

Fédération Internationale de Jiu-jitsu Brésilien

Traduction du règlement édité par le *Département Technique des Réglementations et Règles de Jiu-Jitsu*

Présentation :

Le Jiu-jitsu est le plus ancien des arts martiaux et aussi le plus complet art de self défense. Son origine est controversé, il fut d'abord attribué à l'INDE puis à la CHINE, au JAPON et enfin au BRESIL où il est devenu supérieur à tous les autres styles de Jiu-jitsu, faisant du BRESIL le centre mondial de cet art précieux. Le Jiu-jitsu sportif présente un côté compétitif où les athlètes utilisent leur conditions physiques et mentales ainsi que leur habileté technique avec pour objectif de soumettre leurs adversaires en combat.

Les gestes autorisés sont ceux qui cherchent à neutraliser, immobiliser, étrangler ou appliquer toute sorte de pression ou d'hyper-extension sur les articulations, mais également à renverser l'adversaire ou l'amener au sol.

Mais il y a des mouvements interdits qui sont considérés comme illégaux : mordre, tirer les cheveux, mettre les doigts dans les yeux ou le nez de l'adversaire, frapper les parties génitales, tordre les doigts et tout autre mouvement susceptible d'apporter un avantage injuste en utilisant un de ses poings, pieds, coude ou tête.

De plus, les compétitions étant la vitrine du sport. C'est l'aspect le plus important pour nous tous qui sommes impliqués dans le Jiu-jitsu. La victoire, si elle est importante ne saurait être attribuée à n'importe quel prix et le fair-play doit être de mise en toute situation.

Une conduite éthique est-ce qui donne au sport sa crédibilité et sa sécurité et ce sont des facteurs indispensables. Uniquement à travers ces critères, nous avons bâti l'identité de ce sport au Brésil en temps que sport spectacle et notre intention est qu'il soit représenté au Jeux Olympiques dans un futur Proche.

Le règlement qui suit et qui fait fois sur les compétitions représente la charte du sport : il concerne tous ceux qui sont impliqués : les athlètes, les coachs, les enseignants, présidents et directeurs de clubs et aussi le public. La diffusion et le respect de ce règlement sont impératifs pour atteindre l'objectif de voir le Jiu-jitsu au Jeux Olympiques.

ARTICLE 1- AIRE DE COMPETITION

La scène où se déroule cette compétition sera composée d'une ou plusieurs aires de combats, entourées par tous le personnel d'assistance, les arbitres, chronométreurs, inspecteurs, personnel de sécurité etc. désignés par les organisateurs qui ont la possibilité de réprimander toute conduite non éthique des coachs, professeurs, arbitres ou autres assistants qui pourraient gêner le bon déroulement de l'évènement.

AIRES DE COMBAT : à titre indicatif.

Chaque aire de combat doit être composée d'un minimum de 32 tatamis d'un total de 51,84 m².

Cette aire sera divisée en 2 parties : l'aire intérieure sera composée au minimum de 18

tatamis verts.

Par exemple, l'aire extérieure - aire de sécurité - sera composée de 14 tatamis jaunes ou de toute autre couleur à l'exception du vert.

ARTICLE 2 - EQUIPEMENTS

La table centrale : c'est la table qui coordonne et dirige l'organisation des tâches durant la compétition, l'annonceur, le contrôleur et les personnes ayant autorité y sont situés. Elle devra être placée en face des aires de combats.

En plus des chaises des arbitres, se trouve la chaise occupée par l'inspecteur de l'arbitrage.

Il est du rôle de l'inspecteur de s'assurer que l'arbitrage se déroule de façon régulière ainsi que de vérifier les pièces d'identité des compétiteurs.

A. CHAISES - BANNIERES ET TABLES

Doivent être placées stratégiquement sur le côté de la zone de compétition pour le suivi le plus performant des combats.

B. TABLEAU D'AFFICHAGE

Pour chaque aire de compétition, il y a 2 tableaux d'affichage des scores, indiquant le score horizontalement, situé à l'extérieur de la table, facilement visible par l'arbitre, la commission et les spectateurs.

C. LES CHRONOMETREURS

Sont mandatés pour suivre la durée des matchs et le temps restant.

ARTICLE 3 - ARBITRAGE

L'arbitre de tapis est la plus haute autorité sur le tapis, et il a le pouvoir de disqualifier les compétiteurs durant le combat et personne n'est en mesure de remettre en cause ses décisions.

