

MODIFICATIONS DES RÈGLES EN 2026 POUR LE FIGHTING ET LE DUO

- PRÉSENTÉ PAR
- **AMRAN ELOTMANI** World A Referee Fighting & Duo /
HEAD REFEREE JJEU ET COORDINATEUR JJIF FIGHTING
WORKING GROUP
- **BAPTISTE DUPONT** World B Referee Fighting & Duo /
RESPONSABLE ARBITRAGE JU-JITSU - FFJDA & MEMBRE JJIF
FIGHTING WORKING GROUP
- 10 & 11/10/2026



FIGHTING (V5.1 – JUILLET 2026)

[HTTPS://WWW.JU-JITSU.SPORT/FILEADMIN/JJIF/MEDIA/DOWNLOADS/RULES/FIGHTING/FIGHTING RULES 2026 - V5.1.PDF](https://www.ju-jitsu.sport/fileadmin/jjif/media/downloads/rules/fighting/fighting_rules_2026_-_v5.1.pdf)



OBJECTIFS DES MODIFICATIONS DE LA NOUVELLE VERSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX :

Les changements sont nécessaires pour faire évoluer le sport.

Il existait certaines contradictions.

Il y avait trop de zones grises pour garantir une compréhension claire et identique pour tous.

Le contenu a été réécrit et repensé pour offrir une présentation plus claire, plus moderne et très lisible.





NOUVELLE ORGANISATION :

NOUVELLE COMPOSITION DE L'ÉQUIPE :

Arrêtez de comparer l'ancien système au nouveau :

- Ce sont deux systèmes d'arbitrage complètement différents.
- Il n'y a plus de décision à la majorité. Nous devons changer notre façon de penser et nous adapter à une nouvelle manière de travailler en équipe.

Composition :

• **Mat Referee (MR)**

- Reste dans la même position sur le tatami, mais avec davantage de responsabilités.
- Est responsable de la gestion de presque tout le combat.
- Doit toujours conserver la meilleure position possible pour voir clairement l'action.
- Doit anticiper les déplacements des athlètes afin de conserver en permanence un angle de vue optimal.
- Dirige l'arbitrage tout en restant sûr de lui et décisif.

NOUVELLE COMPOSITION DE L'ÉQUIPE :

Video Referee (VR):

- **Le rôle principal du Video Referee (VR) est de soutenir le Mat Referee (MR), et non de le remplacer ou de décider à sa place.**
- La mission du VR est d'aider le MR à assurer le meilleur arbitrage possible en n'intervenant que lorsque cela est nécessaire :
 - en cas de doute,
 - lorsqu'une décision est manifestement incorrecte,
 - lors d'un challenge du coach,
 - ou lorsque le MR demande de l'aide.
- Le MR reste responsable de la gestion du combat. Le VR est là pour apporter son soutien, améliorer la précision et contribuer au plus haut niveau d'arbitrage possible.

Table Referee (TR):

- Assure les mêmes tâches principales qu'auparavant : gestion du temps, enregistrement des scores, pénalités et tenue du score.
- A une responsabilité accrue de rester concentré pendant tout le combat.
- Joue un rôle plus actif dans le soutien de l'équipe d'arbitrage.
- Constitue un niveau de contrôle supplémentaire en veillant à l'exactitude et à la cohérence de toutes les informations.
- Contribue à l'efficacité et au travail d'équipe de l'ensemble de l'équipe d'arbitrage.
- Pour faciliter l'encodage dans le logiciel par le CS, le TR annonce la **couleur, la pénalité/le score et la partie**.

NOUVELLE COMPOSITION DE L'ÉQUIPE :

1 Superviseur :

- Un superviseur peut superviser au maximum deux tatamis simultanément.
- Fournit des conseils et un soutien dans les situations complexes ou sensibles.
- Résout les désaccords clairs ou les incertitudes entre le Mat Referee (MR) et le Video Referee (VR).
- Prend la décision finale uniquement lorsqu'une intervention est nécessaire.
- Si une pause est nécessaire, le superviseur doit en informer le Head Referee (HR), qui désignera un remplaçant pour la durée de la pause.

