

FEDERATION INTERNATIONALE DE JU-JITSU



UNION EUROPEENNE DE JU-JITSU



NE-WAZA JUDO-JUJITSU

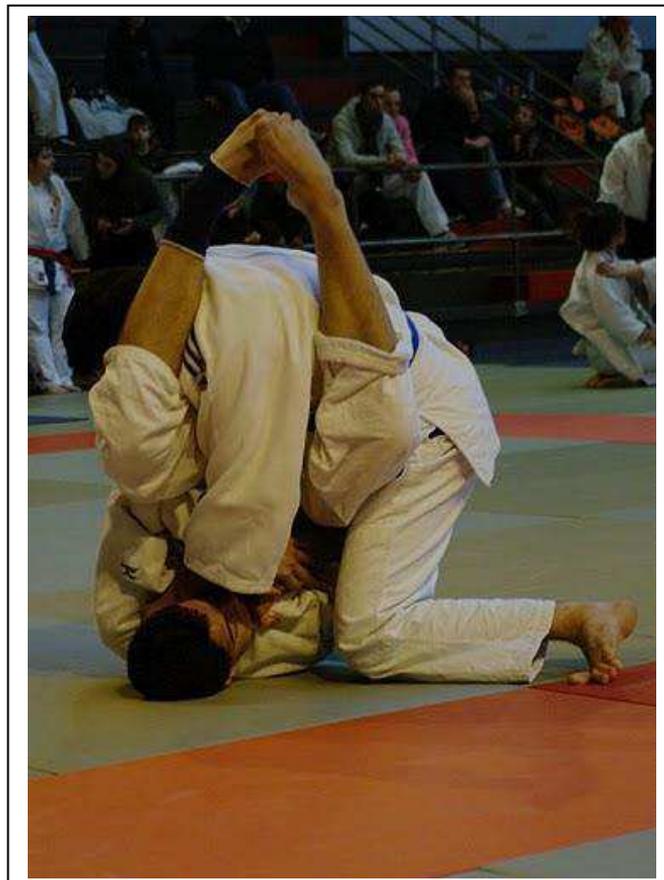
(Version 3.0 / Avril 2012)

MEMBRE :

- De GAISF Association Générale des Fédérations Sportives Internationales
- De IWGA Association de Jeux Mondiale Internationale IWGA

Sommaire

- Section 1 Généralités
- Section 2 Les différents temps réglementaires
- Section 3 Le grade
- Section 4 La Licence
- Section 5 Le passeport
- Section 6 Le certificat médical
- Section 7 Le matériel
- Section 8 Les catégories de poids
- Section 9 La formule de compétition
- Section 10 Les accompagnants
- Section 11 L'arbitre
- Section 12 Le déroulement du combat
- Section 13 Application du "Hajime", "Matte", "Sonomama" et "Yoshi"
- Section 14 Les règles pour le passage de la position debout à la position au sol
- Section 15 L'avantage
- Section 16 Les points
 - a. Les contrôles
 - b. Les actions
- Section 17 Les étranglements et les clés
- Section 18 Les pénalités
- Section 19 Abandon et forfait
- Section 20 Blessure ou accident



Section 1 Généralités

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 compétitions spécifiques de NE WAZA ambitionne de redynamiser ce secteur à partir d'une réglementation propre permettant à des pratiquants débutants de tous âges de travailler en toute sécurité.

Objectifs recherchés:

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

L'objectif est de gagner le combat :

- Soit avant la limite du temps prévu grâce soit :
 - o A une clé de bras.
 - o A une clé de jambe.
 - o Soit à un étranglement.
- Soit en ayant un nombre plus important de points que son adversaire.
- Soit en cas d'égalité de points à l'issue du temps réglementaire à la différence d'avantages.
- En cas d'égalité de points et d'avantages, les combattants s'affronteront à nouveau sur un combat décisif dans lequel le premier qui marquera un avantage ou un point gagnera le combat.
- En cas d'égalité de points ou d'avantages à l'issue du combat décisif, l'arbitre donnera la décision.

Section 2 Les différents temps

A. La durée du combat est de :

- 6 minutes pour les seniors,
- 6 minutes pour les Juniors,
- 5 minutes pour les vétérans (plus de 40 ans),
- 4 minutes pour les cadets.

B. La durée du combat décisif est de 6 minutes.

C. La récupération pour un combattant entre deux combats doit être égale à la durée d'un combat soit 6 minutes pour les Seniors par exemple.

D. Quand le combat est interrompu pour cause de blessure de l'un ou des deux combattants, l'arbitre accorde un temps de pause médicale maximum de 2 minutes au(x) blessé(s). Le temps total de pause médicale autorisé par combattant et par combat est de 2 minutes.

Section 3 Le matériel

A. La zone de combat

La surface minimum est de 6m X 6m avec une zone de sécurité de 2m au minimum.

B. Le judogi

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 (ou bleue) en plus de leurs ceintures.

Les patchs ne sont pas autorisés.

C. Les protections

Les protections souples (exclusivement) sont autorisées.

Les protèges dents sont autorisés.

Les coquilles sont interdites ainsi que les casques.

D. Les instruments de contrôle

Un ou deux commissaires sportifs par table assurent le suivi des combats. Ils s'occuperont du suivi des tableaux, du chronométrage et du tableau de marque électronique. Un seul chronomètre est nécessaire pour la durée du combat.

Un logiciel NE-WAZA est fourni par la FFJDA à chaque ligue organisatrice d'une compétition NE-WAZA (voir contact responsable fédéral NE-WAZA).



Section 4 Catégories de poids

Au niveau international :

Pour le moment, les catégories de poids suivantes seront utilisées dans les Championnats du monde de la Fédération Internationale de Ju-Jitsu (IJF) pour des hommes et des femmes :

Seniors féminines: -58Kg, -70Kg*

Seniors masculins : -70Kg, -85Kg*, +85Kg

* Ces deux catégories sont celles retenues pour les jeux Mondiaux en 2013.

La proposition de nouvelles catégories sera faite lors du congrès de la Fédération Internationale de Jujitsu.

La meilleure solution serait d'adopter pour le NE-WAZA les catégories existantes à la Fédération Internationale de Jujitsu avec le jujitsu combat, mais sans les hommes-55kg.

Seniors féminines : -48kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Seniors masculins : -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

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

Section 5 Les formules de compétitions

La compétition se fera soit en tableaux soit en poules en fonction du nombre de combattants. Le but étant que chaque combattant puisse faire au moins deux combats.

Section 6 Les accompagnants

La présence d'un accompagnant est autorisée par combattant. Il se situera à l'extérieur 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.

Section 7 L'arbitre

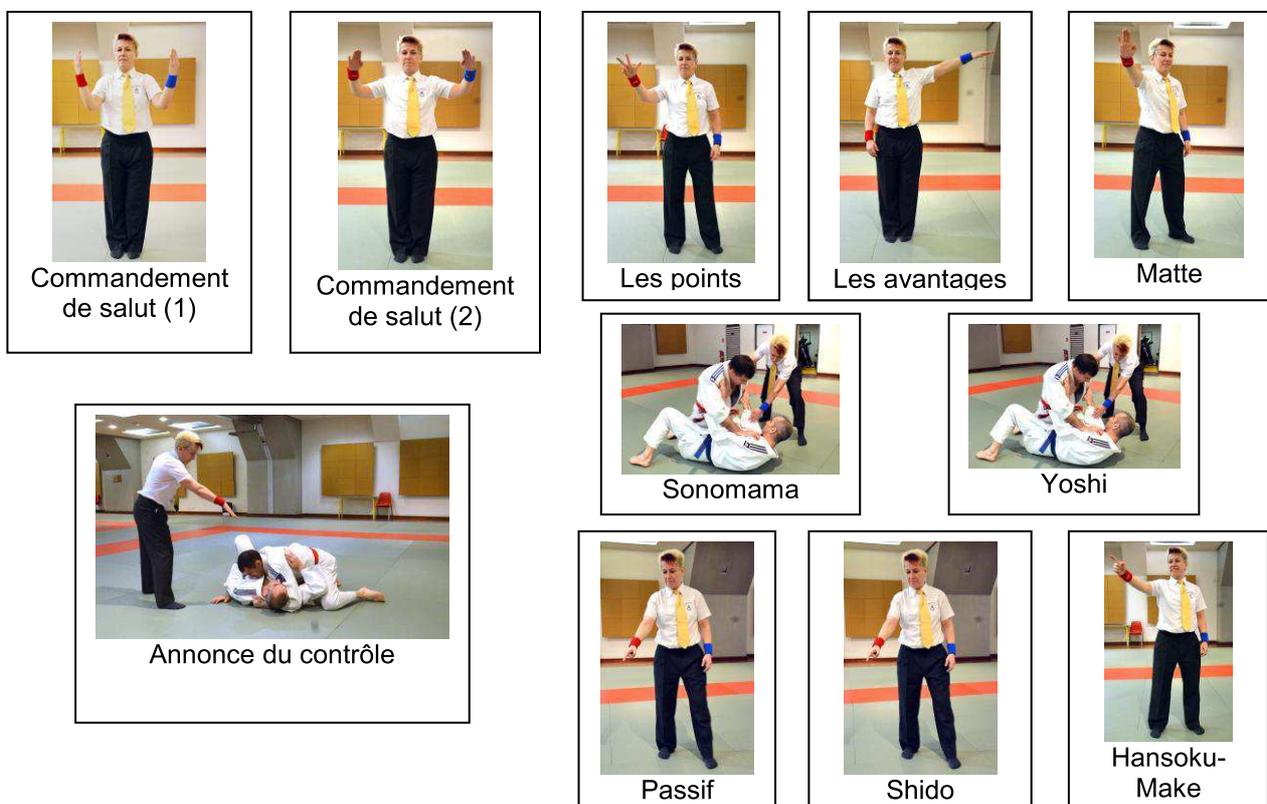
Le combat est dirigé par un arbitre. Un deuxième arbitre peut être installé à la table de contrôle pour assurer le suivi des scores en fonction des indications de l'arbitre du tapis.

