

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DU JUJITSU CONTACT

Version 4.2 – Phase de projet

Valide à partir du 01.06.2023



Responsable

Siège de la JJIF, Abu Dhabi

E-mail : mail@jjif.org

P.O. Box 110006

Abu Dhabi, Émirats Arabes Unis

Table des matières

1. Généralités
 2. Catégories
 3. Code vestimentaire pour la compétition
 - 3.1 Équipements de protection obligatoires
 4. Uniforme des arbitres
 5. Durée des combats
 6. Pesée
 7. Règles des combats
 - 7.1 Positions des participants
 - 7.2 Déroulement des combats
 - 7.3 Résultat et évaluation d'un combat
 - 7.4 Techniques interdites graves et situations de disqualification
 - 7.5 Fautes : avertissement → pénalité → disqualification
 - 7.6 Autres situations
 - 7.7 Zone de compétition
-

1. Généralités

Le combat de Jujitsu est une compétition entre deux athlètes ayant pour objectif la victoire de l'un sur l'autre, conformément aux règles en vigueur établies par le Comité Contact Jujitsu de la JJIF.

Le Jujitsu Contact est un style dynamique de compétition qui combine des techniques de frappe, de projection et de combat au sol. L'objectif est de vaincre son adversaire par TKO (arrêt technique, aucune frappe à la tête n'étant autorisée), soumission ou décision basée sur la domination.

Les règles « **HEAD IMPACT FREE** » de 2023 représentent une progression sécurisée du système de combat de la JJIF vers des combats en plein contact.

Les règles intitulées « **Contact Jujitsu 2017 AIMAG Evolution** » sont destinées uniquement aux athlètes expérimentés et adultes, car elles incluent la possibilité de KO par impact à la tête.

2. Catégories

Les catégories définies dans le **Code sportif 3.2 de la JJIF** sont applicables.

3. Code vestimentaire pour la compétition

Tous les compétiteurs de Jujitsu Contact doivent porter un **Gi de Jujitsu homologué par la JJIF** de couleur blanche ou bleue. Le Gi doit être propre et en bon état, comme décrit dans le Code sportif de la JJIF.

En outre, les compétiteurs doivent également porter un équipement de protection rouge/blanc ou bleu homologué par la JJIF, détaillé ci-dessous.

Les arbitres chargés du contrôle des uniformes doivent s'assurer que tous les compétiteurs portent l'uniforme et l'équipement de protection requis, conformément aux normes de la JJIF, avant leur entrée dans la zone de compétition.

Il est interdit :

- D'appliquer une quelconque substance sur la peau ;
- D'envelopper les mains et poignets ou d'utiliser des bandages ou protections sans l'autorisation du médecin du tournoi.

3.1 Équipements de protection obligatoires

Tous les athlètes de Jujitsu Contact doivent assurer leur sécurité en portant les équipements de protection homologués par la JJIF suivants :

- **Protège-dents (facultatif)** : recommandé pour protéger les dents ;



- **Coquille de protection (obligatoire pour les compétiteurs masculins)** : type souple uniquement ;



- **Protection thoracique (facultatif pour les compétitrices) : à porter sous le Gi ;**



- **Protège-tibias et coup de pied homologués JJIF : type enfilaible, rouge ou bleu en fonction de la ceinture portée.**



Différences entre les règles AIMAG 2017 et HEAD IMPACT FREE :

AIMAG 2017

Gants de contact JJIF rouges ou bleus selon la ceinture : gants ouverts pour grappling, poids minimum de 6 à 8 oz avec des élastiques (sans bandages).



HEAD IMPACT FREE

Gants de contact JJIF blancs ou bleus selon la couleur du Gi : gants ouverts pour grappling, poids minimum de 4 oz avec des élastiques (sans bandages).



Casques rouges et bleus assortis à la ceinture.



Aucun casque requis.

4. Uniforme des arbitres

Les arbitres doivent porter un uniforme conforme aux règles d'arbitrage de la JJIF.

