

FEDERATION INTERNATIONALE DE JUJITSU (FIJJ)



REGLES DE COMPETITION

(Version 2.1 / 1^{ER} JANVIER 2011)

Avec Commentaires
(ne font pas partie des règles)

Avec Recommandations Françaises
(ne s'appliquent qu'aux manifestations sportives fédérales organisées en FRANCE en dehors des
tournois internationaux)

MEMBRE

et

GAISF
Association des Fédérations Sportives Internationales
IWGA
Association Internationale des Jeux Mondiaux



TABLE

I. Généralités		p.2
Article 1	Champ d'application	p.2
Article 2	Tenue des Compétiteurs et Conditions de présentation personnelle	p.2
Article 3	Zone de compétition	p.3
Article 4	Entraîneurs	p.3
II. Système Combat FIJJ		p.4
Article 5	Généralités	p.4
Article 6	Matériel	p.4
Article 7	Catégories de poids	p.5
Article 8	Arbitres	p.5
Article 9	Table de suivi de compétition	p.5
Article 10	Déroulement du combat	p.5
Article 11	Application de « Hajime », « Matte », « Sonomama » et « Yoshi »	p.6
Article 12	Points	p.7
Article 13	Pénalités	p.8
Article 14	Fin du combat	p.10
Article 15	Forfait et Abandon	p.10
Article 16	Blessure, Maladie ou Accident	p.11
Article 17	Compétitions par Equipe	p.11
Article 18	Remplaçants dans les Compétitions par Equipe	p.11
III. Système Expression Technique FIJJ		p.12
Article 19	Généralités	p.12
Article 20	Matériel	p.12
Article 21	Catégories	p.13
Article 22	Critères de jugement	p.13
Article 23	Déroulement du match	p.14
Article 24	Système de notation	p.14
Article 25	Jury	p.14
Article 26	Forfait et Abandon	p.15
Article 27	Blessure, Maladie ou Accident	p.15
Article 28	Compétitions par Equipe	p.15
IV. Derniers Règlements		p.16
Article 29	Situations non couvertes par la présente réglementation	p.16
Article 30	Entrée en vigueur	p.16
Annexe I Gestes des Arbitres		p.17
Annexe II Attaques en Expression Technique		p.22
Série A – Saisies		p.22
Série B – Ceintures et Colliers		p.23
Série C – Coups		p.24
Série D – Attaques avec armes		p.25
Annexe III Catégories de Poids en Système Combat FIJJ		p.26

I. Généralités

Article 1 : Champ d'application

- a. Les présentes règles s'appliquent aux compétitions système Combat et système Expression Technique couvertes par la Fédération Internationale, les Unions Continentales, les Championnats et Tournois internationaux.
- b. Les termes « compétiteur », « combattant » utilisés dans le présent règlement incluent le féminin comme le masculin.
- c. Les nations restent libres d'appliquer les règles de leur choix pour leurs tournois nationaux.

Article 2 : Tenue de Compétition et Conditions de présentation personnelle ¹

- a. Les compétiteurs doivent porter un jujitsugi blanc de bonne qualité, propre et en bon état. Ils doivent porter une ceinture rouge ou bleue.
- b. La veste doit être assez longue pour couvrir les hanches et être maintenue à la taille par la ceinture.
- c. Les manches doivent être assez larges pour être saisies et assez longues pour couvrir la moitié de l'avant-bras mais pas le poignet. Les manches ne doivent pas être roulées.
- d. Le pantalon doit être assez large et assez long pour couvrir la moitié du tibia. Les jambes du pantalon ne doivent pas être roulées.
- e. La ceinture doit être nouée par un nœud plat assez serré pour tenir correctement la veste, et assez longue pour faire deux fois le tour du corps et laisser environ 15 cm de chaque côté du nœud.
- f. Les compétitrices doivent porter un tee-shirt ou un justaucorps totalement blanc sous leur jujitsugi. Les compétiteurs hommes ne doivent rien porter sous la veste de leur jujitsugi.
- g. Les compétiteurs doivent avoir les ongles des mains et des pieds taillés courts.
- h. Les compétiteurs ne doivent rien porter qui puisse blesser ou mettre en danger l'adversaire.
- i. Le port de lunettes est interdit. Le port de lentilles de contact est autorisé aux risques et périls du compétiteur qui les utilise.
- j. Les cheveux longs doivent être retenus par une attache souple.

¹ Si un compétiteur n'est pas en conformité avec cette réglementation, il n'est pas autorisé à commencer le combat. Dans un délai de 2 minutes, il a la possibilité de changer la tenue ou l'équipement non conforme et de se présenter à nouveau.

Article 3 : Zone de Compétition ²

- a. Chaque zone de compétition est de 12m x 12m, et est recouverte de tatami généralement verts ou de tout autre coloris acceptable.
- b. La zone de compétition est divisée en deux parties.
- c. La zone de combat est toujours de 8m x 8m.
- d. La partie extérieure à la zone de combat est appelée zone de sécurité, elle est de 2m de large au minimum.
- e. Quand deux surfaces de compétition (ou plus) jointes sont utilisées, la zone de sécurité commune n'est pas autorisée.
- f. Exceptionnellement, pour les tournois internationaux, une zone de combat de 6m x 6m au minimum est autorisée. ³
- g. Exceptionnellement, il est possible de partager la zone de sécurité, mais il doit y avoir au moins 3m entre deux zones de combat.⁴

Article 4 : Entraîneurs

- a. Un compétiteur ne peut être assisté que par un seul entraîneur qui pendant le combat se tient à la limite de la zone de compétition. ⁵
- b. Si un entraîneur se conduit de façon incorrecte envers les athlètes, les arbitres, le public, ou toute autre personne, l'Arbitre Central peut décider de l'expulser de la zone réservée pour le reste du combat.
- c. Si la conduite incorrecte continue, les arbitres peuvent décider d'expulser l'entraîneur pour le reste du tournoi.

² La distance entre la table de suivi de compétition et la zone de compétition doit être de 2m au minimum.

La distance entre le public et la zone de compétition doit être de 3m au minimum.

³ La dimension minimale de la zone de combat n'est autorisée que si la surface de l'enceinte sportive est trop petite.

⁴ Partager la zone de sécurité n'est autorisé que si la surface de l'enceinte sportive est trop petite.

⁵ Une chaise pour l'entraîneur est autorisée près du tapis.

II. Système Combat FIJJ

Article 5 : Généralités

a. En Système Combat deux compétiteurs s'affrontent sportivement avec les règles et techniques propres au Jujitsu.

b. Le Système Combat de la FIJJ est composé de trois parties :

Partie 1 : les coups, pieds et poings.