Pour chaque action validée, l'arbitre indique à la table le nombre de points attribués. Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras correspondant à la couleur du combattant concerné (un manchon de couleur aux poignets de l'arbitre).

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

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

Les différents gestes de l'arbitre

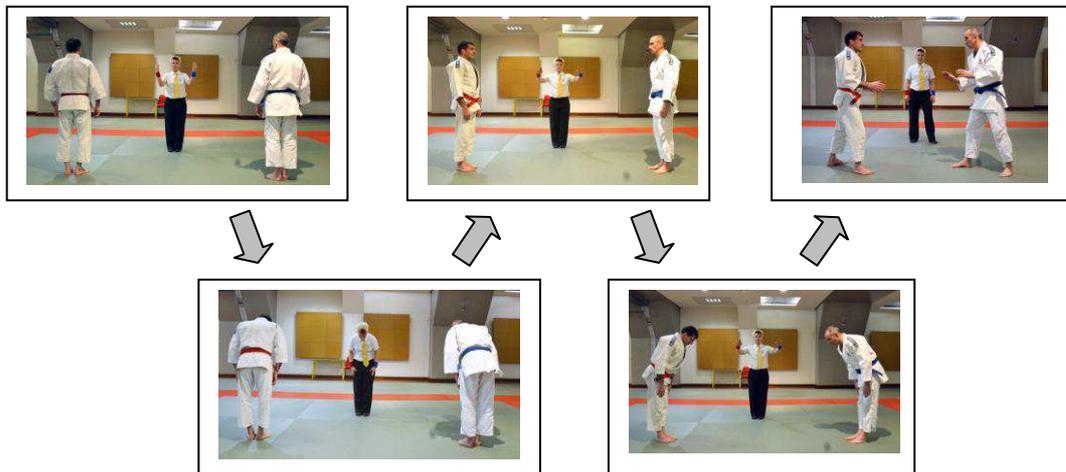


En cas de litige, l'arbitre peut consulter celui situé près de la table. Mais la décision finale est de la responsabilité de l'arbitre gérant le combat.

Dans l'avenir, le système de caméra du judo pourra être utilisé.

Section 8 Déroulement du combat

Les combattants sont invités à rentrer dans la zone de combat par l'arbitre. Ils se font face approximativement à deux mètres l'un de l'autre. Le concurrent avec la ceinture rouge est sur le côté droit de l'arbitre. Au commandement de l'arbitre, ils se tournent vers ce dernier, le saluent puis se font à nouveau face et se saluent. Une fois le salut effectué, l'arbitre annonce "HAJIME".



Le combat commence en position debout (Pour les vétérans la position de départ se fera au sol avec un genou levé). Les concurrents peuvent aller au sol aussitôt qu'ils ont une saisie sur le judogi de l'adversaire. Ils peuvent combattre si un des combattants est au sol et l'autre debout. Ils peuvent se lever quand ils le veulent.



À la fin du temps réglementaire, l'arbitre désigne le vainqueur et commande le salut. Les combattants se saluent puis se tournent vers l'arbitre et le saluent puis quittent la surface de combat.



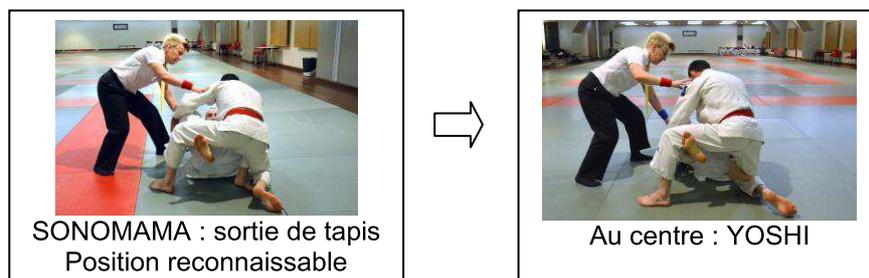
Section 9 Application de “Hajime”, “Matte”, “Soremade”, “Sonomama” et “Yoshi”

L'arbitre annonce “HAJIME” pour commencer ou redémarrer un combat après un “MATTE”.

L'arbitre annonce “MATTE” pour arrêter momentanément le combat.

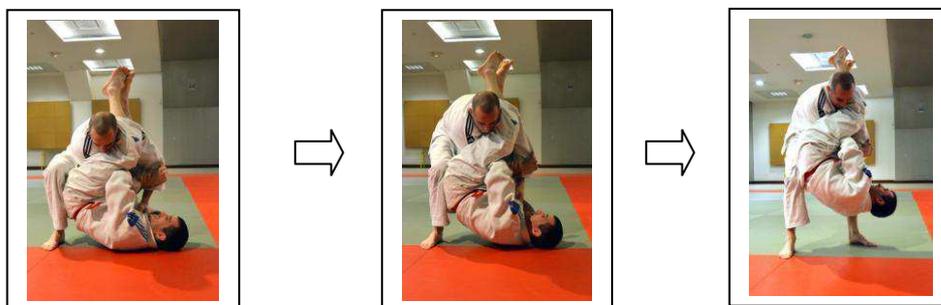
Il annonce “SOREMADE” pour signifier la fin du combat.

Si les concurrents sortent de la zone de combat dans une position facilement identifiable, l'arbitre annonce "SONOMAMA" en touchant les combattants et les replace dans la même position identifiée sur le milieu du tapis. Quand les combattants ont repris la bonne position, l'arbitre en les touchant à nouveau annonce "YOSHI". Le combat repart.



Si la position n'est pas clairement identifiable alors l'arbitre annonce "MATTE" et demande aux combattants de reprendre le combat au milieu du tapis en position debout.

Alors qu'un combattant se relève en étant pris en clé de bras ou en étranglement, l'arbitre n'annonce pas de “MATTE”.



Section 10 Règles pour le passage de la position debout à la position au sol

a. Les saisies

Il est nécessaire d'avoir une saisie pour pouvoir descendre au sol. La saisie de la manche en revolver est autorisée. Les concurrents peuvent saisir le pantalon du Judoji de l'adversaire.



Mettre les doigts à l'intérieur du judogi de son adversaire est sanctionné par un SHIDO. Cependant, il est autorisé de mettre les doigts à l'intérieur de son propre judogi.



Shido rouge



Shido rouge



Saisie autorisée

b. Passage de la position debout à la position au sol

Un concurrent peut aller au sol quand il souhaite, à condition qu'il ait saisi le judogi de son adversaire. La position, un genou levé - un genou au sol est considéré comme une position debout. C'est-à-dire que toutes actions de projections seront validées si l'adversaire est dans cette position au départ.