Seul dans certains cas, les représentants de la Confédération sur la compétition peuvent intervenir pour revoir et renverser la décision de l'arbitre si cette décision est injuste. L'arbitre est assisté par le chronométrateur durant les combats. Dans le cas où un arbitre se révélerait incapable de continuer à arbitrer à causes d'erreurs évidentes, l'inspecteur de l'évènement à l'autorité de le remplacer.

Durant le combat, l'arbitre central doit toujours diriger les compétiteurs vers le centre de l'aire. Dans le cas où les compétiteurs se déplaceraient en dehors des limites durant le combat, l'arbitre leur demandera d'arrêter le combat, de se replacer au centre de l'aire de combat, et dans le même temps fera le geste correspondant en direction de la table pour maîtriser le temps, les compétiteurs devront alors conserver ou reprendre leur position identique pour la reprise du combat. La même règle sera appliquée lorsque les 2/3 du corps d'un compétiteur se trouvent à l'extérieur des limites. L'arbitre peut être assisté par le chronométrateur pour déplacer les athlètes vers le centre de l'aire.

Dans le cas où l'arbitre et le chronométrateur sont incapables de déplacer les athlètes vers le centre de l'aire, on demandera aux athlètes de se repositionner au centre et de se remettre dans la même position.

L'arbitre n'autorisera pas d'interférences de la part d'autres personnes durant le combat. L'équipe médicale de secours sera autorisée à entrer sur le tapis sur demande de l'arbitre.

Durant le combat, l'arbitre ou les officiels de la table de marque, ne sont pas autorisés à discuter avec les compétiteurs, ce qui doit être strictement respecté.

La fin du temps sera déterminée par le chronométreur durant le match. Le chronométreur le signalera immédiatement à l'arbitre central par un signal visuel et sonore.

Après que la table ait donné le coup de sifflet, signal que le combat est terminé, l'arbitre peut donner un point d'avantage au combattant qui a essayé une soumission ou qui a tenté de prendre une position dominante sans la maintenir le temps requis, excepté pour les projections et amenées au sol pour les quelles les athlètes n'ont pas besoin d'établir une position dominante pour marquer des points.

Les juges de tables actualiseront les indications des points attribués par l'arbitre sur le tableau de score.

La table devra avoir deux tableaux officiels d'affichage de score avec des fiches vertes, jaunes et blanches pour noter les points et avantages.

Les notes prises sont sous la responsabilité des gardiens du score. Les notes doivent correspondre exactement aux annonces de l'arbitre central et ne peuvent en aucun cas être modifiées.

IMPORTANT : toute situation qui n'aurait pas été déterminée dans ce manuel, sera réglée à la discrétion de l'arbitre central.

POSITION ET FONCTIONS DE L'ARBITRE CENTRAL

L'arbitre central doit rester dans l'aire de combat. Il dirige le combat, il détermine les résultats, certifiant que les décisions correctes sont prises et consignées pendant le déroulement du combat.

L'arbitre central donne au premier athlète sur le tapis, une ceinture verte et jaune pour l'identifier et le garde sur le côté droit, dans le cas où les kimonos des athlètes seraient de la même couleur.

L'autre athlète doit se maintenir sur la partie gauche, et après le salut, l'arbitre central annoncera le début du combat en donnant aux combattants le signal du départ.

Les techniques effectuées par les compétiteurs, sur ordre de l'arbitre central, seront notées sur le tableau de score ou sur les fiches officielles de score, par le responsable des scores avec les points correspondants. En cas d'égalité dans les points et avantages, à la fin du temps réglementaire, le responsable des scores indiquera à l'arbitre qu'il y a égalité. Alors, l'arbitre central avalisera quel combattant aura eu la meilleure performance, en accord avec les règles; il attribuera la victoire du combat au combattant le plus déterminé et le plus agressif dans la poursuite de la victoire durant le combat. Il n'y aura pas de combat déclaré « match nul », c'est l'arbitre central qui décidera qui est le vainqueur et sa décision est absolue.

L'arbitre central contrôlera que tout est correct : par exemple : l'aire, l'équipement, les kimonos, l'hygiène des combattants, la présence des officiels etc..., avant d'ordonner le début du combat.

