

- 6.1** Quand un athlète enlève une partie de son uniforme ou de son kimono dans l'aire de compétition.
- 6.2** Quand un athlète saute par-dessus les barrières qui séparent l'aire de compétition du public.
- 6.3** Quand un athlète ne porte pas de chaussures et marche pieds nus dans l'aire de compétition ou dans les autres zones où il est requis de porter des chaussures.
- 6.4** Quand un athlète ou un professeur se comporte d'une manière incompatible avec l'environnement de la compétition, peu importe si le combat n'a pas encore commencé ou s'il est déjà fini.

OBS : Un athlète qui viole une ou plusieurs de ces règles de conduite peut recevoir une sanction administrative définie selon les critères de la CFJJB.

7 ARTICLE 7 – CLAUSES SUPPLÉMENTAIRES

- 7.1** Le règlement de chaque compétition spécifique, s'il est différent, annulera ce guide général de compétition.
- 7.2** Il est strictement interdit à toute personne du comité d'organisation ayant une fonction officielle de donner des instructions à un athlète dans l'aire de compétition.
- 7.3** Il est strictement interdit à toute personne n'appartenant pas au comité d'organisation de parler à la table de marque.



MANUEL DU FORMAT DE COMPÉTITION

1 ARTICLE 1 – AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de compétition est composée d'une ou plusieurs aires de combat, de tables de score, une aire d'échauffement, une aire pour la pesée et une aire pour les récompenses.

1.1 Aires de combat

1.1.1 L'aire de combat est composée d'une zone de combat et d'une zone de sécurité se distinguant par des couleurs différentes.

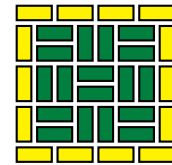
1.1.2 La surface minimale d'une aire de combat est de 64m² avec une zone de combat de 36m² et une zone de sécurité de 28m²

1.1.3 La surface maximale d'une aire de combat est de 100m² avec une zone de combat de 64m² et une zone de sécurité de 36m² autour de la zone de combat.

1.1.4 Une aire de combat de 64m², constituée de segments de 2m sur 1m, est configurée de la manière suivante :

- 18 segments dans la zone de combat.
- 14 segments dans la zone de sécurité.

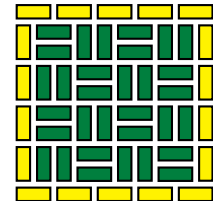
AIRE DE 64 m²



Une aire de combat de 100m², constituée de segments de 2m sur 1m, est configurée de la manière suivante :

- 32 segments dans la zone de combat.
- 18 segments dans la zone de sécurité.

AIRE DE 100 m²



1.2 Tables de marque

1.2.1 La table de marque est composée d'une table et d'une ou deux chaises, placées devant l'aire de combat.

1.2.2 Chaque table doit clairement afficher le numéro de l'aire de combat correspondante et avoir deux tableaux d'affichage et un chronomètre. Dans certains cas un tableau électronique peut remplacer le tableau manuel et le chronomètre.

1.2.3 Le tableau d'affichage est configuré de la manière suivante :

4	3	2	1	1
MONTÉE CONTRÔLE DU DOS	PASSAGE DE GARDE	AMENÉE AU SOL RENVERSEMENT GENOU SUR L'ESTOMAC	PÉNALTÉS	AVANTAGES

1.2.4 Le tableau d'affichage manuel sera placé sur la table de telle façon que la moitié jaune et verte soit à la droite de l'arbitre quand il fait face à la table de marque.

1.3 Aire d'échauffement

- 1.3.1 Zone circonscrite, adjacente à l'aire de compétition, exclusivement pour les athlètes.
- 1.3.2 Le comité organisateur de la compétition sera chargé de convoquer les athlètes de chaque catégorie dans l'aire d'échauffement en fonction du planning de la compétition.
- 1.3.3 C'est uniquement à cet endroit que les coordinateurs des combats dirigeront les athlètes vers les aires de combat.
- 1.3.4 C'est au comité organisateur de choisir si une balance est mise à disposition, au niveau de l'aire d'échauffement, afin que les athlètes puissent vérifier leur poids avant la pesée officielle.

1.4 Pesée et inspection de l'uniforme

- 1.4.1 Les athlètes doivent se soumettre à l'inspection du kimono pour la taille, les patches, l'hygiène, la ceinture et l'état général.
- 1.4.2 La zone de pesée doit contenir au moins une balance pour déterminer le poids de l'athlète.

1.5 Table centrale

Elle doit être placée à un endroit central par rapport à toutes les aires de combat. De là les tableaux seront distribués aux coordinateurs et les classements seront établis afin de récompenser les athlètes.

1.6 Podium

Il doit être composé de trois niveaux, le plus haut niveau pour le premier athlète, le second niveau (sur la droite du premier) pour le deuxième athlète et le niveau le plus bas (sur la gauche du premier) pour les troisièmes athlètes.

2 ARTICLE 2 – L'ENCADREMENT ET SON RÔLE

2.1 **Directeur Général de la Compétition :**

supervise l'ensemble de la compétition. Il a le dernier mot en ce qui concerne l'organisation de l'évènement et sa progression.

2.2 **Superviseur des Coordinateurs des Combats :**

supervise le travail des coordinateurs des combats et vérifie qu'ils assurent correctement la progression des tableaux. Il aide la table centrale à répartir et collecter les tableaux.

2.3 **Directeur Général d'Arbitrage :**

sélectionne les arbitres et assure la bonne rotation de ceux-ci sur l'évènement. Il élabore et publie une évaluation des arbitres à la fin de chaque jour de compétition.

2.4 **Coordinateur de la Table Centrale :**

distribue les tableaux et transmet les résultats à la table centrale. Il est responsable du contrôle de l'enregistrement et de la planification des tableaux pour la catégorie absolue.

2.5 **Assistant à la Table Centrale :**

aide le coordinateur de la table centrale et enregistre les résultats de chaque tableau remis par le coordinateur des combats.

2.6 **Arbitre :**

arbitre chaque combat.

2.7 **Coordinateur de Combat :**

reçoit les tableaux de la table centrale, convoque les athlètes à la zone d'échauffement, vérifie leur identité, emmène l'athlète à l'inspection du kimono, à la pesée avant leur premier combat et les emmène à l'aire de combat. Il enregistre le résultat du combat et une fois le tableau terminé, il remet les résultats à la table centrale.

2.8 **Officiel de Table :**

note les points, les avantages et les pénalités signalés par l'arbitre sur le tableau d'affichage, donne le temps et annonce la fin du combat avec un sifflet.

2.9 **Inspecteur de l'Uniforme :**

inspecte l'uniforme (kimono ou tenue no-gi) de chaque athlète afin de s'assurer qu'il répond bien aux exigences de taille, d'hygiène, d'apparence, de position des patches et d'état général.

2.10 **Équipe du Podium :**

appelle les médaillés au podium et leur remet leur médaille.

2.11 **Speaker :**

annonce les catégories au micro et fait les diverses annonces tout au long de la compétition.