Descente autorisée

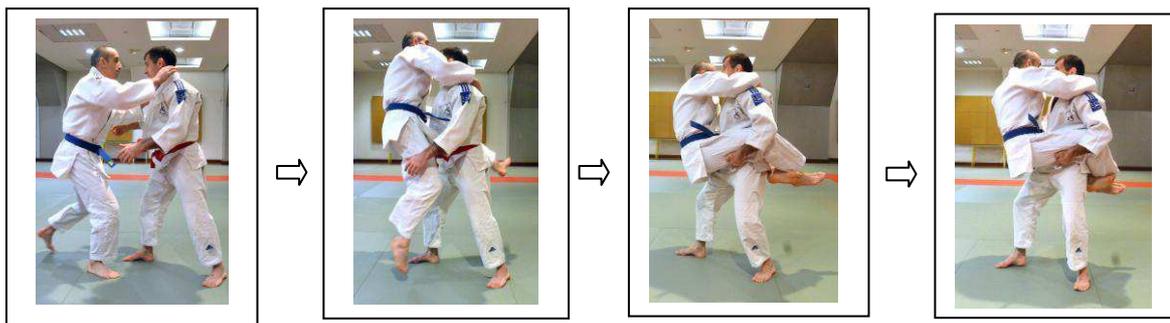


Descente sanctionnée shido



Position autorisée

Un combattant peut sauter directement autour de la taille de l'adversaire (garde). Le combat peut alors continuer ainsi sans qu'il y ait « MATTE » mais il peut aussi être continué au sol. Le combattant du dessus doit poser délicatement son adversaire au sol. Toutes projections seront sanctionnées par « HANSOKU-MAKE ».



Amener le partenaire au sol en le tirant directement est autorisé. Cela n'amène cependant pas de point.



Les combattants peuvent passer de la position debout à la position au sol sans qu'il y ait "MATTE".



L'arbitre n'annoncera pas de MATTE lorsqu'un combattant se relève lors d'une tentative de clé ou d'étranglement.



Section 11 L'avantage

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace du bras. Ils s'obtiennent dans les situations suivantes :

- a. Tous les contrôles de moins de 5 secondes.
- b. Le contrôle du genou sur l'estomac de moins de 3 secondes.
- c. Une tentative d'étranglement ou de clé prête à aboutir mais qui, en fin de compte, n'amène pas l'adversaire à abandonner.
- d. Toutes actions réalisées mais n'ayant pas abouties par l'obtention de points.
Par exemple: Le passage de garde suivi d'un contrôle de moins de 5 secondes.



S'il y a égalité de points à la fin du temps réglementaire, le nombre d'avantages obtenus détermine le vainqueur.

Les avantages quelques soient leur nombre, seront toujours inférieurs à des points.

Section 12 Les points

L'arbitre indique à la table les points marqués en présentant un, deux, trois ou quatre doigts.

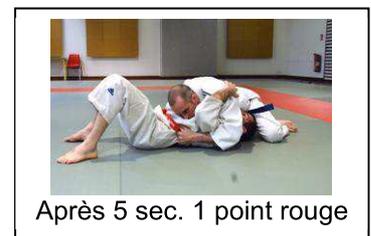
L'arbitre annonce verbalement le nombre de points et la couleur du combattant à qui il attribue les points.

1. Les contrôles :

A. Les différents contrôles

Il y a différents contrôles qui permettent de marquer des points.

1. Le contrôle en Osae-Waza (Gesa-Gatame ou Shio-Gatame) pendant 5 secondes donne 1 point.



Le combattant rouge peut changer de contrôle lors du comptage des 5 secondes par l'arbitre. Ce dernier n'attribuera qu'un 1 point. **C'est la même famille de contrôle.**

Il n'y a pas : 1 point pour le premier contrôle puis 1 point pour un autre contrôle etc...

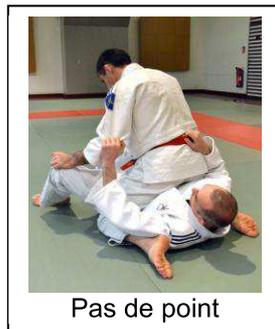
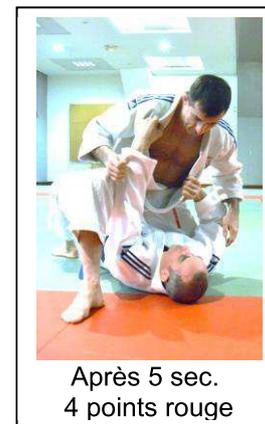


Après 5 sec. 1 point rouge

2. Le genou sur l'estomac pendant une durée de 3 secondes donne 2 points.



3. Le contrôle en Tate-Shio-Gatame (position montée) pendant une durée de 5 secondes donne 4 points



4. Le contrôle par derrière avec les 2 talons engagés au-delà des haines pendant 5 secondes donne 4 points.



B. L'addition de points

1. On ne peut additionner les points qu'en montant :



Soit au total 11 points rouge

2. Les points ne sont pas cumulés « en descendant » :



Soit au total 4 points rouge

3. Possibilité de marquer de nouveaux points :

Afin de pouvoir remarquer des points sur des contrôles inférieurs, le combattant doit repasser par une position neutre. Par exemple :



Soit au total 8 points rouge

C. Les saisies de jambe et contrôle

Dans le cas d'une saisie de jambe comme ci-contre, l'arbitre n'annoncera pas le contrôle.

Par contre dans le cas où le combattant du dessous saisit la jambe de son adversaire après que l'arbitre ait annoncé le contrôle, alors le contrôle continuera.



2. Les actions

Certaines actions permettent également de marquer des points :

A. Les projections

1. Dans le cas d'une projection donnant "Ippon", il n'est pas nécessaire de suivre au sol pour obtenir 2 points.



2. Pour avoir 2 points après une projection simple, le combattant doit rester au contact de son adversaire.



3. Lors d'un départ un genou levée ou lors d'un passage dans cette position dans un combat, le combattant rouge marquera 2 points si bien sûr il assure un suivi de l'attaque. L'attaque peut être portée sans la saisie du pantalon de l'adversaire.



4. Si un combattant est tenu par le pantalon et qu'il s'assoit au sol alors son adversaire marque 2 points.



2 points rouge

B. Le passage de garde

La garde est la position où le combattant est sur le dos et son adversaire entre ses jambes.
La demi-garde est la position dans laquelle le combattant au-dessus a une jambe de prise.



Le passage de garde donne 3 points si le contrôle final est validé. Nous pouvons ainsi obtenir:



Après 5 secondes = 3 + 1 = 4 points rouge



Après 3 secondes
= 3 + 2 = 5 points rouge

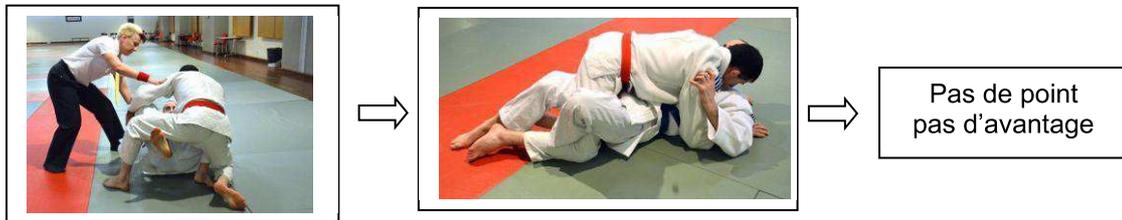


Après 5 secondes
= 3 + 4 = 7 points rouge

L'arbitre doit prendre son temps pour constater que le contrôle est validé. Il n'y a pas de durée réglementaire pour accorder les points. Le contrôle peut effectivement prendre du temps à être réalisé.

S'il n'y a aucun contrôle validé après le passage de garde alors l'arbitre donnera un avantage.

Le passage de garde à la demi-garde n'apporte pas de point ou d'avantage.