Partie 2 : les projections, amenées au sol, clés et étranglements.

Partie 3 : les immobilisations, clés et étranglements.

Les compétiteurs doivent être réellement actifs dans une partie avant de combattre dans une autre partie. Une valeur est attribuée aux techniques quand elles sont effectuées à l'aide de combinaisons,⁶ et ce, avec équilibre et contrôle.

c. Les attaques en partie 1 sont limitées aux parties suivantes : tête, visage, cou, abdomen, poitrine, dos et côtés.

d. Tous les étranglements sont permis sauf ceux exécutés directement avec les mains nues ou les doigts.

e. Le temps de combat est de 3 minutes par combat. L'Arbitre Central avec les Arbitres Latéraux doivent décider après consultation de l'Arbitre de Table, si la dernière action s'est produite avant ou après la fin des trois minutes.

f. Entre deux combats, un temps de récupération de 5 minutes maximum est autorisé.

Article 6 : Matériel

a. L'organisateur de la compétition doit fournir en nombre suffisant des ceintures de compétition rouges et bleues, des tableaux d'affichage des scores, des feuilles de rencontres et autres documents administratifs. Il doit également prévoir une place pour tous les arbitres et la commission technique.

b. Les compétiteurs doivent porter des protections de mains souples, courtes et légères et des protections de pieds et tibias souples de la même couleur que la ceinture (rouges ou bleues).

c. Les protections doivent être faites de matière souple et doivent avoir une épaisseur minimum de 1cm et ne pas dépasser 2 cm. ⁷

d. Les protections doivent être de la bonne taille et en bon état.

⁶ « Combinaisons » signifie :

En partie 1 ils doivent combiner des attaques de pied et/ou de poing.

En partie 2 ils doivent être réellement actifs pour essayer de projeter ou d'amener au sol leur adversaire.

En partie 3 ils doivent sincèrement essayer de réaliser un bon contrôle ou de s'en dégager.

En partie 3 : Aussi longtemps qu'il y a réellement combat, et qu'il y a une réelle progression dans la technique engagée, l'action doit continuer sans toutefois que le combat se déroule entièrement au sol.

⁷ Tout combattant dont la tenue (jujitsugi et protections) n'est pas réglementaire, ne sera pas autorisé à combattre. Il aura 2 minutes pour se changer et se présenter en tenue conforme. Il sera sanctionné d'un shido pour le retard causé au démarrage du combat.

- e. Coquille et protège-dents sont autorisés. Les compétitrices pourront porter un protège poitrine.
- f. Les protections de pieds/tibias, les coquilles et les protections de poitrine doivent être portées sous le jujitsugi.

Article 7 : Catégories de Poids

Les catégories de poids hommes et femmes pour les Championnats Mondiaux et les Compétitions Continentales contrôlés par la FIJJ, sont les suivantes :

Femmes : -48kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Hommes : -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Article 8 : Arbitres ⁸

- a. L'Arbitre Central qui se tient à l'intérieur de la zone de compétition, dirige le combat.
- b. Deux Arbitres Latéraux assistent l'Arbitre Central et doivent se déplacer dans la zone de sécurité. Ils doivent se placer de façon à pouvoir suivre à tout moment le déroulement du combat et être dans la meilleure position possible pour attribuer les points.
- c. L'Arbitre de Table est responsable de la table de suivi de compétition. Il annonce les points et les pénalités aux Commissaires Sportifs et informe l'Arbitre Central de la fin du temps de combat, du temps d'immobilisation et du temps médical.
- d. Il peut y avoir deux Arbitres de Table pour les finales si le nombre d'arbitres le permet et s'il peut en être ainsi pour toutes les finales du tournoi.

Article 9 : Table de Suivi de Compétition

- a. La table de suivi de compétition se situe en face de l'Arbitre Central au début du combat.
- b. La table de suivi de compétition est composée de deux marqueurs et d'un chronométrateur (Commissaires Sportifs).
- c. Un marqueur inscrit les scores sur le papier, le second peut les enregistrer sur un tableau électronique.
- d. En fin de combat si une différence de points apparaît entre les deux scores, celui figurant sur le papier prévaut.

Article 10 : Déroulement du combat

- a. Au début du combat, les compétiteurs sont face-à-face au centre de la zone de combat, séparés d'environ 2m. Celui qui porte la ceinture rouge se tient à la droite de l'Arbitre Central. Au signal de celui-

⁸ Les arbitres doivent être issus de nations différentes si possible.

ci les compétiteurs se tournent face aux arbitres, les saluent, puis se tournent l'un vers l'autre et se saluent simultanément.

b. Après l'annonce « Hajime » faite par l'Arbitre Central, le combat commence en partie 1.

c. Dès qu'il y a saisie, la partie 2 commence. Les coups, poings et pieds, ne sont plus autorisés après la saisie, sauf s'ils sont simultanés à celle-ci.

d. Quand les deux combattants ont les deux genoux au sol ou quand l'un d'entre eux est assis ou allongé, le combat continue en partie 3.⁹

e. Les combattants peuvent de leur plein gré changer de partie de combat, mais ils doivent se montrer actifs et engagés dans toutes les parties.¹⁰

f. En partie 1, si un combattant se précipite sur son adversaire sans préparation technique ou s'il se met en danger tout seul (« Mubobi »), une pénalité technique lui est donnée et le combat continue en partie 1.

g. Les projections doivent commencer dans la zone de combat. L'adversaire peut être projeté dans la zone de sécurité, pourvu que la projection ne présente aucun risque pour l'adversaire.

h. A la fin du combat, l'Arbitre Central annonce le vainqueur et commande les saluts, d'abord celui des compétiteurs entre eux, puis des compétiteurs aux arbitres qui se tiennent sur une ligne dans la zone de combat et face à la table du suivi de compétition.

Article 11 : Application du « Hajime », « Matte », « Sonomama » et « Yoshi »

a. L'Arbitre Central annonce « Hajime » pour commencer le combat ou le reprendre après avoir annoncé « Matte ».

b. L'Arbitre Central annonce « Matte » pour arrêter le combat momentanément dans les cas suivants :

1. Si un ou les deux combattants quitte(nt) complètement la zone de combat en partie 1 ou en partie 2.
2. Si les deux combattants quittent complètement la zone de combat en partie 3.¹¹
3. Pour donner une pénalité en partie 1 à l'un ou aux deux combattants.
4. Si un ou les deux combattants sont blessés ou malades.
5. Si un combattant ne peut signaler par lui-même son abandon sur un étranglement ou une clé.
6. Quand le temps de l'immobilisation est expiré.
7. Si le contact est rompu en partie 2 et partie 3 et que les 2 compétiteurs ne continuent pas par eux-mêmes en partie 1.
8. Dans tous les autres cas quand l'Arbitre Central le juge nécessaire (ex : réajuster son jujitsugi ou faire une remarque).