L'arbitre doit certifier que ni le public, ni les photographes ou quelque autre personne se trouve dans une position qui pourrait interférer avec le déroulement du combat, ou risquer ou blesser les compétiteurs.

Une personne, désigné par l'organisation, vérifiera avant le combat, que les compétiteurs ont des ongles coupés, que le kimono est ajusté correctement et est à la bonne taille (en utilisant si possible l'outil officiel de mesure de la confédération), et assure que la couleur et l'état de la ceinture est approprié au compétiteur.

ARTICLE 4-GESTES

L'arbitre central fera les gestes indiqués ci-dessous, en accord avec les actions se déroulant pendant les combats.

Pour tous les gestes faits, l'arbitre central dressera la main portant le brassard correspondant à la couleur du kimono de l'athlète ou de sa ceinture, indiquant à la table l'athlète recevant le score.

- PROJECTIONS, RETOURNEMENT et GENOU SUR LE VENTRE : l'arbitre dressera la main correspondant à la couleur de l'athlète et indiquera deux points.

- PASSÉ LA GARDE : l'arbitre dressera la main correspondant à la couleur de l'athlète et indiquera trois points.

- MONTE – PRENDRE LE DOS : Idem + 4 points

- PENALITES : l'arbitre tournera ses mains l'une autour de l'autre avec les deux poings fermé après avoir signalé la couleur du compétiteur pénalisé et donne un avantage à l'autre compétiteur.

- AVANTAGES : l'arbitre signale les avantages en étendant son bras, balayant vers l'extérieur sur un plan horizontal au niveau de l'épaule.

- Pour l'interruption du combat : l'arbitre ouvre ses bras ensemble sur un plan horizontal au niveau des épaules.

- Pour une interruption de temps durant le combat : l'arbitre met ses mains l'une sur l'autre formant un « T » indiquant au chronométreur de stopper le chrono.

- Pour disqualification : l'arbitre lève les bras et les croise, après cela il désigne l'athlète disqualifié.

Pour retirer un point qui a été attribué par erreur par l'arbitre : celui-ci lève le bras avec lequel il a donné le point et agite sa main.

ARTICLE 5 -CONCLUSIONS A PROPOS DU COMBAT

Il n'y a jamais d'égalité (match nul) le vainqueur du combat sera désigné par :

- 1.- SOUMISSION
- 2.- DISQUALIFICATION
- 3.- INCONSCIENCE (K.O)
- 4.- POINTS
- 5.- AVANTAGES

SOUMISSION : la soumission intervient lorsqu'une technique oblige un adversaire à

admettre la défaite en :

- 1.- tapant avec la paume sur l'adversaire ou sur le sol de manière visible
- 2.- tapant avec ses pieds sur le sol (s'il est dans l'incapacité d'utiliser ses mains)
- 3.- en demandant verbalement à l'arbitre d'arrêter le combat (s'il ne peut taper avec ses mains ou ses pieds)
- 4.- en demandant à ce que le combat soit arrêté si l'athlète a été blessé ou se sent physiquement incapable ou hors de forme

Aussi

- 5.- l'arbitre peut décider de mettre fin au combat en donnant la victoire à celui qui applique une clef s'il constate que la position est effectuée proprement et qu'il est certain que l'athlète subissant la clef est exposé à de sérieux dommages physiques s'il n'abandonne pas.
- 6.- Le coach d'un des athlètes peut demander à ce que le combat soit arrêté en s'adressant lui-même à l'arbitre ou en jetant une serviette sur l'aire de combat pour n'importe quel raison.
- 7.- Lorsqu'un athlète est dans une position de soumission, qu'il crie ou qu'il dise « aie » est équivalent à taper.

L'arbitre peut arrêter le combat, quand l'un des athlètes est blessé où que l'examen du médecin prouve qu'il est incapable de continuer. Si cela se produit, la victoire sera donnée à son adversaire à condition que la blessure n'ait pas été causée intentionnellement - qui conduirait au pire à la disqualification.

DISQUALIFICATION :

Jeux illégaux sérieux

Les actions suivantes sont considérées comme illégales et mène à la disqualification de l'athlète par l'arbitre.