Il est recommandé que les arbitres de tapis et les arbitres latéraux portent des **gants en latex fins** (jetables, couleur chair ou noire) lorsqu'ils officient dans la zone de compétition, afin de se protéger lors de contacts avec les athlètes.

5. Durée des combats

La durée d'un combat de Jujitsu Contact pour les athlètes adultes est de **trois (3) minutes**.

- Si, après 3 minutes, les athlètes sont à égalité, l'arbitre ajoute **une minute supplémentaire** pour déterminer un vainqueur.
- Un temps de récupération minimum de **15 minutes** doit être accordé entre deux combats successifs.
- Le chronomètre commence dès que l'arbitre annonce le commandement vocal « **Fight** ».
- Le chronomètre s'arrête uniquement lorsque l'arbitre demande explicitement un arrêt du temps (en cas de blessure, problème avec le kimono, etc.).

Les athlètes bénéficient d'un temps maximal de **2 minutes d'assistance médicale** par combat. Si ce temps est dépassé, l'athlète perd le combat pour raisons médicales.

6. Pesée

La pesée de tous les compétiteurs doit être effectuée conformément au **Code sportif de la JJIF**.

7. Règles des combats

7.1 Positions des participants

- **Debout** : un athlète est considéré en position debout lorsqu'il touche la surface de la zone de compétition uniquement avec ses pieds.
- **Au sol** : un athlète est considéré au sol lorsqu'il touche la surface de la zone de compétition avec une autre partie de son corps que ses pieds.

7.2 Déroulement des combats

- L'arbitre principal se place au centre de la zone de compétition pour guider le combat et s'assurer que les athlètes respectent les règles.
- Les juges se placent à la table de pointage.
- Avant le début du combat, les compétiteurs doivent effectuer un salut debout, d'abord vers l'arbitre, puis l'un envers l'autre.

Le combat commence au signal « **Fight** » de l'arbitre, en position debout. Le chronomètre s'arrête uniquement lorsque l'arbitre annonce « **Stop Time** ».

Si les deux compétiteurs deviennent inactifs, l'arbitre peut les replacer debout au centre du tapis. Des avertissements pour passivité seront donnés à l'athlète qui bloque la progression du combat.

À la fin du combat, l'arbitre peut demander aux compétiteurs de se saluer avant d'annoncer le résultat.

7.3 Résultat et évaluation d'un combat

Un combat peut se terminer par :

1. **TKO (arrêt technique) ;**
2. **Soumission ;**
3. **Domination active ;**
4. **Décision ;**
5. **Disqualification suite à une pénalité ;**
6. **Blessure ou décision du médecin.**

7.3.1 TKO

AIMAG 2017 :

- KO : L'athlète est mis à terre et ne se relève pas dans un délai de 5 secondes.
- Deux knockdowns consécutifs mènent à un TKO.

HEAD IMPACT FREE :

- TKO par incapacité à continuer après un coup fort (ex. coup au foie, coup de pied avant).
- Trop de coups reçus peuvent entraîner un TKO (arrêt par l'arbitre).

Un athlète perdant un combat par TKO ne peut pas continuer le tournoi.

7.3.2 Soumission

La soumission peut se produire par :

- **Étranglements ou clés articulaires** : un compétiteur en position de soumission peut signaler son abandon par un tapotement physique (**Tapout**) ou verbal (**Verbal Tapout**), ou perdre connaissance¹.
- **Sortie de la zone de combat sous une soumission sévère** : quitter la zone de compétition intentionnellement pour éviter une soumission est considéré comme une soumission (sauf pour les sorties techniques valides).

7.3.3 Domination active

Un compétiteur peut gagner par domination active si l'adversaire est incapable de continuer ou évite le combat :

¹ Un compétiteur qui a perdu connaissance n'est pas autorisé à continuer à combattre dans le tournoi.

- En quittant volontairement le tapis (**ne pas maintenir sa position**)².
- Par **passivité**.
- En **ralentissant délibérément** le combat³.