⁹ Si un combattant se met directement les genoux au sol de façon répétée, il peut être sanctionné pour passivité.

Il n'est pas permis de relever un adversaire allongé pour le projeter. Dans ce cas, l'Arbitre Central stoppe le combat par Matte.

¹⁰ Il n'est pas permis de frapper l'adversaire lorsqu'il a les deux genoux au sol. Dans ce cas, l'Arbitre Central arrête le combat par "Matte".

¹¹ Si un Arbitre Latéral frappe dans ses mains, l'Arbitre Central doit arrêter le combat.

9. Dans tous les autres cas quand un des Arbitres Latéraux le juge nécessaire et qu'il frappe dans ses mains.¹²
10. Quand le combat est terminé.

c. « Sonomama » est utilisé si l'Arbitre Central doit stopper momentanément les combattants. Dans ce cas, les combattants doivent rester sans bouger dans la position qu'ils occupent au moment du « Sonomama » :

1. Pour donner un avertissement pour non combativité en partie 2 ou en partie 3.
2. Pour donner une pénalité en partie 2 ou en partie 3.
3. Dans tous les autres cas où l'Arbitre Central le juge nécessaire.

d. Après le « Sonomama », les combattants conservent exactement la même position qu'ils avaient au moment de l'annonce ; puis au signal « Yoshi » annoncé par l'Arbitre Central, ils reprennent le combat à partir de cette même position.

Article 12 : Points

Les scores et les pénalités doivent être exprimés à la majorité des arbitres, c'est-à-dire au moins deux arbitres. Si les arbitres donnent chacun un score différent, c'est le score intermédiaire qui est retenu. Si un des arbitres n'a pas pu voir l'action, le score le plus bas des deux arbitres restants est retenu, s'ils s'accordent sur le bénéficiaire rouge ou bleu.

a. Les points suivants pourront être donnés **dans la partie 1** :

(Les coups, pieds et poings, doivent être donnés avec Hikite / Hikiashi, équilibre et contrôle)¹³

1. Un coup non bloqué (**Ippon 2 points**).
2. Un coup partiellement bloqué (**Waza ari 1 point**).

b. Les points suivants pourront être donnés **dans la partie 2** :

(Projections, amenées au sol, clés et étranglements)

1. Étranglements et clés, dans le cas où un combattant ne peut pas signaler son abandon de lui-même l'Arbitre Central doit arrêter le combat en annonçant « Matte » (**Ippon 2 points**).
2. Étranglements et clés avec abandon signalé par le combattant soumis (**Ippon 2 points**).
3. Une projection ou une amenée au sol parfaite (**Ippon 2 points**).¹⁴
4. Une projection ou une amenée au sol imparfaite (**Waza ari 1 point**).

c. Les points suivants pourront être donnés **dans la partie 3** :

(Techniques de contrôle au sol, clés et étranglements)

1. Étranglements et clés, dans le cas où un combattant ne peut pas signaler son abandon de lui-même l'Arbitre Central doit arrêter le combat en annonçant « Matte » (**Ippon 3 points**).
2. Immobilisations¹⁵, étranglements et clés avec abandon (**Ippon 3 points**).

¹² L'Arbitre Central en concertation avec ses Arbitres Latéraux peuvent, après consultation de l'Arbitre de Table, décider si la dernière action s'est produite avant ou après la fin du temps réglementaire.

¹³ Un coup de pied où la jambe est saisie ne peut jamais être compté comme ippon.

¹⁴ Une projection parfaite amenant la chute de l'adversaire sur le ventre est comptée comme ippon.

¹⁵ L'immobilisation est annoncée si :

1. Le combattant contrôlé est allongé au sol.
2. Les jambes de Tori sont libres.
3. Uke est bien contrôlé et ne peut se mouvoir librement. Tori a un bon contrôle au-dessus d'Uke.

Le temps de l'immobilisation continue même quand :

1. Le combattant contrôlé est capable d'attraper une jambe de Tori.
2. Le combattant contrôlé tourne sur le côté, le ventre ou le dos.

3. Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par «Osaekomi» tenu pendant 15 secondes (**Ippon 2 points**).
4. Un contrôle efficace (immobilisation) annoncé par «Osaekomi» tenu pendant 10 secondes au moins (**Waza ari 1 point**).

d. Un contrôle efficace (immobilisation) commencé dans le temps du combat est autorisé à être poursuivi jusqu'au temps d'expiration (même après le temps règlementaire du combat). Si le contrôle n'est plus efficace l'Arbitre Central annonce « Toketa » et « Matte ».

Article 13 : Pénalités

a. Les pénalités doivent être données à la majorité des arbitres.¹⁶

b. Les actions interdites considérées comme fautes légères sont sanctionnées par « Shido » et l'adversaire recevra 1 Waza ari.

Sont considérées comme fautes légères les actions suivantes :

1. Faire preuve de passivité ou commettre un acte mineur interdit.¹⁷
2. « Mubobi ». **RF – Mise en danger de soi**
3. Sortir délibérément de la zone de combat avec les deux pieds.
4. Pousser volontairement l'adversaire hors de la zone de combat.
5. Donner volontairement des coups, pieds ou poings après la saisie en partie 2.
6. Faire une action après l'annonce de « Matte » ou « Sonomama ».
7. Donner volontairement des coups, poings ou pieds au niveau des jambes.
8. Donner des coups poings et pieds à l'adversaire au sol.
9. Faire des clés sur les doigts ou les orteils.

Si l'ensemble des 2 corps se trouve en dehors de la zone de combat, l'immobilisation est stoppée par « Toketa ».

Sankaku-Jime est appliqué avec un bras pris entre les jambes croisées.

Sankaku-Jime et Juji-Gatame comptent comme Osaekomi tant qu'il y a un contrôle total du corps de Uke.

Les clés de jambe directes avec contrôle du corps de Uke en position supérieure doivent être considérées comme une immobilisation (osaekomi) ; à moins que Uke soit capable de se retourner, dans ce cas Toketa sera annoncé.

Différents points par contrôle technique au sol ne peuvent pas être cumulés (ex : une immobilisation tenue plus de 10 secondes suivie d'une clé de bras ne donneront pas un « Waza ari » et un « Ippon »). Ceci ne serait réalisable que si l'Arbitre Central avait annoncé « Toketa » entre les deux actions.