- A) L'usage d'un langage grossier, d'injures ou autres actes immoraux ou d'irrespect envers l'arbitre, ou quiconque dans le public.
- B) Mordre, tirer les cheveux, mettre les doigts dans les yeux ou le nez de son adversaire, frapper intentionnellement les parties génitales pour blesser ou utiliser ses poings ses pieds, ses genoux, ses coudes, sa tête avec l'intention de blesser ou de marquer un avantage déloyal.
- C) Quand le combattant a son kimono déchiré durant le combat, l'arbitre lui accordera un temps pour le changer. S'il ne le remplace pas dans le temps imparti, il sera disqualifié.
- D) Le combattant doit porter des dessous sous son pantalon, gardant à l'esprit que le vêtement puisse être déchiré ou arraché. Si cela arrive, l'athlète aura un temps déterminé par l'arbitre pour trouver un autre pantalon. S'il ne parvient pas à se changer avant la fin du temps imparti, il sera immédiatement disqualifié.
- E) Lorsqu'un athlète est en position d'être soumis et que pour éviter de taper il s'échappe de l'aire de combat, il sera immédiatement disqualifié. Dans de tels cas, cela est considéré comme une tricherie technique et non disciplinaire, le «tricheur» pourra revenir à la compétition pour combattre en catégorie "Absolute" ou en cas d'une poule de trois.

F.) Lorsqu'un athlète brise une des règles de l'article 6 (chapitre des restrictions)

Jeux illégaux moins sérieux

Ceux-ci donnent lieu à des pénalités :

A la première faute, celui qui fait la faute recevra un avertissement verbal.

A la deuxième faute, son adversaire recevra un avantage.

A la troisième faute, son adversaire recevra deux points.

Après la troisième faute, l'arbitre pourra disqualifier l'athlète.

A) l'athlète ne sera autorisé à mettre un genou à terre, qu'après avoir attrapé le kimono de son adversaire.

B) lorsqu'un des deux athlètes court vers l'une des extrémités du tatami pour éviter le combat, ou pendant un combat au sol, s'enfuit en rampant ou en roulant hors du tatami ou en se relevant, évitant l'engagement ou restant à l'extérieur du tatami dans le but de gagner du temps.

C) Lorsque l'athlète évite l'engagement en retirant son kimono, ou le laissant se défaire avec l'intention de stopper le combat, de s'octroyer du repos ou d'éviter les attaques de son adversaire.

D) Lorsque l'athlète insère ses doigts à l'intérieur des manches ou des pantalons, ou avec ses deux mains sur la ceinture de son adversaire.

E) Lorsque un athlète fige le combat, agrippant son adversaire, et ne cherchant ni à engager une action ni à prendre un avantage en soumission, dans la garde, dessus ou, derrière tenant son adversaire, se tenant debout, ou dans toute autre position visant à figer. Notifiant cela, l'arbitre demandera au combattant d'être plus actif et combatifs. Dans un délai de 30 secondes, si l'athlète n'a pas changé sa position ou montré des signes visibles d'engagement, cet athlète perdra 2 points et les deux athlètes devront retourner sur leurs pieds à des positions neutres. La même chose se produira à la deuxième faute, avec la possibilité de disqualification à la troisième faute.

F) NOTE : une pénalité avec perte immédiate de deux points interviendra lorsqu'un athlète court vers l'extérieur du tatami dans le but d'éviter un renversement que l'arbitre considère qu'il aurait pu être achevé, ou lorsque l'athlète s'enfuit du tatami dans le but d'éviter une soumission qui n'a pas encore été parfaitement ajustée et qui donc ne correspond pas au cas de l'article « E » ci-dessus.

INCONSCIENCE :

Un des deux opposants est vaincu après avoir perdu connaissance suite à tout mouvement valide : étranglements, pressions, projections ou accident dans lequel l'adversaire n'a pas commis de faute digne d'une disqualification.

POINTS :

1) POINTS POSITIFS

La compétition, de par sa nature, amène les athlètes à utiliser leurs habilités techniques dans le but de finaliser ou de neutraliser leurs adversaires. L'attribution de points valorise la réalisation de techniques effectuées pendant le combat et qui mettent l'adversaire dans des positions dominées ou défavorables.

IMPORTANT

L'athlète ne peut pas marquer de nouveaux points lorsqu'il est dans une position et qu'il a déjà reçu des points, change de position intentionnellement et revient à la même position.

Exemple, pour le genou sur le ventre le fait de change de côté ne donnera pas lieu à de

nouveaux points.