Les étapes de sanction pour un compétiteur évitant le combat :

1. **Avertissement** au premier manquement.
2. **Pénalité officielle** (retrait d'un point) au deuxième manquement.
3. Le troisième manquement entraîne une **victoire de l'adversaire**.

7.3.4 Victoire par décision

Les trois juges comptabilisent les actions suivantes :

- Projections ou amenées au sol efficaces.
- Frappes efficaces (coups de poing ou de pied).
- Tentatives de soumission.

Le combattant le plus actif remporte le combat. La décision est prise selon un **système de notation 10:9**.

7.3.5 Victoire par pénalité

Un compétiteur peut gagner si son adversaire est disqualifié pour faute grave (voir section 7.5).

7.3.6 Victoire par raison médicale

- Si le temps total d'assistance médicale dépasse **2 minutes par combat**, l'adversaire est déclaré vainqueur.
- Si le médecin décide de stopper le combat, l'athlète blessé est déclaré perdant⁴.

² Cela n'inclut pas le fait de sortir du tatami en raison de l'impact d'une technique adverse.

³ Mettre intentionnellement le désordre dans l'uniforme, enlever ou jeter une partie de l'équipement de protection ou de l'uniforme, défaire la ceinture ou tenter de remettre l'uniforme en ordre sans l'autorisation spécifique de l'arbitre de tapis.

⁴ L'athlète blessé lors de ce combat ne peut pas continuer le tournoi.

7.4 Techniques interdites

Les techniques suivantes sont strictement interdites :

- Frappes aux **organes génitaux**, à la colonne vertébrale, aux organes vitaux, à l'arrière de la tête (zone pariétale).
 - **Coups de pied sautés** ou de genou vers un adversaire au sol.
 - **Coups de tête.**
 - **Clés dangereuses :**
 - Clés de talon (intérieures et extérieures).
 - Clés impliquant une torsion du genou.
 - Clés appliquées sur la colonne vertébrale.
 - **Projections interdites :**
 - Projections au-dessus de la ceinture en position debout.
 - Projections au-dessus de la ligne des épaules en position au sol.
 - Projections où l'adversaire est lancé sur la tête (suplex, pile driver, etc.).
 - Grapping dangereux :
 - Attraper ou tordre les doigts, les cheveux, ou les oreilles.
 - Griffer, mordre, pincer, ou utiliser des crochets de pêche sur n'importe quelle partie du corps.
 - Non-respect des rituels du tournoi :
 - Refuser de saluer ou effectuer un salut incorrect.
 - Comportement inapproprié :
 - Manque de respect ou comportement anti-sportif envers les adversaires, arbitres, officiels ou spectateurs.
-

7.5 Situations de disqualification

Un compétiteur sera disqualifié pour :

- Utilisation **intentionnelle** de techniques interdites.
 - Blessure de l'adversaire par des techniques interdites.
 - **Refus d'obtempérer** aux ordres des arbitres ou au règlement.
-

7.6 Fautes : avertissement → pénalité → disqualification

Les fautes non intentionnelles, comme poser la main sur le visage de l'adversaire ou désobéir aux commandes de l'arbitre, sont traitées selon une progression stricte :

1. Avertissement.
 2. Pénalité officielle (retrait d'un point).
 3. Disqualification au troisième manquement.
-

7.7 Zone de compétition

- Si les compétiteurs quittent la zone de combat, l'arbitre peut replacer les combattants au **centre du tapis** dans la position où ils se trouvaient.
 - Une technique commencée dans la zone de compétition est comptabilisée, même si elle se termine en dehors de cette zone.
 - Les soumissions commencées dans la zone de combat restent valides si au moins une partie du corps d'un compétiteur touche encore la surface de la zone de combat.
-

7.8 Autres situations

Les situations non couvertes par ces règles sont résolues par l'arbitre ou le comité organisateur. **Ces décisions sont finales.**