¹⁶ Les erreurs de score et de pénalité commises doivent être corrigées par les trois arbitres et l'Arbitre de Table concernés.

¹⁷ Passivité en partie 1 :

- quand un ou les deux compétiteurs font preuve de non combativité dans l'obtention de points.
- quand un ou les deux compétiteurs, sans enchaînement logique entre les parties vont directement en partie 2 ou en partie 3.
- quand un ou les deux compétiteurs n'exécutent pas des combinaisons avant d'aller dans la partie suivante.

Passivité en partie 2 :

- quand un ou les deux compétiteurs font preuve de non combativité dans l'obtention de points.
- quand un ou les deux compétiteurs adoptent une attitude défensive exagérée, se limitant à bloquer toute attaque et tout mouvement de l'adversaire ou quand un ou les deux compétiteurs tombent délibérément au sol.
- quand un ou les deux compétiteurs refusent de passer en partie 2 mais restent actifs en partie 1.
- quand un compétiteur fait des fausses attaques en se projetant délibérément au sol sans véritable technique pour casser le contact.

Passivité en partie 3 :

- quand un ou les deux combattants font preuve de non combativité dans l'obtention de points.

Si un combattant déjà sanctionné pour passivité continue son manque de combativité, il peut être sanctionné par un « Chui » (non respect des instructions de l'Arbitre).

10. Faire un ciseau autour des hanches en serrant et tendre les jambes.
11. Étrangler avec les mains ou les doigts.
12. Se présenter non prêt devant l'Arbitre Central et retarder volontairement le combat. ¹⁸
13. Perdre volontairement du temps pendant le combat (arranger son jujitsugi, défaire sa ceinture, enlever ses gants etc.)

c. Les actions interdites considérées comme des fautes graves sont sanctionnées par « Chui », donnent 2 Waza ari à l'adversaire :

1. Une poussée trop violente, un coup porté trop fort. ¹⁹
2. Une projection de l'adversaire depuis la zone de combat au-delà de la zone de sécurité.
3. Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
4. Cris, remarques ou gestes déplacés envers l'adversaire, les arbitres, la table de suivi de compétition ou toute autre personne.
5. Commettre des actions incontrôlées comme des frappes circulaires en pied ou poing non maîtrisées, même si elles manquent l'adversaire, ou encore comme une projection si violente que l'adversaire est incapable de se relever immédiatement.
6. Envoyer des coups directs vers la tête de l'adversaire.

d. En cas de deux fautes graves, le combat est perdu par « Hansoku-make » pour celui qui les a commises.

e. Les actions interdites considérées comme des fautes lourdes et sanctionnées par « Hansoku-make » sont les suivantes :

1. Commettre toute action pouvant blesser l'adversaire.
2. Projeter ou essayer de projeter l'adversaire par toute clé ou tout étranglement.²⁰
3. Effectuer toute clé sur la nuque ou sur la colonne vertébrale.
4. Effectuer toute clé en torsion sur le genou ou sur le pied.

f. La première fois qu'un combattant commet une faute lourde, il est sanctionné par « Hansoku-make », perd le combat avec un score de 0 point et son adversaire est déclaré vainqueur avec un score de 14 points ou avec le score déjà réalisé à la fin du combat si celui-ci est supérieur à 14 points.

g. La seconde fois qu'un combattant perd par « Hansoku-make » dans le même tournoi, il est exclu pour le reste de la compétition.

¹⁸ La pénalité sera donnée après le salut et avant que le combat ne commence par « Hajime ».

¹⁹ Un coup porté au corps ou à la tête sans contrôle est un exemple de « Chui ». Un coup qui par son impact déplace la tête est un exemple de « Chui ».

Une action provoquant un saignement (mais qui ne rouvre pas une blessure existante) doit être discutée par les trois arbitres du tapis concerné pour déterminer, en fonction de la situation, le type de pénalité adapté, à savoir « Chui » (faute grave) ou « Hansoku-make » (faute lourde).

Les frappes à la tête (sauf les frappes directes) avec touches très légères ou à moins de 10 cm sont à valider, car considérées comme bonnes.

Les frappes au corps doivent être de contact léger sous peine de pénalité classe c.1, c-à-d « Chui » pour contact trop dur. D'autres critères pour la pénalité type c.1 peuvent être pris en compte, par exemple un contact trop dur provoqué par l'adversaire qui s'empale ou entre de lui-même dans la technique engagée par l'attaquant. Dans ce cas, il n'y a aucune mauvaise intention induite par l'attaquant, et une pénalité pour « Mubobi » c-à-d mise en danger de soi, peut être donnée à l'adversaire qui aura adopté un comportement risqué sans respect de sa sécurité ni de sa protection.

²⁰ Une projection avec clé ou étranglement est interdite et considérée comme action dangereuse sanctionnable par « Hansoku-make » (« Kote gaeshi » est considéré comme une technique valide d'amenée au sol).

h. Si un combattant montre un comportement antisportif après²¹ un combat, les trois arbitres concernés peuvent décider à l'unanimité de l'exclure du reste de la compétition. Ils en informent le Responsable des Arbitres et demandent au Responsable de la Compétition d'en faire l'annonce officielle. Le combattant exclu perd alors tous les combats qu'il a précédemment gagnés, médaille(s) éventuelle(s) comprise(s).

i. Si les deux combattants reçoivent « Hansoku-make », on recommence le combat en démarrant avec un score nul.

Article 14 : Fin du combat

a. Un combattant peut gagner avant la fin du temps de combat s'il parvient à marquer un ippon dans chacune des 3 parties, cela s'appelle un « Full Ippon ». Dans ce cas, le vainqueur marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 et le perdant marque 0 point.

b. Après que le temps de combat se soit écoulé, le combattant qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.

c. S'il y a égalité de points à la fin du combat, le vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de parties avec un ou plusieurs ippons.

d. Si le score est égal, même nombre de points et même nombre de parties avec ippon, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de ippons au total.

e. Si le score est parfaitement égal, même nombre de points et même nombre de parties avec ippon, et même nombre de ippon au total, une nouvelle période de combat de 2 minutes doit avoir lieu après 1 minute de repos entre le combat hikiwake qui vient de se finir et la période de combat additionnelle à suivre. Les points, ippons et pénalités marqués dans le combat initial sont conservés dans le combat additionnel.²²

RF – En cas d'égalité de victoires en poule entre combattants en fin de rencontre : entre 2 combattants, le vainqueur est celui qui a remporté le combat ayant opposé les deux combattants ; entre 3 combattants, le vainqueur est celui totalisant le plus de victoires par « Full Ippon » et en cas d'égalité absolue (victoires et « Full Ippon »), les combattants sont départagés par le nombre de points.