Il n'y aura pas de points pour l'athlète qui parvient à une position pendant une soumission. Les points seront donnés uniquement après que la soumission ait été complètement défendue.

Exemple : Quand un athlète est en monte sur son adversaire mais que celui-ci applique une guillotine, les points de la monte seront donnés uniquement lorsque la soumission sera défendue.

L'ordre de l'arbitre

La progression vers des positions de contrôles permet d'arriver à l'objectif ultime de la finalisation de son adversaire. Cependant s'il n'y a pas de finalisation à la fin du temps réglementaire, les positions gagnées et établies par chacun des combattants seront traduites en points et c'est ce qui déterminera le vainqueur.

Positionnement : (commandé par l'arbitre) Les positions sont achevées à travers des techniques propres. S'il n'y a pas de soumission à la fin du combat, l'athlète obtient la victoire en marquant plus de points de position que son adversaire.

A) TAKE DOWNS : tout type de projection ou d'amenée au sol de l'adversaire: 2 points. Si l'athlète est projeté sur le sol et n'atterrit pas sur son dos, celui qui a appliqué l'amenée au sol devra maintenir son adversaire au sol dans la même position au moins 3 secondes pour gagner les points correspondants.

Observation 1 : toute projection qui atterrit en dehors de la zone de combat et à l'intérieur de l'aire de sécurité sera valide aussi longtemps que l'athlète qui a fait la technique reste avec ses deux pieds à l'intérieur de la zone de combat pendant qu'il exécute la projection.

Observation 2 : Si l'athlète a un des ses genoux sur le sol et qu'il est projeté au sol, celui qui applique la projection recevra 2 points aussi longtemps qu'il a ses deux pieds sur le sol. Si l'athlète a ses deux genoux sur le sol et qu'il est projeté, l'athlète debout devra passer sur son côté et maintenir la position pour recevoir un avantage.

Observation 3 : Quand l'athlète tente une amenée au sol en attrapant les jambes et que l'adversaire, que celui-ci s'assoit sur le sol et exécute un retournement, l'athlète qui a tenté l'amenée au sol ne recevra pas de points, mais celui qui exécute le retournement en recevra 2.

Observation 4 : Lorsque l'un des combattants projette son adversaire et se retrouve dans son dos, le compétiteur projetant recevra deux points et l'adversaire sur le dessus recevra un avantage. Si le compétiteur exécutant la projection atterrit dans la garde de son adversaire et se fait retourner les deux recevront deux points.

B) PASSER LA GARDE

Lorsque l'athlète est au dessus de son adversaire, ou entre ses jambes et qu'il parvient à se dégager et à passer sur le côté de son adversaire établissant une position perpendiculaire ou longitudinale au dessus du torse de son adversaire, qu'il le domine et qu'il ne lui laisse pas d'espace pour bouger ou pour sortir de cette position, même s'il se trouve sur son côté, sur le dos, ou face vers le bas il gagne 3 points.

NOTE : Si l'athlète qui est en dessous évite le mouvement en se mettant sur les genoux ou en se relevant, l'initiative ne rapportera pas 3 points mais un avantage.

C) GENOU SUR LE VENTRE

Lorsque l'athlète sur le dessus met son genou sur l'estomac de son adversaire, tenant son col ou manche et ceinture avec son autre jambe du côté de la tête de son adversaire : 2 points

OBS : Si l'athlète qui est en dessous n'autorise pas son adversaire à mettre son genou sur le ventre et si celui du dessus n'établit pas complètement la position, il ne recevra pas 2 points mais un avantage.

D) LA POSITTION MONTEE

C'est lorsque qu'un des athlètes est positionné sur le torse de son adversaire. L'adversaire peut être allongé sur son estomac, sur le côté ou sur le dos. [Celui qui se fait monter peut être au dessus de l'un des bras de son adversaire, mais jamais des deux.](#)

La position montée vaut également si celui qui monte a un genou dressé et un pied sur le sol : 4 points.

Observation : Aucun point ne sera accordé si son pied ou son genou sont sur la jambe de son adversaire. Aussi lorsqu'un athlète applique un triangle pendant depuis la garde et passe par-dessus en position montée, ce sera considéré comme un retournement et non comme une monte (voir la garde).

