



FEDERATION FRANCAISE DE JUDO JUJITSU et D.A.

LIVRET de FORMATION

DES COMMISSAIRES SPORTIFS

JUJITSU COMBAT, EXPRESSION TECHNIQUE ET NE WAZA

Saison 2022/2023

Document préparé par Nathalie Rouinsard
Responsable de la formation des commissaires sportifs
Jujitsu et ne waza – Département 44
Octobre 2023

Contrôle administratif et pesée

Accueil :

Les commissaires sportifs sont les premiers officiels que les athlètes voient à l'arrivée d'une compétition. Ils sont donc chargés de l'accueil de ses athlètes (sourire, bonjour etc....) puis procèdent à différents contrôles lors de la pesée.

Contrôle du passeport :

- Contrôle de l'identité du combattant.
- Contrôle des grades.
- La date de naissance pour s'assurer de la catégorie
- Nom, prénom, **photo**, tampon Fédéral sur la photo
- La licence de la saison en cours
- La signature du passeport (autorisation parentale si nécessaire)
- La date de délivrance du passeport
- Un passeport n'est valable que 8 ans à compter de sa date de délivrance.

Note : Le certificat médical est demandé uniquement si le combattant n'est pas inscrit sur extranet pour la compétition. La participation à la compétition sera alors validée par le responsable de compétition.

Pesée et engagement :

Quelques points importants :

- Pesée en **short et tee-shirt**
- Le commissaire note le poids exact (ex : 65.8 kg)
- Le commissaire garde le passeport pour tout point à vérifier avec le responsable de pesée ou de manifestation.

Généralités

Catégories de poids :

Catégorie ci-dessous s'appliquent pour le jujitsu combat et le ne-waza :

Benjamins	-30kg ; -34kg ; -38kg ; -42kg ; -46kg ; -50kg ; -55 kg ; -60 kg ; -66kg ; +66kg
Benjamines	-32kg ; -36kg ; -40kg ; -44kg ; -48 kg ; -52kg ; -57kg ; -63kg ; +63kg
Minimes - Féminines	-36kg ; -40kg ; -44kg ; -48kg ; -52kg ; -57kg ; -63kg ; -70kg ; +70kg
Minimes - Masculins	-34kg ; -38kg ; -42kg ; -46kg ; -50kg ; -55kg ; -60kg ; -66kg ; -73kg ; +73kg
Cadettes	-40kg, -44kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg
Cadets	-46kg, -50kg, -55kg, -60kg, -66kg, -73kg, -81kg, +81kg
Juniors/Séniors Féminines	-45Kg -48k Kg, -52kg, -57Kg, -63kg, -70kg, +70kg
Juniors/Séniors Masculine	-56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Notation en poule :

1. Faire une croix dans la case du perdant
2. Couper la case du vainqueur en 3
3. Score du vainqueur / score du perdant / calculer la différence de points

En cas d'égalité de victoires, le différentiel de points dans la colonne points donne le classement en poule

Ordre des combats: 1x2 - 1X3 - 2X3

Combattant	1	≠	2	≠	3	≠	Vict.	≠	Clas.
								Pts.	
PIERRE			8	5			1	5	3
			3						
DAMIEN					16	8	1	8	2
					8				
DENIS	21	10					1	10	1
	11								

La notation en tableau sera la suivante:

Le nom du vainqueur sera avancé sur le tour suivant et on marquera le score en commençant toujours par celui du vainqueur. Ex : 12 / 0 ou 50 F.I./ 0

Victoire par Ippon ex : 100 / 0 :

DUPONT Jean	
LEBRAS Matthieu	DUPONT Jean 100 / 0

Victoire par points ex : 6 / 3 :

DUPONT Jean	
LEBRAS Matthieu	DUPONT Jean 6 / 3

Relation Grade-Championnat

Combat	Full ippon donne 10 points 1 ippon dans deux parties différentes donne 7 points
Ne-waza	Ippon (par clé, compression ou étranglement) donne 10 points

Ces points sont comptés pour le passage au grade supérieur.