Article 15 : Forfait et Abandon

a. La décision « Fusen-Gachi » (vainqueur par forfait) est donnée par l'Arbitre Central à tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour le combat. Le combattant présent est déclaré vainqueur et marque 14 points après 3 appels de l'adversaire espacés d'1 minute et restés infructueux.

b. La décision de « Kiken-Gachi » (vainqueur par abandon) est donnée par l'Arbitre Central à tout combattant dont l'adversaire se retire au cours du combat. Dans ce cas, celui qui abandonne marque 0 point et son adversaire déclaré vainqueur marque 14 points ou les points réalisés au cours du combat si le score est supérieur à 14 points.

²¹ Après signifie durant toute la durée de la manifestation.

²² Les combattants conservent pour la période de combat additionnelle, les points et les pénalités qu'ils ont réalisés dans le combat initial terminé en hikiwake.

Article 16 : Blessure, Maladie ou Accident

a. Quand le combat est interrompu pour cause de blessure de l'un ou des deux combattants, l'Arbitre Central 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.

b. Dès que le docteur entre sur le tapis où il est appelé, l'Arbitre Central donne le signal pour commencer le décompte du temps imparti aux soins médicaux.

c. Si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat les trois arbitres doivent prendre une décision après recherche de responsabilité sur la cause de la blessure :

1. Quand la blessure est de la responsabilité du blessé, celui-ci perd le combat, marque 0 point, et son adversaire déclaré vainqueur marque 14 points ou les points réalisés au cours du combat s'ils sont supérieurs à 14.
2. Quand la cause de la blessure est attribuée au non blessé, le non blessé perd avec 0 point. Le blessé déclaré vainqueur marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points.
3. Quand il est impossible d'attribuer la responsabilité de la blessure à l'un ou à l'autre des combattants, le non blessé est déclaré vainqueur et marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points. Le blessé marque 0 point.

d. Quand un combattant est malade durant un combat et qu'il est incapable de continuer il perd le combat en marquant 0 point. Son adversaire est déclaré vainqueur et marque 14 points ou le score réalisé au cours du combat s'il est supérieur à 14 points.

e. Le docteur officiel de la compétition est seul compétent pour décider si le blessé peut reprendre ou non le combat.

f. Si un combattant perd conscience ou s'il est sujet à un évanouissement, le combat doit être arrêté immédiatement. Il n'a plus l'autorisation de poursuivre la compétition.

Article 17 : Compétitions par Equipe

Les règles de compétitions par équipe sont les mêmes que celles des compétitions en individuel.

Article 18 : Remplaçants dans les Compétitions par Equipe

a. Il est possible de remplacer des combattants blessés ou malades.

b. Les remplaçants doivent être dans la même catégorie de poids ou dans une catégorie de poids inférieure à celle de la personne à remplacer.

c. Les remplaçants ne peuvent pas prendre la place d'un combattant disqualifié.

d. Les remplaçants doivent être annoncés et pesés en même temps que les titulaires.

III. Système Expression Technique FIJJ

Article 19 : Généralités

- a. La compétition d'expression technique de la FIJJ a pour but de présenter des défenses contre des attaques prédéterminées par équipes de deux. Les attaques sont divisées en 4 groupes comprenant chacun 5 attaques :
- A. Saisies
 - B. Ceintures et colliers
 - C. Coups, poings et pieds
 - D. Attaques avec armes ²³
- b. Chaque attaque doit être précédée par une pré attaque (ex : pousser, donner un atemi, tirer).²⁴
- c. Chaque attaque peut être portée à droite ou à gauche, au libre choix du couple.
- d. Le choix des techniques de défense et du rôle respectif de chacun est totalement libre. Chaque membre du binôme a la possibilité de changer de rôle à tout moment. La position des pieds est libre. ²⁵
- e. L'Arbitre Central tire au sort trois attaques pour chaque série. Le couple avec les ceintures rouges commence. L'autre couple répondra aux mêmes attaques mais dans un ordre différent annoncé par l'Arbitre Central.
- f. Avant la première attaque de chaque série Tori (défenseur) a le jury à sa droite. Pour les autres techniques il peut ensuite changer de place à sa guise avec Uke (attaquant).
- g. Les scores sont donnés par les membres du jury à la fin de chaque série. Les juges lèvent les notes au-dessus de leurs têtes au commandement « Hantei » de l'Arbitre Central. ²⁶
- h. Si nécessaire, l'Arbitre Central indique les attaques incorrectes par le geste correspondant et en annonçant le numéro des attaques erronées. ²⁷
- i. Quand un même couple doit effectuer des matches successifs, un temps de récupération maximum de 5 mn est accordé entre les 2 matches.

Article 20 : Matériel

- a. L'organisateur de la compétition doit prévoir : des ceintures de compétition rouges et bleues en nombre suffisant, des fiches de notation, des tableaux d'affichage des scores, des feuilles de rencontres et autres documents administratifs. Il doit également prévoir une place pour tous les arbitres et la commission technique.

²³ Dans la série D, Uke peut commencer avec les deux armes en main(s).

²⁴ La pré attaque et l'attaque doivent être exécutées par Uke.

²⁵ Le changement des rôles d'attaquant et de défenseur peut aussi intervenir en cours de série.

²⁶ Le Juge Central annonce d'abord toutes les notes. Il fait baisser la plus haute note et la plus basse note. Quand il voit que les scores restants sont comptés au tableau de marque, il fait baisser toutes les notes.

²⁷ Le geste « attaque incorrecte » sera fait par l'Arbitre Central si l'attaquant fait une autre attaque que celle indiquée par l'Arbitre Central.

- b. La table de suivi de compétition est composée au minimum de 2 personnes.
- c. L'utilisation pour les compétiteurs, d'un seul bâton souple et léger et d'un seul couteau en caoutchouc est autorisée. Le bâton doit mesurer entre 50 cm et 70 cm.

Article 21 : Catégories

- a. Un couple de compétiteurs peut-être formé sans aucune restriction de poids, âge ou grade.
- b. On distingue les catégories suivantes : hommes, femmes et mixtes.