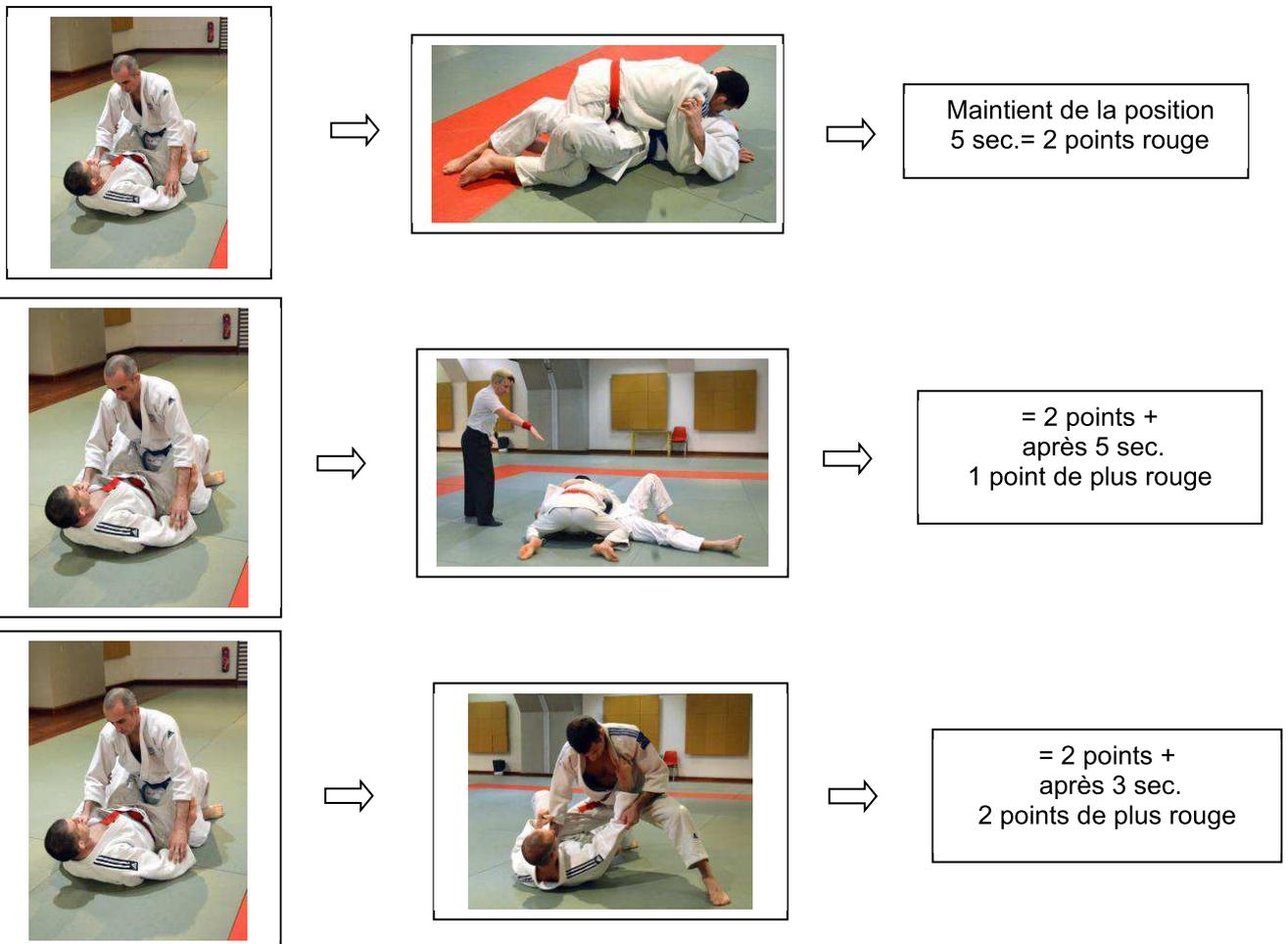


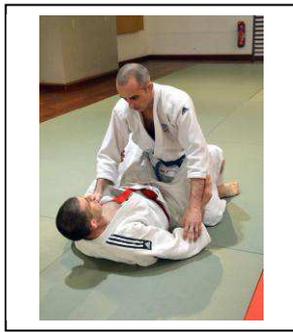
C. Le renversement

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

1. Renversement et contrôle

Sur un renversement, si le combattant rouge renverse le bleu et arrive entre les jambes de ce dernier. Si il maintient la position environ 5 secondes, il obtiendra 2 points.





= 2 points +
après 5 sec.
4 points de plus rouge

2. La sortie d'immobilisation

La sortie d'immobilisation par renversement permet également de marquer 2 points.



Après un maintien de la position 5
sec. = 2 points bleu

Comme le renversement traditionnel, la sortie d'immobilisation pourra être enchaînée d'un contrôle pour cumuler des points supplémentaires. Par exemple:



= 2 pts bleu
+ après 5 sec. = 1 pts bleu
= **soit au total 3 pts bleu**

Mais la sortie d'immobilisation par renversement ne donnera pas de point ni d'avantage si le combattant ayant réussi à sortir, arrive dans la garde ou en demi-garde.

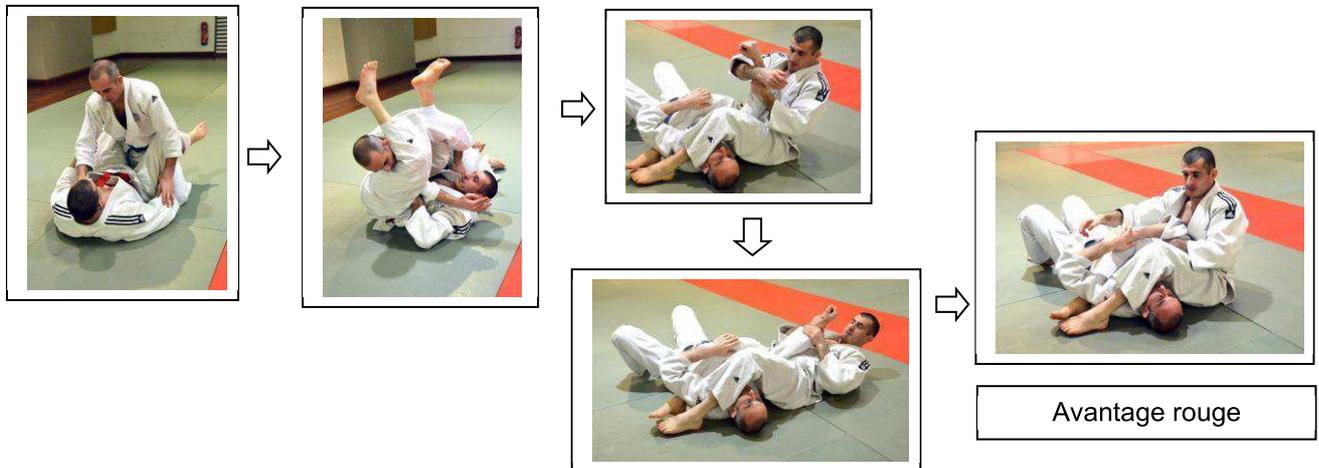


Pas de point

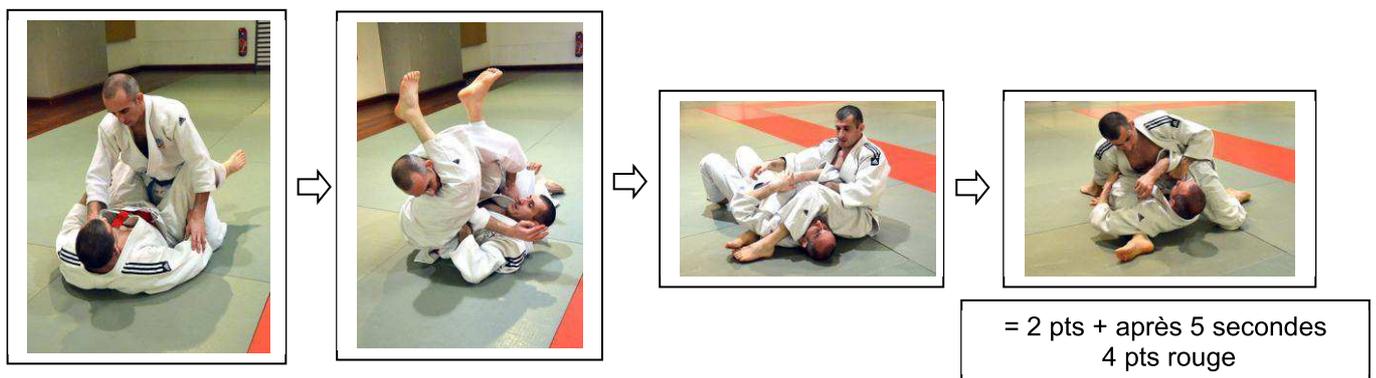
3. Les renversements ayant pour objectifs une finalisation

Les actions de renversement et de retournement (voir "le retournement") dont l'objectif est la finalisation par une clé de bras ou un étranglement, ne seront pas validées par des points.

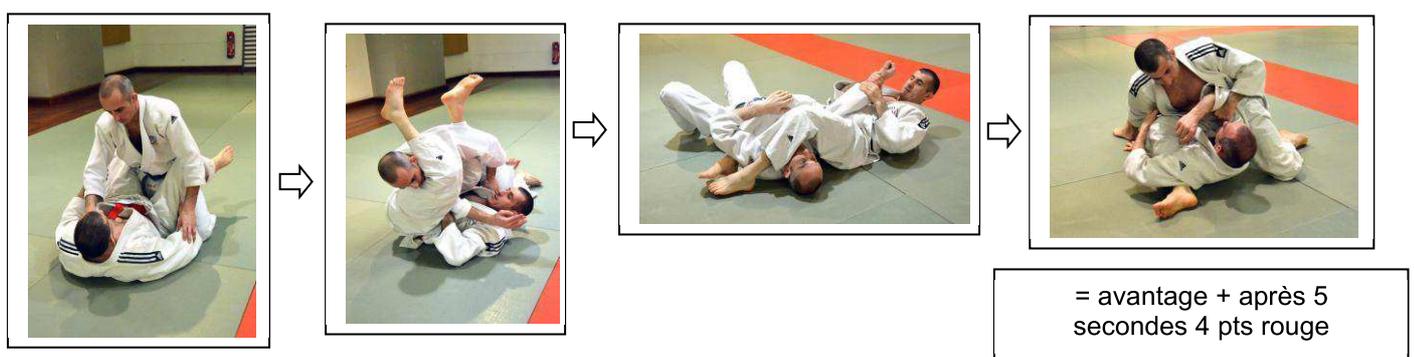
En cas de non finalisation de la technique, l'arbitre attribuera un avantage.