Règlementation Jujitsu Combat

- Les catégories d'âge concernées sont les cadets, juniors et les seniors masculins et féminines ; benjamins et minimes pour les animations.
- **Protections: Protège-dents et coquille obligatoires pour les cadets et plus jeunes**

Temps de combats:

Catégories	Temps de combat	Temps de repos
Cadets - Juniors - Seniors	3 minutes	1 temps de combat –
Benjamins- Minimes	2 minutes	Double du temps de combat avant la finale

Les valeurs :

- ✓ Les Waza Ari - valeur 1 point
 - ↳ Les 2 combattants peuvent marquer plusieurs waza ari pendant le combat, ceux-ci ne se transforment pas en IPPON.
- ✓ Et les Ippon - valeurs 2 et 3 points

Tableau récapitulatif :

		WAZA -ARI	IPPON
Partie 1	Atemis Pieds-poings	1	2
	Coup de pied à la tête		3
Partie 2	Projections / Amenées au sol	1	2
	<u>Debout</u> : Clés, étranglements		3
Partie 3	Immobilisations	1	2
	<u>Au sol</u> : Clés, étranglements		3

Temps d'immobilisation :

WAZA ARI		IPPON	
10 secondes	1 point	15 secondes	2 points

Le SONOMAMA se pratique au sol mais aussi debout dans la partie 2.

Pénalités :

Seul l'arbitre central annoncera les pénalités.

Pénalités :	Pour l'adversaire :
1 Shido	⇒ 1 Waza-ari → 1 point (①)
Le 1 ^{er} Chui	⇒ 2 Waza-ari → 3 points (③)
Le 2 ^{ème} Chui => Hansoku make (H)	⇒ Victoire 50/0.H
Cumul de 6 points de pénalité	⇒ Victoire 50/0.H
Hansoku make direct (H)	⇒ Victoire 50/0.H

Un combattant peut cumuler plusieurs shido, ils ne se transforment pas en pénalités supérieures.

Les pénalités seront classées en 3 groupes :

- Les actions interdites considérées comme fautes légères sont sanctionnées par « SHIDO » et l'adversaire recevra 1 point (①)
- Les actions interdites considérées comme fautes graves sont sanctionnées par « CHUI » et donnent 3 point à l'adversaire (③)
- En cas de 2 fautes graves (2 chui), le combat est perdu par « HANSOKU MAKE » pour celui qui les a commises
- Les actions interdites considérées comme fautes lourdes sont sanctionnées par « HANSOKU MAKE »
- La première fois qu'un combattant commet une faute majeure, 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 50 points .
- La seconde fois qu'un combattant perd par « HANSOKU MAKE » dans le même tournoi, il est exclu pour le reste de la compétition.
- Si un combattant montre un comportement antisportif après un combat, les 3 arbitres concernés peuvent décider à l'unanimité de l'exclure du reste de la compétition.
- Si les 2 combattants reçoivent « HANSOKU MAKE », on recommence le combat en démarrant avec un score nul et pour un temps de 3 mn (différence avec un temps de combat supplémentaire accordé en cas d'égalité, 2 mn en conservant le score).

Forfait, Abandon et temps médical :

- Fusen gachi (forfait) ou kiken gachi (abandon) donne 0 point au combattant concerné et donne 50 points à son adversaire :

Abandon (Kiken gachi) du combattant pendant le combat	50 / 0.A
Forfait (Fusen gachi) du combattant (ne se présente pas)	50 / 0.F
Abandon suite à une blessure ou décision médicale	50 / 0.M

- L'arbitre accordera au combattant un temps de pause médicale de 2 minutes maximum par combat.
- Le décompte du temps est demandé à la table par l'arbitre central.
- 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.

Fin du combat :

Les coachs ont droit à un challenge par combattant dans la phase qualificative et un challenge dans la phase finale. Si un Coach présente son challenge en fin de combat, il faut attendre la confirmation de l'arbitre central pour valider le score final du combat.