Article 22 : Critères de jugement ²⁸

- a. Le jury recherche et retient les critères suivants :
1. Puissance de l'attaque
 2. Réalisme
 3. Contrôle
 4. Efficacité
 5. Attitude
 6. Vitesse
 7. Variété
- b. Les juges notent de façon plus importante les deux premières parties de l'échange : l'attaque et la première partie de la défense.
- c. Les atemi doivent être puissants, bien contrôlés et enchaînés de façon cohérente.
- d. Les projections et les amenées au sol se font par déséquilibre de l'adversaire et doivent être réalistes et efficaces.

²⁸ Attaque	Déduction
Attaque incorrecte	2 points
Saisie ou ceinture non installée	½ point
Pré-attaque et attaque non enchaînées logiquement	½ point
Déséquilibre	½ point
Attaque faible	½ point
L'attaque manque la cible	½ point
Défense et amenée au sol	Déduction
Défense insuffisante	½ point
Pas de mise en déséquilibre	½ point
Actions trop rapidement exécutées	½ point
Uke se lance	½ point
Technique de « spectacle »	½ point
Actions non enchaînées logiquement	½ point
Cri non justifié	½ point
Contrôle au sol	Déduction
Contrôle de l'arme	½ point
Contrôle insuffisant (clé, étranglement) de Uke	½ point
L'atemi manque Uke	½ point

- e. Clés et étranglements doivent être montrés aux juges par Tori, de façon claire et précise, avec abandon du partenaire.
- f. Attaques et défenses doivent être exécutées avec maîtrise technique et réalisme.

Article 23 : Déroulement du match

- a. Les couples au milieu de la zone de compétition se font face à environ 2 m de distance. Le premier couple tiré au sort porte les ceintures rouges et se tient à la droite de l'Arbitre Central. Le second couple porte les ceintures bleues. A l'invitation de l'Arbitre Central les 2 couples le saluent d'abord puis se saluent entre eux. Le couple bleu sort et se tient dans la zone de sécurité.
- b. Le match commence quand l'Arbitre Central annonce de la voix et du geste le numéro de la première attaque.²⁹
- c. A la fin de la série A, le couple rouge genoux au sol reçoit ses notes, puis quitte la zone de compétition pour rejoindre la zone de sécurité. Le couple bleu exécute la série A, est noté, commence la série B, est noté. Le couple rouge montre la série B, est noté, commence la série C, etc, le couple bleu commence la série D, etc.
- d. Après la démonstration de la dernière série par le dernier couple, le match est fini. Les deux couples reprennent leur place initiale à la demande de l'Arbitre Central. L'Arbitre Central demande alors le résultat du match à la table de suivi de compétition et désigne le couple vainqueur de la voix et du geste.
- e. Si les deux couples sont à égalité de points « Hikiwake » le match continue après un nouveau tirage au sort des techniques jusqu'à obtention d'un vainqueur. Le couple bleu commence par la série A.
- f. Après avoir annoncé le vainqueur, l'Arbitre Central commande le salut de fin de combat ; les deux couples se saluent puis saluent l'Arbitre Central.

Article 24 : Système de notation

- a. Le score est donné de 0 à 10 (avec des ½ points).
- b. La note la plus haute et la plus basse sont enlevées.

Article 25 : Jury

Le jury est composé de 5 arbitres officiels, chacun étant issu d'une nation différente.

²⁹ L'Arbitre Central indique le numéro de l'attaque d'abord aux combattant(e)s et ensuite au jury.

Article 26 : Forfait et Abandon

a. La décision « Fusen-Gachi » (vainqueur par forfait) est donnée par l'Arbitre Central à un couple de compétiteurs quand le couple adverse ne se présente pas après 3 appels espacés de 1 minute. Le vainqueur marque 12 points, le couple forfait 0 point.

b. La décision de « Kiken-Gachi » (vainqueur par abandon) est donnée par l'Arbitre Central à un couple de compétiteurs quand le couple adverse se retire au cours du match. Le vainqueur marque 12 points, le couple ayant abandonné 0 point.

Article 27 : Blessure, Maladie ou Accident

a. En cas de blessure, maladie ou accident, l'Arbitre Central accorde par match et pour l'ensemble des 2 membres du couple un temps de pause médicale maximum de 2 minutes (le temps total de pause médicale autorisé par couple et par combat est de 2 minutes).

b. Si un couple ne peut continuer l'autre couple est déclaré vainqueur par « Kiken-Gachi » (vainqueur par abandon).

Article 28 : Compétitions par Equipe

Les compétitions par équipe sont possibles et les règles sont les mêmes que celles des compétitions en individuel.

IV. Derniers règlements

Article 29 : Situations non couvertes par la présente réglementation

a. Toutes les situations non prévues par les présentes règles sont traitées par les arbitres qui doivent prendre une décision à la majorité.

b. L'Arbitre de Table ne prend pas part au vote ; il ne peut qu'être consulté.

Article 30 : Entrée en vigueur

Ces règles approuvées par le Comité Directeur de la FIJJ le 26 novembre 2009 prennent effet à compter du 1^{er} janvier 2011. Elles remplacent toutes les règles existantes.

ANNEXE I – GESTES DES ARBITRES



Hajime
Combattez

Début du match / combat : L'arbitre tend les bras horizontalement, entre les combattants, les paumes se faisant face, et annonce « Hajime » avec une voix forte et avec autorité.



Matte
Stoppez le combat

Arrêt du match / combat : L'arbitre tend 1 bras devant lui à l'horizontale, paume de main ouverte vers la table de suivi de compétition, doigts relevés vers le haut. L'annonce doit être forte et avec autorité.



Ippon
(2 points)

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le ippon est donné au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête, paume tournée vers l'avant.



Ippon à 3 points

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le ippon est donné au combattant rouge ou bleu) au-dessus de sa tête, en montrant distinctement trois doigts tendus.



Waza ari
(1 point)

L'arbitre tend le bras droit ou gauche (suivant que le waza-ari est donné au combattant rouge ou bleu) sur le côté ou devant lui horizontalement. Le signe doit toujours être visible par la table de suivi de compétition.



Annulation de décision

L'arbitre agite sa main plusieurs fois au-dessus de sa tête pour annuler une décision qui vient d'être prise. Le signe doit être vif et clair pour l'arbitre de table.