Cependant si ce renversement ayant pour but une clé ou un étranglement est **immédiatement enchaîné** avec un contrôle alors l'arbitre donnera immédiatement 2 points plus les points du contrôle finalisé.



Si après le renversement ayant pour but une clé ou un étranglement, **la tentative réelle** d'étranglement ou de clé de bras n'aboutit pas et si le combattant enchaîne avec un contrôle finalisé alors l'arbitre annoncera un avantage puis donnera les points du contrôle. Par exemple :



D. Le retournement

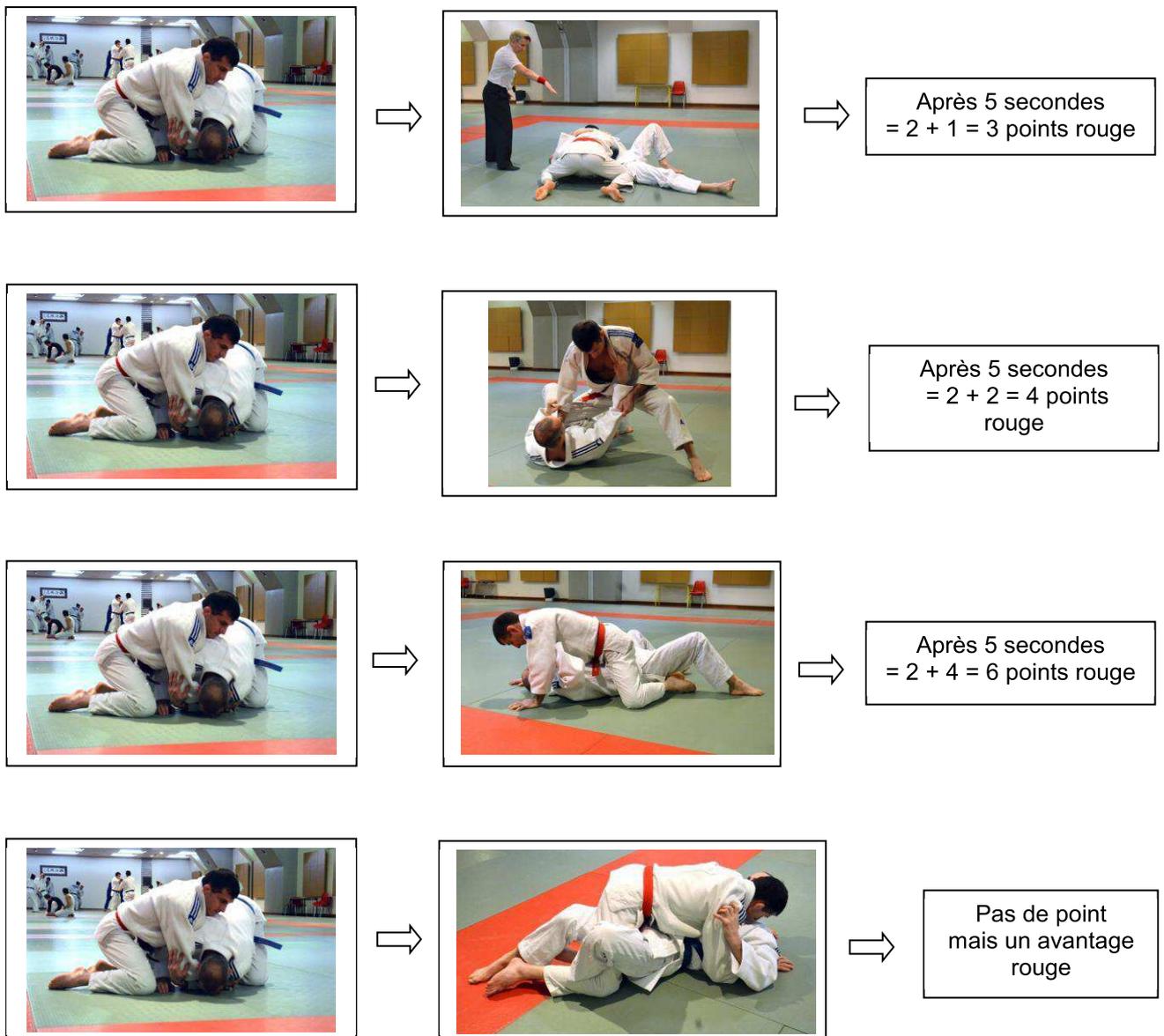
On entend par retournement la position de départ où Uke est en situation inférieure à Tori, c'est-à-dire lorsque le combattant bleu est en position quadrupédique et le rouge est dessus ou à côté.

Comme le renversement, le retournement donnera 2 points mais il est nécessaire qu'à la suite de l'action, il y ait un contrôle validé (Même logique que le passage de garde).

Comme pour le passage de garde, l'arbitre doit prendre son temps pour constater que le contrôle est validé. Il n'y a pas de durée réglementaire pour accorder les points. Le contrôle peut effectivement prendre du temps à être réalisé.

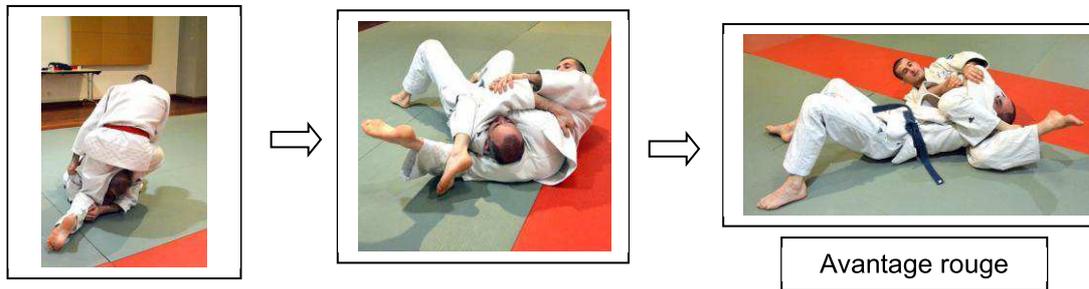
1. Retournements et contrôles

Par exemple, nous pouvons avoir :