Dispatcher

- Le rôle du Dispatcher est plus discret, mais tout aussi important que les autres fonctions d'arbitrage.
- Garantit des désignations équitables et impartiales en tenant compte de la nationalité des arbitres et des athlètes.
- Sélectionne l'équipe d'arbitrage la plus appropriée pour chaque combat.
- Maintient une charge de travail équilibrée en assurant une répartition équitable des désignations, en tenant compte de tous les facteurs pertinents.
- Surveille l'ensemble du processus de désignation et signale au superviseur toute anomalie ou incohérence afin que les mesures appropriées puissent être prises.



GÉNÉRAL



Le Gi doit être approuvé par la JJIF (à partir de 2027)

Le port d'une coquille et d'un protège-dents est fortement recommandé dans toutes les catégories d'âge. Les participants U18 et plus jeunes doivent porter un protège-dents et les participants masculins une coquille.

DÉFINITION D'« ÊTRE ACTIF » :



Pour éviter une pénalité de passivité, un athlète doit être actif.



Qu'est-ce que cela signifie ?



« Ne pas effectuer d'attaques significatives avec l'intention de marquer des points ; Le blocage pur, les fausses attaques ou les attaques sans intention de marquer en Partie 1 ou en Partie 2, ainsi que le fait de ne pas attaquer ou de ne pas chercher à obtenir un avantage depuis une position neutre ou supérieure en Partie 3, sont considérés comme des actions passives.».

CHUI = 2 WAZA-ARI :

- **L'UNE DES PRINCIPALES QUESTIONS DES COACHES ÉTAIT DE SAVOIR COMMENT RÉDUIRE LE NOMBRE DE HANSOKU-MAKE TECHNIQUES.**
 - **LA PREMIÈRE PROPOSITION CONSISTAIT À AVERTIR L'ATHLÈTE AVANT DE SANCTIONNER LA PASSIVITÉ ET, EN L'ABSENCE D'ACTION DANS LES 5 SECONDES, À ATTRIBUER LA PÉNALITÉ.**
 - CETTE PROPOSITION A SUSCITÉ DE NOMBREUX RETOURS NÉGATIFS DE LA PART DES COACHES, DES ATHLÈTES ET DES ARBITRES.
 - PROPOSITION RETIRÉE.
 - **NOUVELLE PROPOSITION : RÉDUIRE LA VALEUR DU CHUI À 2 WAZA-ARI POUR L'ADVERSAIRE :**
 - CELA PERMET UNE PÉNALITÉ LÉGÈRE SUPPLÉMENTAIRE AVANT D'ATTEINDRE HANSOKU-MAKE PAR ACCUMULATION DE POINTS DE PÉNALITÉ.
 - LA RÈGLE 2 CHUI = HANSOKU-MAKE RESTE TOUTEFOIS INCHANGÉE.
- **CETTE PROPOSITION A ÉTÉ MIEUX ACCUEILLIE À LA SUITE DE PLUSIEURS ENQUÊTES ET DES RETOURS DES COACHES, DES ATHLÈTES ET DES ARBITRES.**

FUSEN-GASHI / WALK-OVER :

- CLARIFICATION :



Premier appel – lorsque les noms apparaissent à l'écran du tapis



Après 1 minute : deuxième appel, si possible au microphone. À partir de ce moment, l'athlète en retard reçoit un Shido pour perte de temps. La table démarre un chronomètre de 2 minutes visible à l'écran.



Après 1 minute : troisième ET DERNIER appel, si possible au microphone.