 <p style="text-align: center;">Passivité</p> <p>Remarque ou sanction : L'arbitre tourne horizontalement, en moulinette l'un autour de l'autre, ses avant-bras fléchis devant son buste.</p>	 <p style="text-align: center;">Technique non contrôlée</p> <p>L'arbitre mime le geste d'un large "crochet" avec le bras droit ou gauche devant lui (la description de l'action doit suivre ce geste avant de donner la pénalité).</p>	 <p style="text-align: center;">« Mubobi »</p> <p>Mise en danger de soi-même : L'arbitre poings fermés, tend ses deux bras écartés devant lui à l'horizontale. Après le geste, l'arbitre doit annoncer clairement « Mubobi ».</p>
 <p style="text-align: center;">Coup direct à la tête</p> <p>L'arbitre pose son poing sur le côté de sa tête.</p>	 <p style="text-align: center;">Coup trop fort</p> <p>L'arbitre frappe devant lui son poing fermé dans sa paume de main opposée ouverte.</p>	 <p style="text-align: center;">Saisie et coup non simultanés</p> <p>L'arbitre simule une saisie du jujitsugi d'une main, et de l'autre poing fermé envoie un coup.</p>
 <p style="text-align: center;">Sortie de zone de combat (Signe d'un des arbitres latéraux)</p> <p>L'un des arbitres latéraux signale une sortie de tapis à l'arbitre central qui peut valider.</p>	 <p style="text-align: center;">Poussée volontaire</p> <p>L'arbitre signale une poussée volontaire de la zone de combat en zone de sécurité ou au-delà en tendant ses deux bras devant lui.</p>	 <p style="text-align: center;">Projection en dehors de la zone de compétition</p> <p>L'arbitre avec la main droite ou gauche (suivant que l'action a été commise par le combattant rouge ou bleu) signale une projection de la zone de combat vers la zone en dehors de la zone de sécurité.</p>

 <p>Cris, remarques, gestes déplacés</p> <p>L'arbitre met son index tendu, poing fermé, devant la bouche.</p>	 <p>Osaekomi Immobilisation</p> <p>L'arbitre tend le bras droit ou gauche devant lui vers le sol en direction des combattants, paume de main vers le sol et doigts serrés, et annonce clairement « Osaekomi ». Tant que le contrôle est tenu, la main doit restée pointée vers les combattants.</p>	 <p>Toketa Sortie d'immobilisation</p> <p>L'arbitre du même bras tendu, gauche ou droit (suivant qui tenait en osaekomi) agite plusieurs fois le bras de droite à gauche, doigts pointés vers le sol et paume verticale, en annonçant « Toketa ». Le geste doit être vif et clair.</p>
 <p>Action simultanée des 2 côtés (Aiuchi)</p> <p>L'arbitre bras fléchis à l'horizontale devant son buste met ses deux poings l'un contre l'autre, paumes vers le bas.</p>	 <p>Pénalité (Shido, chui, hansoku-make)</p> <p>L'arbitre d'une main poing fermé, pointe l'index vers le combattant fautif en annonçant la pénalité choisie et le motif.</p>	 <p>Signe « Pas vu »</p> <p>L'arbitre couvre un court instant ses yeux avec ses deux paumes de mains ouvertes et avant-bras parallèles.</p>
 <p>Réajustement du jujitsugi</p> <p>L'arbitre se tourne vers le combattant concerné en croisant devant lui ses bras, doigts vers le bas.</p>	 <p>Full Ippon Signe de l'arbitre de table.</p> <p>L'arbitre de table signale qu'il y a "Full Ippon" à l'arbitre central et indique la couleur du vainqueur.</p>	 <p>Hantei (Décision en Expression Technique)</p> <p>Le juge central tend le bras au-dessus de sa tête main de profil, paume tournée vers l'intérieur.</p>



Hikiwake
(égalité parfaite)

L'arbitre croise ses deux bras devant sa poitrine, paumes des mains ouvertes à hauteur des épaules. L'arbitre doit annoncer « Hikiwake ».



Désignation du vainqueur

L'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras sur le côté avec un angle de 45° paume de main ouverte tournée vers le ciel et annonce clairement « Vainqueur » en montrant la couleur.



Sonomama
("On ne bouge plus")

L'arbitre central pose fermement ses deux mains (un seul contact doit suffire) sur le dos des deux combattants pour qu'ils s'immobilisent dans la position où ils se trouvent en annonçant clairement et fortement « Sonomama ».



Yoshi
(Reprise du combat après « Sonomama »)

Après « Sonomama », pour reprendre le combat, l'arbitre central pose ses mains sur le dos des deux combattants et annonce clairement et fortement « Yoshi ».



Temps médical

L'arbitre forme un "T" avec ses deux mains.



Perte de temps

L'arbitre poing fermé tend l'index vers sa montre-bracelet.



Action interdite

Geste pour toutes les actions sanctionnées par shido (clé sur les doigts ou les orteils, ciseaux autour des hanches, coups portés dans les jambes ou à l'adversaire au sol) : l'arbitre pose le tranchant de la main sur le milieu de l'avant-bras.



Non respect des instructions de l'arbitre central

L'arbitre poings fermés, pointe ses index sur ses oreilles.



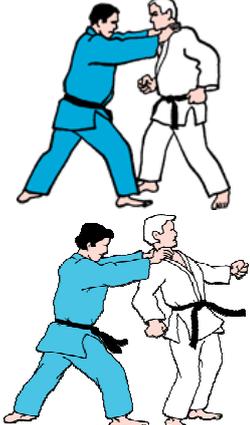
Pause

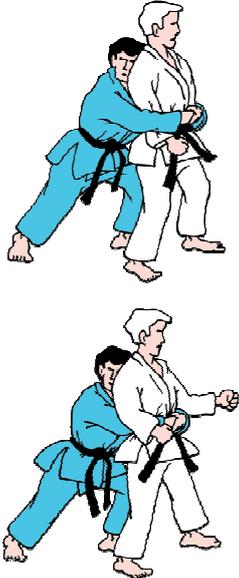
(En cas d'égalité avant combat additionnel)

L'arbitre lève son pouce en l'air pour signaler 1 minute de pause à la table de suivi de compétition, puis dos de mains en face-à-face écarte ses bras tendus devant lui vers l'extérieur pour signaler aux combattants de sortir de la zone de combat.