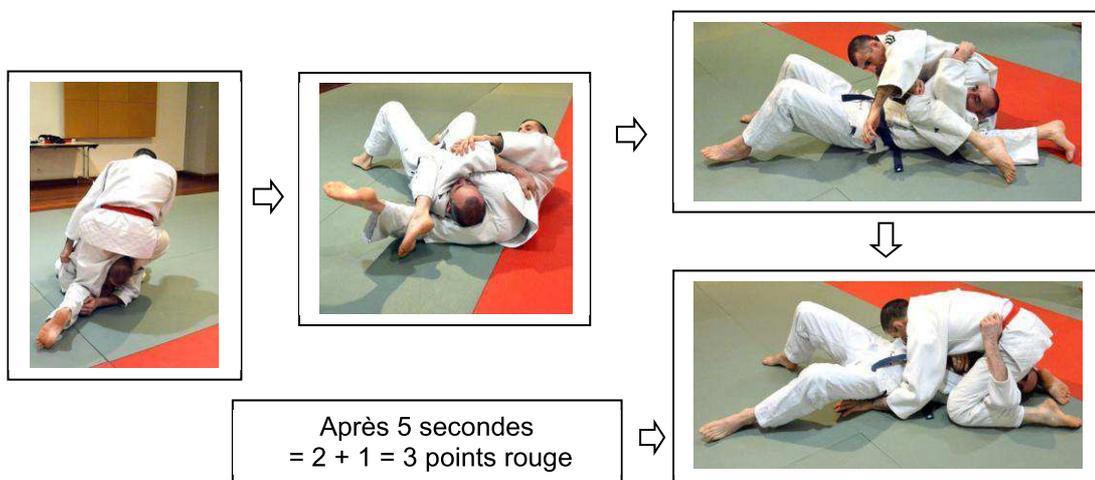


2. Les retournements ayant pour objectifs une finalisation

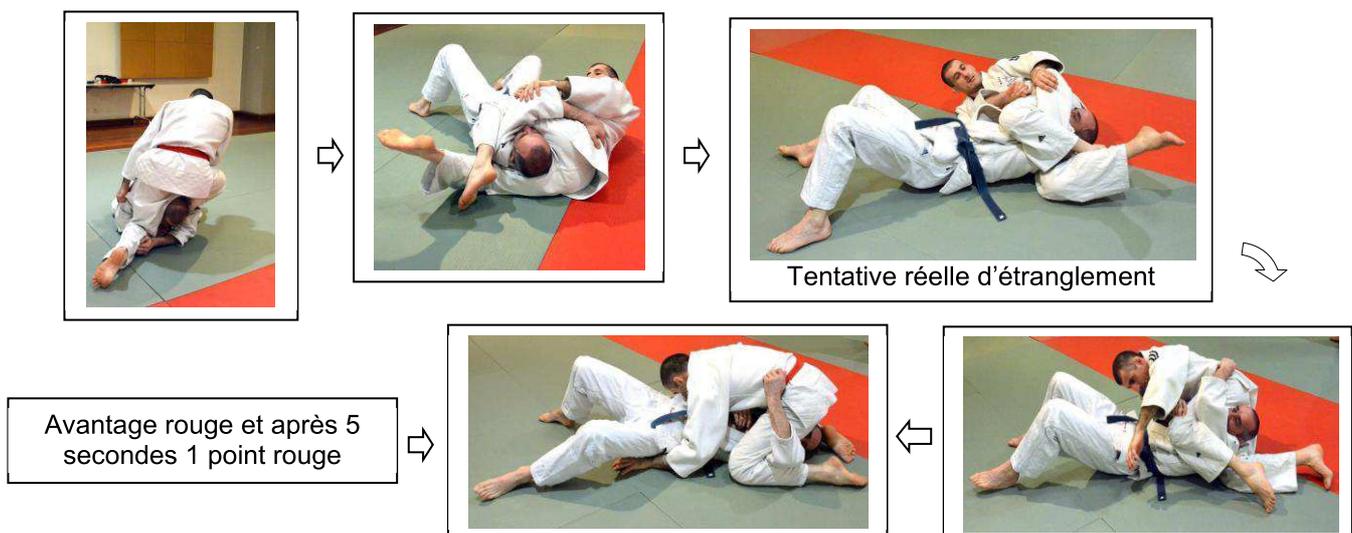
Les actions de renversement et de retournement (voir "le renversement") dont l'objectif est la finalisation par une clé de bras ou un étranglement, ne seront pas validées par des points. En cas de non finalisation de la technique, l'arbitre attribuera un avantage.



Cependant si ce retournement ayant pour but une clé ou un étranglement est **immédiatement enchaîné** avec un contrôle alors l'arbitre donnera 2 points avec les points du contrôle si ce dernier est finalisé.



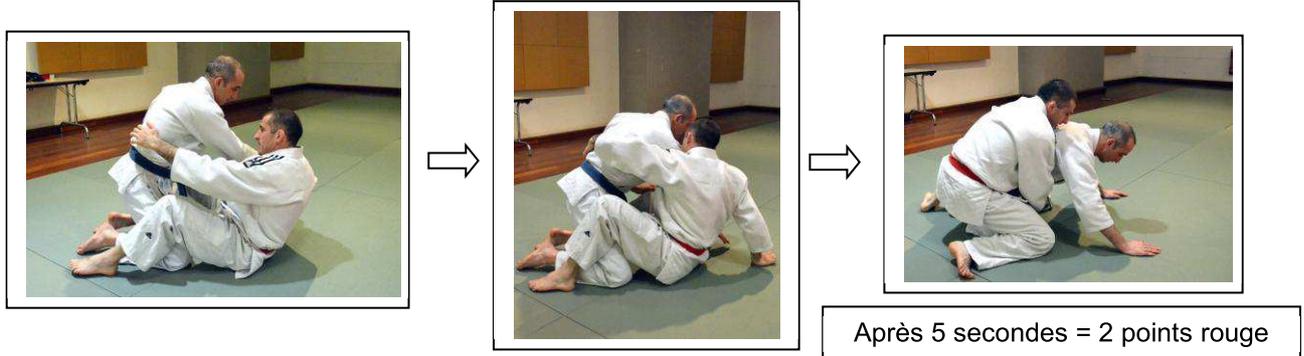
Si après le retournement ayant pour but une clé ou un étranglement, **la tentative réelle** d'étranglement ou de clé de bras n'aboutit pas. Le combattant enchaîne avec un contrôle finalisé. L'arbitre annoncera alors un avantage puis donnera les points du contrôle.



E. Inversion de position

1. Inversion de position et prise du dos

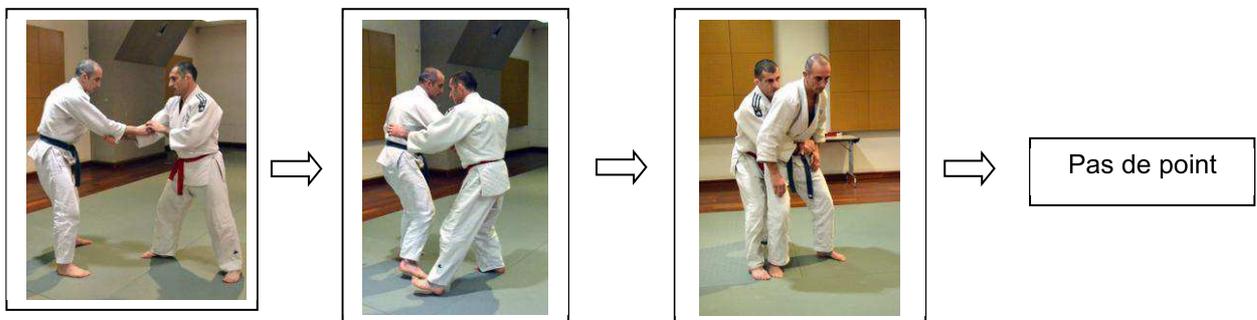
- a. Toutes actions de Tori suivies par une prise du dos d'Uke pendant 5 secondes lui permettront de marquer 2 points.



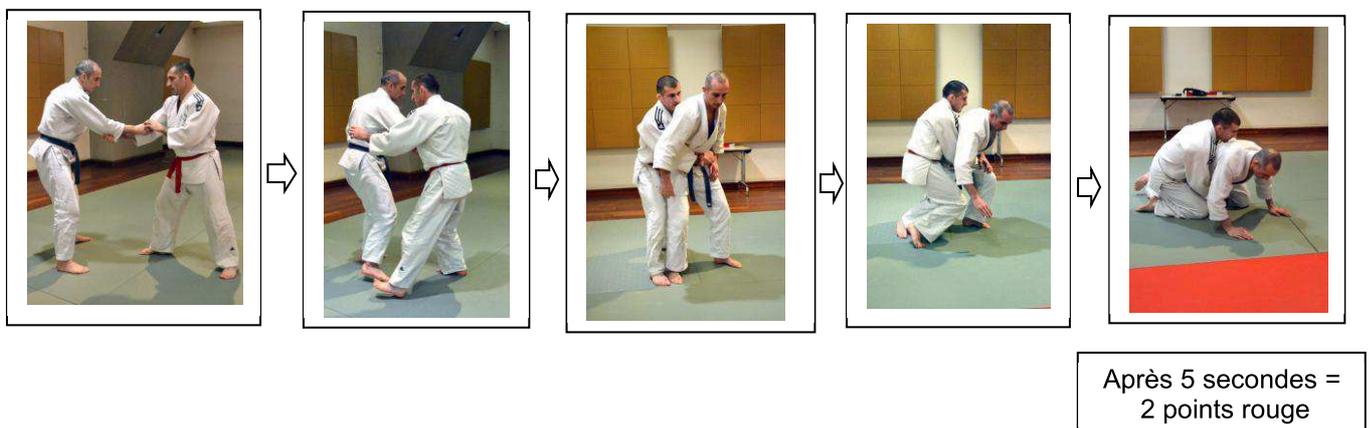
- b. Sur une liaison debout-sol de Tori, Uke tombe dans la position quadrupédique. Si Tori prend le dos d'Uke pendant 5 secondes, il marquera 2 points.



- c. La prise du dos debout n'est pas valable. Elle n'apporte pas de point.