Pour déterminer le vainqueur, on commencera par :

- ⇒ le nombre total des points puis si égalité,
 - ⇒ le nombre de parties avec « IPPON » puis si égalité,
 - ⇒ le nombre de « IPPON »

- 1° 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 « **FULL IPPON** ». Dans ce cas, le vainqueur marque 50 points (F.I.) ou le score réalisé au cours du combat, s'il est supérieur à 50, et le perdant marque 0.
- 2° Après que le temps de combat se soit écoulé, le combattant qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.
- 3° 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 1 ou plusieurs IPPON
- 4° 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 IPPON au total.
- 5° 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. Les points et pénalités sont conservés, seul le chrono est remis à zéro.

Fonctionnement de la table :

- L'arbitre central dirige le combat et attribue les points.
- 2 arbitres sont en support à la table. L'arbitre côté ordinateur est responsable de la table de suivi de compétition et vérifie la bonne notation du score sur le logiciel. Le second arbitre de côté communique avec l'arbitre central.
- La table est composée de 3 CS : 1 à l'informatique , 1 aux feuilles (feuilles de match et feuille de suivi de catégories) et un aux annonces (annonces des combats et lecture des points donnés par l'arbitre central).
- Un Commissaire Sportif (souvent au centre de la table) annonce les points et les pénalités aux commissaires sportifs et informe l'arbitre central de la victoire de l'un des combattants par FULL IPPON, de la fin du temps de combat, du temps d'immobilisation et du temps médical.
- Le CS derrière la table fait aussi les annonces des combats ; Il faut se caler avec l'arbitre pour faire l'annonce du « se préparent » avant le hajimé du combat sur le tapis. (Recommandation : faire l'annonce « Se préparent » avant d'afficher le combat dont les combattants sont sur le tapis.)

La compétition sera gérée soit en tableau soit en poule, le nombre de combattants le définira.

Exemple de feuille de scores :

Combat FFJDA - Championnat de France

Compétition :	CHAMPIONNAT DE FRANCE JUJITSU COMBAT CADETS 2023	Date :	18/02/2023
Catégorie :	Cadet M -60 M C	N° Combat :	1

ROUGE				BLEU			
Nom :				Nom :			
Club :				Club :			
2 Pts		3 Pts					
IPPON		WAZA ARI		IPPON		WAZA ARI	
Partie 1	2	2		1	1	1	1
Partie 2	2						3
Partie 3	2		3				
Total	50 F I			0			
S		C	1	HM	S	1	C

Vainqueur: ROUGE	HIKIWAKE: BLEU
Arbitre Central: _____	Tapis N°: _____

Règlementation Ne Waza

- Les catégories d'âge concernées sont les cadets, juniors et les séniors masculins et féminines ; benjamins et minimes pour les animations.
- Les grades vont de la ceinture blanche à la noire.

Temps de combats:

	Temps de combat	Temps de repos
Benjamins/ minimes	2 min	1 temps de combat – Double du temps de combat avant la finale
Cadets/Cadettes	4 min	
Séniors	5 mn	

Fonctionnement de la table:

Deux Commissaires Sportifs assurent le fonctionnement : le 1^{er} s'occupe du suivi des tableaux ; le 2^{ème} s'occupe de l'informatique.

Le combat est dirigé par un arbitre. Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras correspondant à la couleur du combattant concerné (manchon de couleur au poignet 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.

Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace avec le bras (ex : gestuelle du waza ari).

Notation :

Le commissaire sportif s'appliquera à noter les points, avantages et shido annoncés par l'arbitre, séparés par le signe « + », au fur et à mesure du déroulement du combat.

Ensuite il fera le total des points de chaque combattant qui déterminera le vainqueur.

La victoire par IPPON se notera toujours par 100, le perdant marquant 0

Ex : 100 / 0

Dans tous les autres cas, on marquera le total exact de points de chaque combattant

Ex : 6 / 3

Si il y a égalité de points à la fin du temps de combat, la différence d'avantage peut donner la victoire.

Noté : 0 / 0

Si il y a égalité de points et d'avantage, le combat part en golden score, le chrono redémarre. Le combat se termine au premier point ou avantage marqué.