Après 1 minute : si l'athlète n'est pas prêt à commencer le combat, il perd le combat par fusen-gashi



MODIFICATION DES GESTES

MODIFICATIONS DES GESTES :

7 gestes supplémentaires

- retour de 3 anciens gestes
- 4 nouveaux gestes



POURQUOI ?

- Pour apporter davantage de clarté aux coaches, aux athlètes, au public et à la communication entre arbitres.

RETOUR DE 3 ANCIENS GESTES :

- LE GESTE « TECHNIQUE DANGEREUSE » REGROUPE ACTUELLEMENT 4 ACTIONS DIFFÉRENTES ET MANQUE DONC DE CLARTÉ POUR TOUS :
 - DIVISER CE GESTE EN 4 (RÉTABLIR LES ANCIENS GESTES)
 - ✓ TECHNIQUE NON CONTRÔLÉE
 - ✓ CONTACT DUR
 - ✓ DIRECT À LA TÊTE
 - ✓ PROJECTION HORS DE LA ZONE DE SÉCURITÉ



4 NOUVEAUX GESTES :

- COUP DE PIED SOUS LA CEINTURE
- COULEUR DU COMBATTANT
- PARTIE EN COURS
- SHIDO



BREF RAPPEL DES PÉNALITÉS :

SHIDO: INFRACTIONS LÉGÈRES

1. **MUBOBI**
2. **SORTIE DE LA ZONE DE COMBAT — SORTIE**
3. **POUSSER VERS L'EXTÉRIEUR**
4. **SAISIE & FRAPPE**
5. **PASSIVITÉ**
6. **PERTE DE TEMPS**
7. **ACTION INTERDITE**
 - AGIR APRÈS **MATE** OU **SONOMAMA**;
 - APPLIQUER DES CLÉS AUX DOIGTS OU AUX ORTEILS ;
 - PLACER UNE MAIN OU UN PIED SUR LE VISAGE DE L'ADVERSAIRE EN PARTIE 2 OU 3 ;
 - FRAPPER AVEC UNE PARTIE DU CORPS NON PROTÉGÉE, PAR EX. GIFLE, COUP DE GENOU, COUP DE COUDE.
8. **PORTER UN ATEMI SOUS LA CEINTURE.**

CHUI: INFRACTIONS GRAVES

1. **IGNORER LES INSTRUCTIONS DU MAT REFEREE**
2. **REMARQUES INUTILES**
 - LES EXCEPTIONS SONT LA DEMANDE DE TEMPS MÉDICAL OU LE FAIT DE SIGNALER AU COACH DE DEMANDER UN CHALLENGE , SANS PARLER AVEC LE COACH.
3. **CONTACT DUR**
4. **TECHNIQUES NON CONTRÔLÉES**
 - ATEMI NON CONTRÔLÉ, MÊME S'IL MANQUE SA CIBLE ;
 - PROJECTION DURE OU VIOLENTE ; TAKEDOWN;
 - TAKEDOWN ENTRAÎNANT UNE CHUTE DE L'ADVERSAIRE SUR LE VISAGE, LA TÊTE OU LE COU ;
 - **U14 ET PLUS JEUNES** : ATEMI À LA TÊTE ;
 - **U16 ET PLUS JEUNES** : CLÉS OU ÉTRANGLEMENTS EN PARTIE 2, TOUTES LES CLÉS DE JAMBE ;
 - **U16 ET PLUS JEUNES** : COMPRIMER LES REINS OU LES CÔTES DE L'ADVERSAIRE DANS LA GUARD.
5. **THROWING OUT**
6. **STRAIGHT TO THE HEAD**

BREF RAPPEL DU HANSOKU-MAKE — INFRACTIONS GRAVES:

HANSOKU-MAKE TECHNIQUE

- ACCUMULATION DE **6 POINTS DE PÉNALITÉ OU PLUS** DANS UN COMBAT ;
- ACCUMULATION DE **2 CHUI**;
- EFFECTUER UNE ACTION SUSCEPTIBLE DE BLESSER L'ADVERSAIRE ;
- LES TECHNIQUES PROVOQUANT UN SAIGNEMENT DOIVENT, SELON LA SITUATION, ÊTRE ÉVALUÉES COMME MUBOBI, CHUI OU HANSOKU-MAKE ;
- APPLIQUER DES TECHNIQUES INTERDITES TELLES QUE :
 - CLÉS AU COU OU À LA COLONNE VERTÉBRALE ;
 - KANI-BASAMI;
 - ÉTRANGLER L'ADVERSAIRE À MAINS NUES ;
 - UN TAKEDOWN (OU UNE TENTATIVE) AVEC UNE SOUMISSION ENGAGÉE CRÉANT UN RISQUE IMPORTANT DE BLESSURE ;
 - CLÉS DE GENOU EN ROTATION.
- **UNE INFRACTION TECHNIQUE GRAVE ENTRAÎNE HANSOKU-MAKE ET LA DISQUALIFICATION DU COMBAT.**

HANSOKU-MAKE DISCIPLINAIRE

- EFFECTUER UNE ACTION DANS LE SEUL BUT DE BLESSER L'ADVERSAIRE ;
- COMPORTEMENT ANTISPORTIF ALLANT AU-DELÀ DE REMARQUES INUTILES, NOTAMMENT SIMULER UNE BLESSURE POUR FAIRE SANCTIONNER L'ADVERSAIRE, JURER, TENIR DES PROPOS RACISTES OU HAINEUX, OU UTILISER DES PAROLES OU GESTES INDÉCENTS OU INSULTANTS ;
- MORDRE, TIRER LES CHEVEUX, FRAPPER OU EXERCER UNE PRESSIION EXCESSIVE SUR LES PARTIES GÉNITALES OU LES YEUX ;
- COMPORTEMENT IRRESPECTUEUX ENVERS L'ADVERSAIRE OU LES SPECTATEURS ;
- NE PAS PRENDRE LE COMBAT AU SÉRIEUX, JOUER OU SIMULER LE COMBAT;
- COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ OU ANTISPORTIF AVANT OU APRÈS LE COMBAT ;
- TOUT AUTRE COMPORTEMENT OU ACTION CONTRAIRE À L'ESPRIT DU BUDO.
- **UNE INFRACTION DISCIPLINAIRE GRAVE ENTRAÎNE L'EXCLUSION DE L'ENSEMBLE DE L'ÉVÉNEMENT, AVEC PERTE DE TOUS LES COMBATS, MÉDAILLES ET POINTS DE QUALIFICATION DANS TOUTES LES DISCIPLINES ET CATÉGORIES.**



PART 1



1) ENGAGEMENTS :



- NOMBRE D'ENGAGEMENTS :
 - NOUS CONSERVONS 2 ENGAGEMENTS APRÈS CHAQUE « HAJIME » AFIN DE MAINTENIR L'ÉQUILIBRE ENTRE LES PARTS.
 - EXCEPTIONS – AU MOINS UN ENGAGEMENT EST OBLIGATOIRE :
 - ✓ APRÈS UNE PÉNALITÉ POUR PASSIVITÉ AVANT LA PARTIE 2
 - ✓ APRÈS AU MOINS DEUX ENGAGEMENTS LORSQUE LE COMBAT EST INTERROMPU POUR UNE AUTRE PÉNALITÉ : SORTIE DU TAPIS, COUP PORTÉ AUX JAMBES, ETC.
 - ✓ AUCUNE PÉNALITÉ POUR PASSIVITÉ N'EST ATTRIBUÉE LORSQU'UN COMBATTANT SAISIT UNE OPPORTUNITÉ.