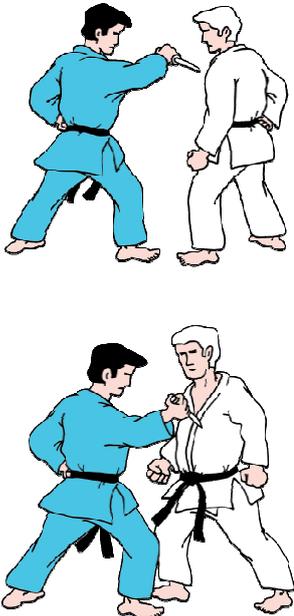
ANNEXE II – ATTAQUES EN EXPRESSION TECHNIQUE

(Chaque attaque peut être portée à gauche ou à droite)

<p style="text-align: center;">Série A : Saisies</p> <p>Chaque attaque doit être précédée d'une pré attaque.</p> <p>Observation :</p> <p>Les saisies doivent être installées.</p>	<p style="text-align: center;">A1</p>  <p>Saisie : Uke de face saisit à deux mains le poignet de Tori, une main sur le poignet l'autre sur l'avant-bras.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pousser ou tirer • contrôler la main avant de Tori • fixer l'attaquant 	<p style="text-align: center;">A2</p>  <p>Saisie : Uke de face, saisit en croisé le revers de Tori avec la main.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'approcher de l'adversaire pour enchaîner une autre action • tirer, pousser ou fixer l'adversaire pour peut-être le frapper ensuite
<p style="text-align: center;">A3</p>  <p>Saisie : Uke de face ou par l'arrière saisit le cou de Tori à deux mains pour un étranglement.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pousser Tori en arrière • fixer Tori 	<p style="text-align: center;">A4</p>  <p>Saisie : Uke du côté de Tori saisit le cou de Tori à 2 mains pour un étranglement.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pousser ou fixer Tori 	<p style="text-align: center;">A5</p>  <p>Saisie : Uke de côté, saisit l'épaule de Tori par la main. Le type de saisie est libre.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pousser, tirer ou fixer Tori

<p>Série B : Ceintures et colliers</p> <p>Chaque attaque doit être précédée d'une pré attaque.</p> <p>Observation :</p> <p>Les saisies doivent être installées.</p>	<p>B1</p>  <p>Uke ceinture Tori de face en passant sous ses bras ou par-dessus ses bras. La tête de Uke est posée sur l'épaule de Tori. Avant l'attaque, Tori garde ses bras en position naturelle.</p>	<p>B2</p>  <p>Uke ceinture Tori par l'arrière en passant sous ses bras ou par-dessus ses bras. La tête de Uke est posée sur épaule de Tori. Avant l'attaque, Tori garde ses bras en position naturelle.</p>
<p>B3</p>  <p>Uke enserre le cou de Tori avec son bras, de côté à deux mains.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> étrangler ou projeter 	<p>B4</p>  <p>Uke enserre le cou de Tori avec son bras, de face.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> étrangler ou projeter 	<p>B5</p>  <p>Uke applique Hadaka-jime avec son bras.</p> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> étrangler ou déséquilibrer

<p>Série C : Coups, poings et pieds</p> <p>Chaque attaque doit être précédée d'une pré attaque.</p> <p>Observation : L'attaque doit pouvoir atteindre Tori s'il ne bouge pas. Il n'est pas permis de bouger avant que l'attaque n'ait commencé. Tori doit réagir après le début de l'attaque.</p>	<p>C1</p>  <p>Jodan Tsuki ou Chudan Tsuki Coup de poing droit à la tête ou au corps.</p> <p>Cible : plexus solaire, estomac ou visage</p>	<p>C2</p>  <p>Ago Tsuki (Uppercut) Coup de poing en remontant.</p> <p>Cible : menton</p>
<p>C3</p>  <p>Mawashi Tsuki (Crochet) Coup de poing circulaire.</p> <p>Cible : côté de la tête de Tori</p>	<p>C4</p>  <p>Mae Geri Coup de pied de face avec la jambe.</p> <p>Cible : plexus solaire, estomac</p>	<p>C5</p>  <p>Mawashi Geri Coup de pied circulaire avec la jambe.</p> <p>Cible : plexus solaire, estomac</p> <p>Tori est autorisé à un retrait du pied et à pivoter légèrement le corps.</p>

<p>Série D : Attaques avec armes</p> <p>Chaque attaque doit être précédée d'une pré attaque.</p> <p>Observation : L'attaque doit pouvoir atteindre Tori s'il ne bouge pas. Tori doit garder le contrôle total de l'arme pendant et après la défense.</p>	<p>D1</p>  <p>Attaque au couteau de haut en bas, en diagonale descendante.</p> <p>Cible : base du cou de Tori côté gauche ou droit, juste derrière la clavicule</p>	<p>D2</p>  <p>Attaque directe de face au couteau.</p> <p>Cible : estomac</p>
<p>D3</p>  <p>Attaque circulaire ou en revers au couteau sur le côté du corps horizontalement ou en diagonale.</p> <p>Cible : côté du corps</p>	<p>D4</p>  <p>Attaque haute directe au bâton.</p> <p>Cible : sommet de la tête</p>	<p>D5</p>  <p>Attaque au bâton sur le côté de la tête horizontalement ou en diagonale.</p> <p>Cible : temple de Tori, tête</p>

ANNEXE III – CATEGORIES DE POIDS EN SYSTEME COMBAT FIJJ

RF – CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS EN SYSTEME COMBAT :

Juniors / Seniors uniquement :

Femmes : -55kg, -62kg, -70kg, +70kg.

Hommes : -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg.

→ Se référer au recueil des Textes Officiels de la FFJDA.

Pour l'international uniquement :

Masculins :

Seniors + 21 ans	Juniors 18/19/20 ans	Aspirants 15/16/17 ans
1 x 3 mn	1 x 3 mn	1 x 3 mn
- 55 kg	- 56 kg	- 46 kg
- 62 kg	- 62 kg	- 50 kg
- 69 kg	- 69 kg	- 55 kg
- 77 kg	- 77 kg	- 60 kg
- 85 kg	- 85 kg	- 66 kg
- 94 kg	- 94 kg	- 73 kg
+ 94 kg	+ 94 kg	- 81 kg + 81 kg

Féminines :

Seniors + 21 ans	Juniors 18/19/20 ans	Aspirants 15/16/17 ans
1 x 3 mn	1 x 3 mn	1 x 3 mn
- 48 kg	- 49 kg	- 40 kg
- 55 kg	- 55 kg	- 44 kg
- 62 kg	- 62 kg	- 48 kg
- 70 kg	- 70 kg	- 52 kg
+ 70 kg	+ 70 kg	- 57 kg
		- 63 kg
		- 70 kg
		+ 70 kg

Conditions de participation :

Compétiteurs membres des Fédérations Nationales affiliées à la FIJJ et l'UEJJ, qui atteignent l'âge dans l'année en cours (du 1^{er} janvier au 31 décembre).

Édition 2011

par **Henrik SANDBERG**
Michael PIASER
Ueli ZURCHER
Linus BRUHIN

Directeur du Comité International d'Arbitrage
Directeur du Développement de l'Arbitrage de l'UPAJJ
Membre du Comité d'Arbitrage Européen
Arbitre Mondial, Juriste