Le marquage des abandons, forfaits et raisons médicales (avec intervention du médecin ou pas, l'arbitre pouvant prendre la décision seul) se notera:

Abandon (kiken gachi) du combattant pendant le combat	100 / 0.A
Forfait (Fusen gachi) du combattant (ne se présente pas)	100 / 0.F
Abandon suite à une blessure ou décision médicale	100 / 0.M

Pénalités:

Chaque faute sera sanctionnée par un shido.

Pénalités :	Pour l'adversaire :
1er Shido – « gratuit »	rien
2ème Shido	⇒ 1 avantage
3ème Shido	⇒ 2 points (②)
4ème Shido ⇒ Hansoku make	⇒ Victoire (100 pts)

***Attention :** lorsque l'arbitre donne les 2^{ème} et 3^{èmes} shido, il indique aussi l'avantage et les points correspondants. Le logiciel note l'avantage ou les 2 points automatiquement pour l'adversaire lors de la saisie des shido ; il faut être vigilant pour ne pas doubler la saisie de l'avantage ou des points dans pchamp.*

Blessure d'un des combattants :

L'arbitre stoppera le combat et demandera l'intervention du médecin, qui pourra décider de la suite à donner après la blessure.

L'arbitre respectera la décision du médecin, concernant la reprise ou l'abandon du combat.

Le temps maximum d'intervention et de soin pendant un combat est de 2 min.

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 (Le CS s'assurera de prévenir dans les plus bref délais l'organisateur).

Exemple de feuille de scores :

CATEGORIE

ROUGE

NOM PRENOM

CLUB

IPPON

POINTS
1+1+2+4+7+1+2

AV	
----	--

SHIDO

« Gratuit »	1	1		
-------------	---	---	--	--

X	H	F

vainqueur

rouge	
points	18

CATEGORIE

BLEU

NOM PRENOM

CLUB

IPPON

POINTS
2+4+2+1+4+2+2 + ②

AV	1
----	---

SHIDO

--	--	--	--	--

X	H	F

bleu	X	Hiki wake	
points	19		

Règlementation Jujitsu Expression Technique

La compétition d'Expression Technique a pour but de présenter des défenses contre des attaques prédéterminées par équipes de deux.

Les attaques sont divisées en 3 séries comprenant chacune 4 attaques.

- A. Saisies, ceintures et colliers
- B. Coups : poings et pieds
- C. Attaques avec armes

Le juge 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.

Le CS sera chargé de préparer les 2 jeux de cartes sur la table à disposition du juge central.

Catégories :

On distingue les catégories suivantes : Hommes, Femmes et Mixtes.

Un couple de compétiteurs peut-être formé sans aucune restriction de poids, d'âge ou de grade.

Notation :

Les notes sont données par les membres du jury à la fin de chaque série. Les juges lèvent leurs notes bras tendu face à la table au commandement « hanteï » du juge arbitre.

Le juge arbitre annonce d'abord toutes les notes.

$$\boxed{7.5} \quad \boxed{6} \quad \boxed{6.5} \quad \boxed{7} \quad \boxed{6} \quad = \quad \boxed{?}$$

Si il y a plus de 3 juges, il fait baisser la plus haute et la plus basse note.

Les commissaires sportifs enregistrent les notes sur la feuille de combat et sur informatique. Le total sera l'addition de toutes les notes restantes

$$\boxed{\cancel{7.5}} \quad \boxed{6} \quad \boxed{6.5} \quad \boxed{7} \quad \boxed{\cancel{6}} \quad = \quad \boxed{19.5}$$

- La prestation terminée, les deux couples reprennent leurs places initiales.
- Le juge arbitre demande le résultat à la table des CS et désigne le vainqueur.
- Si les deux couples sont à égalité de points, la prestation continue après un nouveau tirage au sort : le couple bleu commence par la série A suivi par le couple rouge jusqu'à obtention de la victoire sur une série, pas de temps de récupération pour la reprise.

Pas de temps de combat à gérer à la table.

Quand un même couple doit effectuer des prestations successives, un temps de récupération maximum de 5 mn sera accordé.