2) SCORES :

Catégories U16 **doivent** toucher l'adversaire, y compris la tête



Catégories U14 et plus jeunes **ne peuvent pas** viser la tête, de quelque manière que ce soit

2) SCORES :

- ZONES :
 - PARTIE DU CORPS À TOUCHER POUR MARQUER :
 - a) BUSTE – AU-DESSUS DE LA CEINTURE → SOUS LA LIGNE DES ÉPAULES
 - b) DOS – AU-DESSUS DE LA CEINTURE → SOUS LA LIGNE DES ÉPAULES
 - c) TÊTE – MOUVEMENTS CIRCULAIRES UNIQUEMENT
 - PARTIE DU CORPS À UTILISER POUR MARQUER :
 - TOUTES LES ZONES COUVERTES PAR DU MATÉRIEL DE PROTECTION
 - EXCEPTIONS : YOKO-GERI; URAMAWASHI-GERI; MAE-GERI; USHIRO-GERI





2) SCORES :

CRITÈRES :

- POUR MARQUER EN PARTIE 1, LES CRITÈRES SUIVANTS DOIVENT ÊTRE REMPLIS :
 - a) TOUCHER L'ADVERSAIRE, SANS DÉPASSER LE SEMI-CONTACT
 - b) ÊTRE EXÉCUTÉ AVEC HIKITE/HIKIASHI
 - c) ÊTRE EXÉCUTÉ AVEC UNE BONNE DYNAMIQUE, UN BON ÉQUILIBRE ET DU CONTRÔLE
- SI CES TROIS CRITÈRES SONT REMPLIS, TORI MARQUE UN IPPON DE 2 POINTS (OU 3 POINTS POUR MAWASHI & URA-MAWASHI À LA TÊTE).
- SI TORI TOUCHE ET NE REMPLIT QU'UN SEUL DES AUTRES CRITÈRES, IL PEUT MARQUER AU MAXIMUM UN WAZA-ARI.
- SI UNE FRAPPE EST PARTIELLEMENT BLOQUÉE ET REMPLIT LES AUTRES CRITÈRES, TORI PEUT ÉGALEMENT OBTENIR AU MAXIMUM UN WAZA-ARI.



PÉNALITÉS :

Comme les frappes ne peuvent être portées qu'avec les parties en mousse des protections, toute autre surface est considérée comme une technique interdite = Shido.

- Gifle
- coup de genou
- coup de coude

en cas de CHUI :

- Si la technique illégale crée un avantage injuste, les actions doivent être annulées.
- Annuler toutes les actions après le Chui



PART 2

1) PROJECTIONS SANS SAISIE :

- TOUS LES BALAYAGES DE PIED, TELS QUE **DE-ASHI-BARAI**, MARQUENT EN **PARTIE 2** CAR ILS CONSTITUENT UNE TECHNIQUE DE PROJECTION PARFAITE.



2) SCORE :

- ZONES :
 - ZONE DE COMBAT
 - ZONE DE SÉCURITÉ – DOIT ÊTRE ARRÊTÉE AVEC MATTE



2) SCORE :



- **CRITÈRES :**

- PROJETER L'ADVERSAIRE COMPLÈTEMENT SUR LE CÔTÉ, LA POITRINE OU LE DOS EN UN SEUL MOUVEMENT FLUIDE, AVEC CONTRÔLE ET ÉQUILIBRE = IPPON 2 POINTS. EXCEPTION : EN 2 ÉTAPES MAIS DANS LE MÊME MOUVEMENT = WAZA-ARI.
- SI TORI PERD LA SAISIE PENDANT LA PROJECTION, LE SCORE MAXIMAL EST WAZA-ARI; IPPON NE PEUT PAS ÊTRE ATTRIBUÉ.
- UNE DÉFENSE EN PONT NE PEUT PAS MARQUER IPPON ; AU MAXIMUM WAZA-ARI SI L'ADVERSAIRE SE RETROUVE COMPLÈTEMENT SUR LE DOS APRÈS LA DÉFENSE. S'IL/ELLE SE TOURNE SUR LES GENOUX = PAS DE SCORE.
- L'ADVERSAIRE ATTERRIT SUR LES COUDES, LES GENOUX OU EN POSITION ASSISE = PAS DE SCORE.