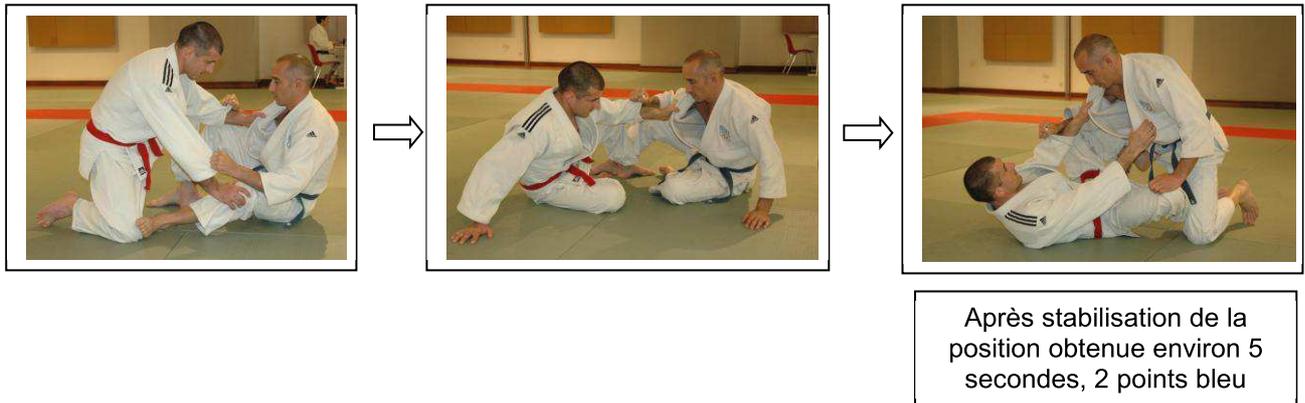
Pour être validée par 2 points, elle doit être suivie d'une amenée au sol.



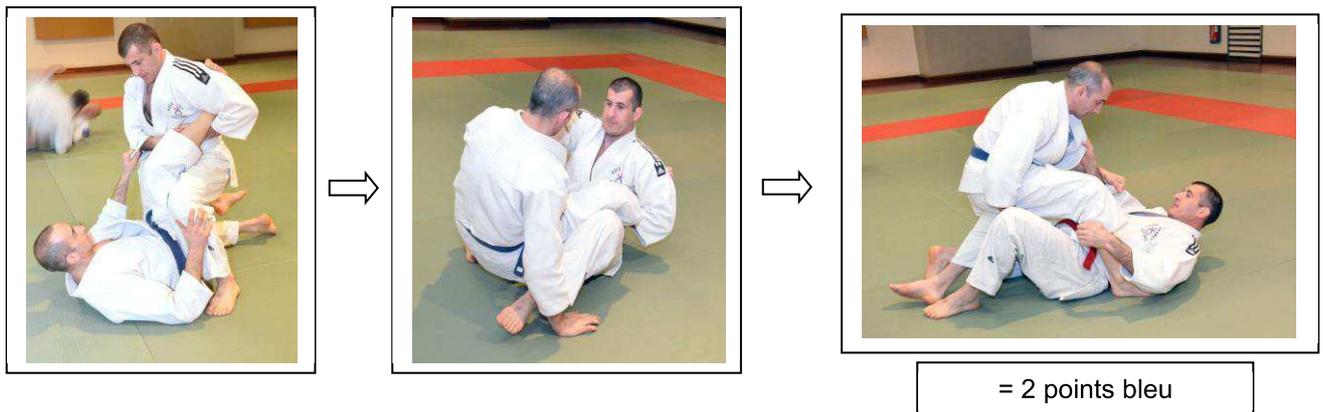
2. Inversion de position

Toutes situations dans laquelle le combattant en position inférieure se retrouve dans une position supérieure suite à une action de lui-même ou de son adversaire, lui donneront 2 points. Il est nécessaire qu'il maintienne la position obtenue environ 5 secondes.

La situation ci-dessous, par exemple, donnera 2 points au combattant bleu s'il se retrouve en position supérieure. Il faut cependant pour obtenir les points qu'il maintienne cette position environ 5 secondes.



Dans le cas, par exemple, d'une tentative de clé de cheville, si l'adversaire subissant la clé remonte sur celui qui tente la clé, alors il obtiendra 2 points.



Sur la situation ci-dessous, le combattant ceinture rouge réalise une action qui lui permet d'obtenir une position supérieure, il obtiendra 2 points puis les points correspondants au contrôle réalisé.



Section 13 Les étranglements et les clés

Un athlète peut gagner le combat **avant la fin du temps réglementaire**, si l'adversaire abandonne suite à une tentative d'étranglement, de clé de bras ou de jambe. Dans ce cas, le vainqueur obtient 100 points.

a. Les étranglements

Les étranglements peuvent être réalisés avec le col, les revers du Judogi de l'adversaire ou de son propre judogi et également avec les jambes mais avec un bras engagé.



Il est possible de réaliser un étranglement en « Guillotine » mais il est nécessaire de contrôler les cervicales. Dans le cas contraire, le combattant sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.

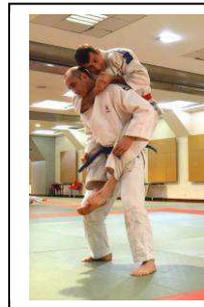


Lors d'une tentative d'étranglement, il n'est pas autorisé d'étranglement directement sur le visage ou le menton de l'adversaire. Cela sera sanctionné par un SHIDO.

Cependant, si l'adversaire pour se défendre descend son menton, l'arbitre n'interviendra pas.

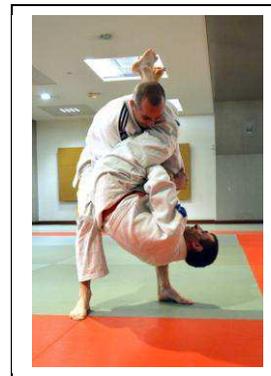


Les étranglements peuvent être réalisés dans la position debout. Le partenaire attaqué n'a pas le droit de se jeter soit sur l'avant soit sur l'arrière. Sinon il sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.



b. Les clés

Les clés peuvent être réalisées à partir de la position debout. Le combattant doit les réaliser avec contrôle.



L'arbitre peut arrêter le combat avant qu'un combattant n'abandonne dans le cas où ce dernier est incapable d'indiquer son abandon en frappant de mains ou des pieds le tapis ou en criant.

1. Les clés des membres supérieurs

Les clés sur les membres supérieurs peuvent être effectuées en flexion, extension, rotation et compression. Elles peuvent être réalisées sur les coudes, les poignets, les épaules.





2. Les clés sur les membres inférieurs

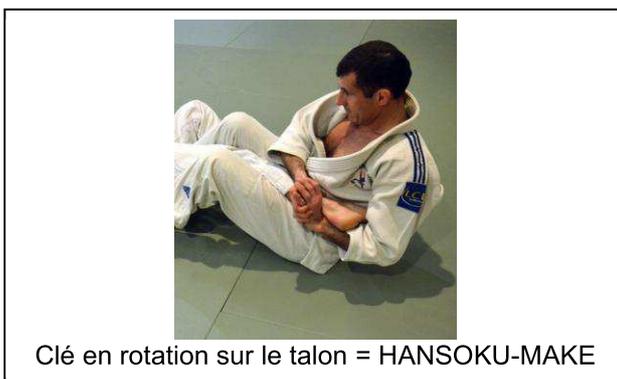
Les clés sur les membres inférieurs sont autorisées en flexion, en extension et en compression. Les clés peuvent être réalisées sur les chevilles et les genoux. Les compressions du mollet ou de la cuisse sont autorisées.



La tentative de faire abandonner l'adversaire par une compression au niveau des côtes (DO-JIME) est autorisée.



Toutes les clés en rotation sont strictement interdites.



Lors d'une clé de cheville, il est permis de recouvrir la jambe attaquée de l'adversaire avec la jambe interne.

Lors d'une tentative de clé de cheville, quand la jambe attaquée est du côté de la jambe extérieure, il est interdit de recouvrir avec la jambe extérieure et cet action sera sanctionné par HANSOKU-MAKE.



Contrôle autorisé



Contrôle non autorisé =
HANSOKU-MAKE



Par contre lors d'une tentative de clé de jambe, l'arbitre ne sanctionnera pas le combattant.

Il est cependant interdit, dans cette position, si la réalisation de la clé de jambe échoue, de partir sur une clé de cheville. Le genou se retrouverait en danger de torsion.

L'arbitre annoncerait alors HANSOKU-MAKE.



Jambe recouverte par jambe
extérieure = autorisée

Lors d'une tentative de clé de cheville si le combattant subissant l'attaque tourne pour échapper à la clé et, de ce fait met son genou en rotation, le combattant réalisant la clé ne peut être tenu responsable de la torsion du genou. Si le combattant tentant de s'échapper, crie alors l'arbitre annoncera Ippon.



Section 14 Les pénalités

- La passivité
- Le SHIDO
- Le HANSOKU-MAKE

a. La passivité

Quand un combattant bloque délibérément le combat, l'arbitre l'avertit en annonçant une passivité. La passivité est gratuite. Il y a seulement une passivité par combat et par combattant quel que soit la position.

En cas de passivité avérée, l'arbitre annonce "Passif" et la couleur du combattant concerné.

Par exemple : "Passif, rouge" 



b. Le SHIDO

Le fait d'attribuer "SHIDO" à un combattant, donne simultanément 2 points à son adversaire.