E) DANS LE DOS DE SON ADVERSAIRE

C'est lorsque l'athlète empoigne le dos de son adversaire, tenant son cou et enroulant ses jambes autour de la taille de son adversaire, avec ses talons appuyés sur la face interne des cuisses de son adversaire, ne lui permettant pas de quitter la position : 4 points.

NOTE : Les points ne seront pas attribués si les deux talons ne sont pas positionnés correctement sur la partie intérieure des cuisses de l'adversaire. La position du dos sera également validée si l'athlète a la jambe autour d'un des bras de son adversaire mais jamais autour des deux bras, dans ce cas aucun point ne sera accordé.

F) RETOURNEMENT

Un retournement intervient lorsque l'athlète qui est en dessous de son adversaire dans sa garde (entre ses deux jambes) ou en demi garde (avec une des jambes de son adversaire entre les deux siennes) et qu'il est capable de passer sur le dessus de son adversaire en inversant la position : 2 points.

Observation 1 :

Ne seront pas considérés comme retournement, les actions ne démarrant pas depuis la garde ou la demi-garde.

Observation 2 :

Lorsque l'athlète qui effectue le retournement, se retrouve dans dos de son adversaire pendant la tentative de retournement, il recevra 2 points.

Observation 3 :

Si démarrant depuis la garde, un athlète tente un retournement et les deux athlètes retournent sur leurs pieds et le compétiteur tentant le retournement exécute une amenée au sol le positionnant au dessus de son adversaire, il recevra 2 points.

2) POINTS NEGATIFS (PENALITES)

Les pénalités sont données à l'athlète après que celui-ci est commis trois fautes (par exemple pour avoir évité l'engagement en restant en position de contrôle sur son adversaire en bloquant en cherchant à gagner du temps ou ne pas avoir chercher de moyen pour finaliser le combat)

Dès que l'arbitre s'aperçoit que le compétiteur bloque et empêche toute progression du combat, il donnera un décompte de 30 secondes et simultanément avertira l'athlète. A la fin des 30 secondes, l'arbitre punira l'athlète s'il n'a pas engagé d'action ou d'ouverture, donnant à son adversaire un avantage et si l'athlète continue à rester inactif et à bloquer, l'arbitre lui donnera une autre pénalité, fera redémarrer le combat debout, en donnant 2 points à l'autre combattant.

AVANTAGES :

Est considéré comme avantage toute technique fondamentale de combat comme un retournement, un take-down, une soumission etc. qui est engagée et qui est presque réussie sans pour autant arriver à son terme.

- Avantages par tentative d'amener au sol : quand il y a une perte visible d'équilibre et que l'adversaire a presque accompli le take-down.

- Depuis la garde fermée (lorsque l'athlète sur le dos a ses jambes enroulées autour de la taille de son adversaire) les situations suivantes donneront lieu à un avantage.

A) Celui du dessus gagnera un avantage en étant offensif, essayant de passer la garde. Pour que l'arbitre considère cela comme un avantage, l'athlète qui est sur le dessus doit presque passer la garde arrivant par exemple en demi garde et étant repris par son adversaire.

B) Celui en dessous gagnera un avantage s'il a presque retourné son adversaire, le mettant dans une position dangereuse, tout comme lorsqu'il tente une clé qui force son adversaire à se défendre et le met en visible danger d'être soumis.

NOTE : Pour que la tentative de retournement soit considérée vraiment comme un avantage, l'athlète en dessous doit ouvrir ses jambes.

Lorsqu'il y a une situation d'égalité sur le tableau de score, c'est à l'arbitre de décider s'il remettra un avantage, utilisant les jugements suivants : - pendant les phases de combat debout et au sol l'athlète a tenté des techniques avec plus d'agressivité et d'initiative que son adversaire, essayant des projections, tentant des finalisations etc. Ou il a montré qu'il domine le combat la plupart du temps en mettant son adversaire sur la défensive.

ARTICLE 6° - RESTRICTIONS.

- Dans toutes les catégories, l'arbitre central a l'autorité de stopper un match quand l'un des compétiteurs risque d'être sérieusement blessé suite à une soumission, et donne la victoire au compétiteur ayant appliqué la soumission.

- Clé de cervicale et torsion de cou ne sont autorisées dans aucune catégorie. Seuls les étranglements sont autorisés dans les catégories juvéniles et adultes. Même pour les

ceintures marron et noires le double Nelson classic est interdit. Les compétiteurs tentant une clé de cou seront immédiatement disqualifiés sans avertissement préalable.