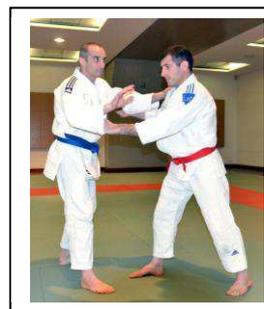
Si une action devant être sanctionnée par SHIDO, permet un combattant d'avoir une meilleure position, l'arbitre annoncera MATTE.

Après avoir donné le SHIDO au fautif, le combat redémarrera de la position debout.

Par contre, si un combattant réalise une action devant être pénalisée par un SHIDO pour sortir d'une position désavantageuse, l'arbitre annoncera SONOMAMA et le sanctionnera directement par SHIDO. Le combat redémarrera à l'annonce de YOSHI.

Les actions suivantes sont sanctionnées par "SHIDO":

- Mettre les doigts à l'intérieur des manches ou du pantalon du judogi de son adversaire.



- Mettre volontairement la main à la face de son adversaire.



- Après un premier avertissement gratuit (Passif), si le combattant continue à être inactif ou à empêcher l'évolution du combat, l'arbitre le sanctionnera par un "SHIDO"



- Si un ou les deux concurrents refuse(nt) la confrontation au sol ou dans la partie debout ou rompent volontairement l'engagement.
- Si un combattant s'assoit directement au sol sans avoir au préalable saisi le judogi de son adversaire, l'arbitre annonce MATTE puis le sanctionne par "SHIDO". Le combat redémarre debout.



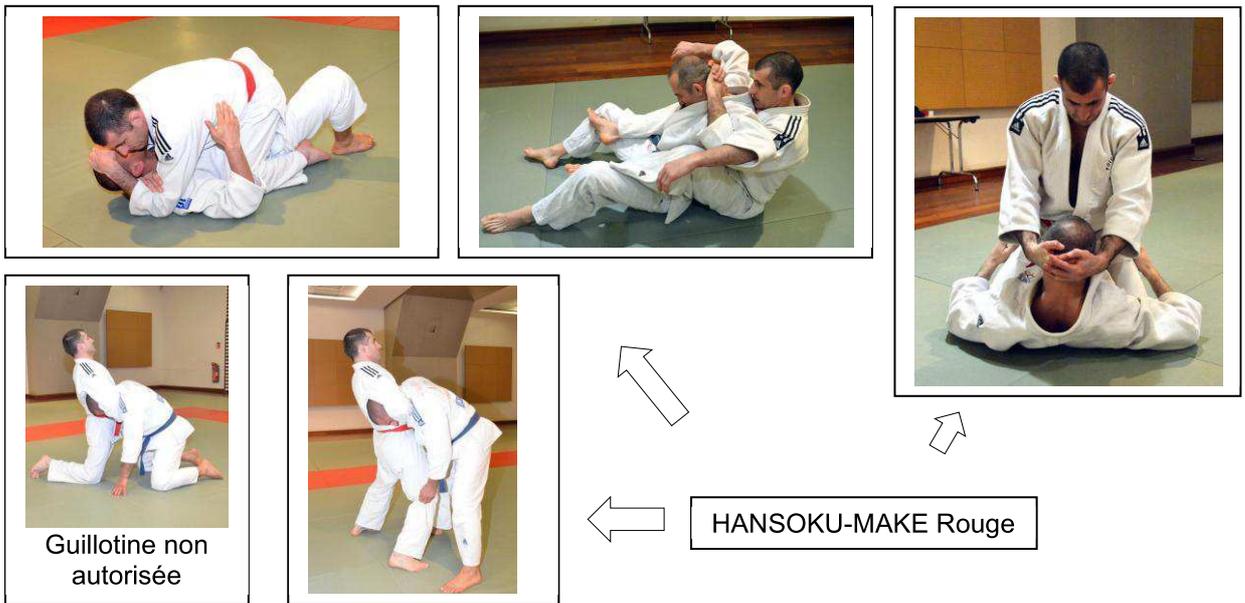
c. HANSOKU-MAKE

Dans le cas de 4 "SHIDO", le combattant sera sanctionné par "HANSOKU-MAKE" et perdra le combat.

- Toutes sorties volontaires de la zone de combat.
- Le fait de réaliser une action qui entraîne volontairement un risque de blessure grave de l'adversaire.
- Porter un coup, mordre, donner une claque, pincer, tirer les cheveux volontairement.
- Couvrir le genou de l'adversaire avec la jambe extérieure **pendant une attaque en clé de cheville** ou exercer une action sur le genou de l'adversaire comme ci-dessous.



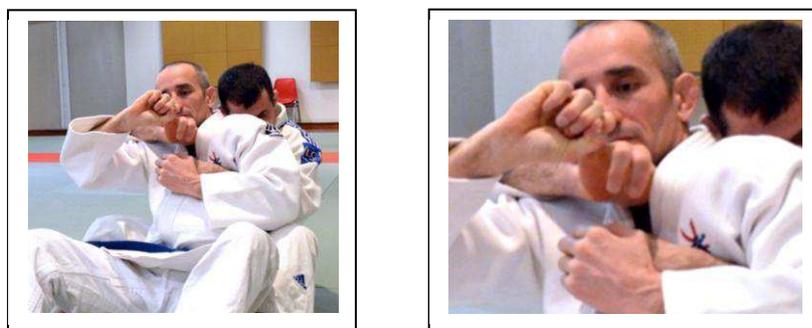
- Faire une clé sur la colonne vertébrale ou la nuque de l'adversaire.



- Exercer une rotation sur le genou ou la cheville de l'adversaire.



- Faire volontairement des actions de clés sur les doigts ou les orteils de l'adversaire dans le but de blesser.



- Réaliser un étranglement avec la ceinture (la sienne ou celle de l'adversaire) ou étrangler avec les mains.



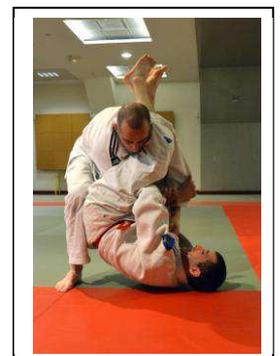
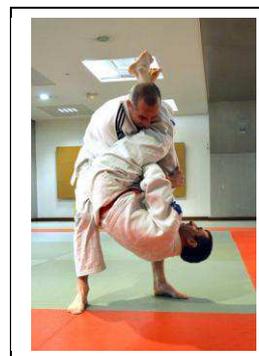
- Mettre volontairement les doigts dans les yeux de l'adversaire pour le blesser.



- Projeter violemment son adversaire sur le sol quand ce dernier est dans la garde, ou dans une phase de tentative de soumission par clé ou étranglement.



HANSOKU-MAKE Bleu



HANSOKU-MAKE Bleu

- Se jeter sur le dos en ayant en position debout, l'adversaire dans le dos.



HANSOKU-MAKE Bleu

- Réaliser Kani-basami



- Essayer de passer la garde en voulant vriller le partenaire en passant la jambe par-dessus.



- Discuter les décisions de l'arbitre, faire des remarques ou des gestes même après le combat.

Si un concurrent perd par HANSOKU-MAKE à cause d'un acte dangereux, il est expulsé du reste de la compétition.

Toutes les actions grossières, dangereuses et opposées à l'éthique sont sanctionnées par HANSOKU-MAKE.

Section 15 Abandon et forfait

- a. L'arbitre donnera la décision "Fusen-gachi" au combattant dont l'adversaire ne se présente pas alors qu'il a été appelé 3 fois en au moins 3 minutes. Le combattant présent sera désigné comme vainqueur et aura une victoire égale à 100 points.

L'arbitre doit être sûr avant la déclaration du "Fusen-gachi" qu'il a reçu l'autorisation par le comité d'arbitrage.

- b. L'arbitre donnera la décision "Kiken-gachi" (la victoire par forfait) au concurrent dont l'adversaire se retire de la compétition pendant le combat. Dans ce cas, le vainqueur obtient 100 points.

Section 16 Blessure ou Accident

- a. Dans le cas où un combat est arrêté à cause de la blessure d'un des deux concurrents, l'arbitre permet l'intervention du médecin pour une durée de 2 minutes maximales pour le combattant blessé. Tous les saignements doivent être arrêtés pendant ce temps et les précautions doivent être prises pour éviter le contact avec les saignements.
- b. Le docteur officiel doit décider si le concurrent blessé peut continuer ou non.
- c. Si le combattant a commis une faute qui a engendré la blessure de son adversaire alors l'arbitre le sanctionnera par Hansoku-Make. Son adversaire sera désigné le vainqueur du combat.
- d. Si le combattant n'a pas commis de faute alors il sera désigné comme le vainqueur.