- Les athlètes de moins de 18 ans (juvéniles) sont autorisées à participer aux toutes catégories, s'ils sont poids moyen ou plus lourds.

- Les chaussures de wrestling ou tout autre type de chaussures, équipement pour la tête, t-shirt sous le Kimono (excepté pour les filles) et tous types de protections qui peuvent modifier le résultat du match de quelque façon, ne sont pas autorisés dans la compétition.

- Dans les catégories enfants entre 4 et 15 ans, lorsqu'un compétiteur exécute un triangle et que son adversaire se relève pour résister, l'arbitre a l'obligation, afin de protéger les deux athlètes, d'interrompre toute situation à risque.

- de 4 à 12 ans : RESTRICTIONS

Jeter au sol violemment depuis la garde (Slam)

Clé de biceps

Clé de poignet

Triangle tirant sur la tête

Clé de pieds de tout type

Clé de genou, clé de jambe

Clé de cou de tout type

Torsion de cou frontal

Ezequiel (étranglement en faisant le tour de la tête de son adversaire et en passant l'autre main dans le manche pour étrangler).

Clé de mollet

Omo-plata (clé d'épaule)

Guillotina frontale

Pince de crabe (kami-bazami) (ciseau)

Clef de talon

De 13 à 15 ans

Jeter au sol violemment depuis la garde (Slam)

Clé de biceps

Clé de poignet

Triangle tirant sur la tête

Clé de pieds de tout type

Clé de genou, clé de jambe

Clé de cou de tout type

Torsion de coup frontal

Ezequiel (étranglement en faisant le tour de la tête de son adversaire et en passant l'autre main dans le manche pour étrangler).

Clé de mollet

Pince de crabe

Clef de Talon

De 16 à 17 ans

Jeter au sol violemment depuis la garde (Slam)

Clé de jambes

Cervical (clé de cou)

Clé de biceps

Clé de mollet

Clé de poignet

Kimura de pied.

Pince de crabe

Clef de Talon

Adultes à seniors (ceinture bleue et violette)

Kimura de pied.

Jeter au sol violemment depuis la garde (Slam)

Clé de jambes

Clé de cou

Clé de biceps

Clé de mollet

Pince de crabe

Clef de Talon

Adultes à seniors (ceinture marron et noire)

Jeter au sol violemment depuis la garde (Slam)

Clé de cou

Pince de crabe

Clef de Talon

ARTICLE 7 - HYGIENE

A.- Le kimono doit être lavé et séché, sans odeurs déplaisantes.

B.- Les ongles des pieds et des mains doivent être courts et propres.

C.- les compétiteurs ayant des cheveux longs, doivent les maintenir de façon à ce qu'ils ne gênent pas leurs adversaires ou eux-mêmes durant le match.

D.- les athlètes ne sont pas autorisés à se peindre les cheveux avec un spray, et pourront être disqualifiés par l'arbitre s'ils le faisaient.

ARTICLE 8 - KIMONO

Les compétiteurs doivent utiliser des kimonos correspondant aux spécifications suivantes :

A. - Fabriqués en coton ou matière similaire et en bon état. La matière ne doit pas être excessivement épaisse ou dure, au point où elle pourrait gêner l'adversaire.

B. - la couleur peut être noire, blanche ou bleue, mais pas de couleurs dépareillées (veste blanche avec pantalon bleu)

C.- la veste doit être suffisamment longue pour descendre jusqu'aux cuisses, les manches doivent atteindre les poignets, lorsque les bras sont tendus horizontalement devant soi. La manche de la veste devra respecter les mesures officielles de la CBJJ et IBJJF - de l'épaule jusqu'au poignet.

D.- la ceinture d'une largeur de 4 à 5 cm, d'une couleur correspondant au grade, nouée autour de la taille par un double nœud, assez serrée pour maintenir le kimono fermé.

E.- les athlètes ne sont pas autorisés à concourir avec des kimonos déchirés, manches de vestes ou pantalons qui ne seraient pas à la bonne longueur ou avec des t-shirts sous le kimono (excepté pour les féminines).

Les compétiteurs doivent respecter les règles d'hygiène et les spécifications du kimono, s'ils veulent concourir, autrement l'adversaire sera considéré vainqueur.

ARTICLE 9 - DUREE DES COMBATS EN CHAMPIONNAT

Poussins (âgés de 4, 5 et 6 ans) - 2 minutes

Minimes (âgés de 7, 8 et 9 ans) - 3 minutes

INFANTIL (âgés de 10, 11 et 12 ans) - 4 minutes

INFANTIL - JUVENIL (âgés de 13, 14 et 15 ans) - 4 minutes

JUVENIL (âgés de 16 et 17 ans) - 5 minutes

ADULT (18 à 29 ans)

A.- blanche 5 minutes

B.- bleue 6 minutes

C.- violette 7 minutes

D.- marron 8 minutes

E.- noire 10 minutes

MASTER (30 à 35 ans)

A.- bleue 5 minutes

B.- violette 6 minutes

C.- marron 6 minutes

D.- noire 6 minutes

SENIOR (au-delà de 35 ans, selon les tournois)

A.- bleue 5 minutes

B.- violette 5 minutes

C.- marron 5 minutes

D.- noire 5 minutes

- les temps pour les championnats par équipe 5x5 sont les suivantes :

I.) HOMMES

Bleue 6 minutes

Violette 7 minutes

Marron et noire 10 minutes

2.) FEMMES

Bleue 6 minutes

Violette, marron et noire 7 minutes

ARTICLE 10 - POINTS ACCORDES POUR LE CLASSEMENT DES ATHLETES

- a) 1ère place = 9 points
- b) 2^{ème} place = 3 points
- c) 3^{ème} place = 1 point

ARTICLE 11

Lorsqu'il y a une situation d'égalité entre des équipes sur le tournoi, doivent pris en compte:

- A) un nombre plus large de médailles d'or
- B) un nombre plus large de médailles d'argent
- C) le champion du plus haut grade
- D) le champion le plus lourd

ARTICLE 12 - DIRECTION ET DECISION

1.) Tous ceux qui occupent une fonction officielle dans la compétition : techniciens, professeurs, directeurs, chronométreurs ou autres officiels.

Les autres personnes non officielles donnant des instructions depuis l'intérieur de la zone réservée à la compétition feront disqualifier le compétiteur.

2.) Dans le cas où les deux athlètes seraient blessés accidentellement et incapables de continuer la fin du combat :

- A.- si des points ou avantages sont confirmés, ils détermineront le vainqueur.
- B.- s'il n'y a ni point, ni avantage le résultat sera match nul

3.) Si les deux athlètes se lèvent depuis une position au sol quelque soit la situation, le jugement sera le même que s'ils étaient debout.

4.) Pour les matchs des finales, il y aura un maximum de deux périodes de repos pour les athlètes.

5.) Pour le match de finale, les compétiteurs seront autorisés à se peser deux fois.

6.) Dans le cas où il y a deux athlètes sur le tableau, et que l'un des deux ne se présente au match final, l'athlète présent sera déclaré vainqueur et le compétiteur non présent ne recevra ni médaille, ni classement.

7.) Dans le cas où l'athlète qui tente de passer la garde, tente une clé de pied sans succès et se retrouve avec l'adversaire qui remonte assis sur lui, le compétiteur du dessus recevra deux points après qu'il ait défendu l'attaque et gardé la position - au moins 3 secondes. En plus, si le compétiteur tentant la soumission met son adversaire en danger visible au cours de l'action, il recevra un point d'avantage.

REMERCIEMENTS

Nous voulons remercier toutes les personnes qui ont participé à la rédaction de ce manuel, qui n'est rien d'autre qu'une adaptation moderne de celui créé 20 ans plus tôt, par les professeurs et grands maîtres - Carlos GRACIE et Hélio GRACIE, lorsqu'ils fondèrent la fédération de Jiu-jitsu de l'état de GUANABARA.

Beaucoup ont contribué à ce manuel, parmi eux :

Dr. ECIO LEAL et Maître Pedro HEMETERIO. Certains ont contribué à cette nouvelle version : Maître Alvara BARRETO, Maître MANSOR, Maître Carlos Robson GRACIE, Maître Osvaldo ALVES, Maître Flavio BEHERING, Professeur José Hérique Léao Teixeira, Assed Naked HADAD, Maître Royler GRACIE, Fernando GUIMARAES, Mr le Président du LERJJI, Silvio PEREIRA, Professeur Carlos GRACIE Jr et Professeur Alvara MANSOR GUARCONI.