3) PÉNALITÉS :

- a) **NOUVEAU** : AFIN D'ÉVITER CERTAINES FORMES DE PASSIVITÉ, SONOMAMA EST ANNONCÉ LORSQU'UN ATHLÈTE SORT OU POUSSE SON ADVERSAIRE VERS L'EXTÉRIEUR. LE MR REPLACE LES DEUX ATHLÈTES DANS LA MÊME POSITION AU CENTRE DE LA ZONE DE COMBAT, ATTRIBUE LA PÉNALITÉ APPROPRIÉE ET REPREND AVEC YOSHI.
- b) PROJETER L'ADVERSAIRE SUR LA TÊTE EST SANCTIONNÉ PAR CHUI ET PEUT ENTRAÎNER DIRECTEMENT HANSOKU-MAKE LORSQU'IL EST ÉVIDENT QUE L'ACTION EST INTENTIONNELLE.
- c) SI UKE SE MET LUI-MÊME EN DANGER POUR ÉVITER UN SCORE EN PARTIE 2, MUBOBI EST ATTRIBUÉ.
- d) UN ATHLÈTE QUI SE CONTENTE DE BLOQUER LES ATTAQUES EST CONSIDÉRÉ COMME PASSIF EN PARTIE 2 :
 - UN ATHLÈTE QUI GARDE LES BRAS TENDUS SANS TENTER AUTRE CHOSE EST ÉGALEMENT CONSIDÉRÉ COMME PASSIF EN PARTIE 2.
 - UN ATHLÈTE QUI OBTIENT UN AVANTAGE EN PARTIE 2 (PAR EXEMPLE, EN DÉSTABILISANT L'ADVERSAIRE PAR DES MOUVEMENTS DE BRAS) MAIS QUI NE L'EXPLOITE PAS EST ÉGALEMENT CONSIDÉRÉ COMME PASSIF.





PART 3



POSITION TORTUE



POSITION À 4
POINTS



CLARIFICATION :

Tortue : sur les
coudes et
complètement
fermé, comme une
carapace de tortue.

4 appuis : bras
tendus et sur les
genoux.

CLARIFICATION :



Un Osae-komi continue en position tortue mais s'arrête en position « 4 appuis ».



Lorsqu'il y a Osae-komi et que Uke atteint le troisième tatami ou sort de la zone de sécurité (2 m) avec la main ou le corps, mais que Tori touche encore la zone de combat, l'Osae-komi continue.

CLARIFICATION :

Si un athlète tente un tai-otoshi depuis une position à genoux, il doit y avoir une pause lorsque le pied est posé au sol avant l'attaque. On peut alors considérer qu'il est revenu en Partie 2.



S'il n'y a pas de pause, aucun score n'est possible car la projection est effectuée en Partie 3.



ILLUSTRATION :



NOUVEAU :

- **LES MÊMES TECHNIQUES DE SOUMISSION ET RÈGLES POUR LE FIGHTING ET LE JIU-JITSU DANS LES CATÉGORIES U18/U21/ADULTES.**

RÈGLES U16/U14 EN PHASES 2 & 3

Phase 2, aucune clé (Kwanzetsu waza) ni étranglement (shime waza)

Phase 3 : aucune clé de jambe

En phase 3, les étranglements et les clés peuvent uniquement être démontrés, sans être appliqués.

RÈGLES U12/U10

Pour les phases 1 et 2, les mêmes règles que pour les catégories U14 s'appliquent

Les techniques de clé (kwanzetsu waza) ne sont pas autorisées dans ces catégories d'âge

Les étranglements (shime waza) ne sont pas autorisés dans ces catégories d'âge

En phase 3, seules les immobilisations (osae-komi) sont autorisées

**FIN POUR LA
SESSION
FIGHTING
MERCI À VOUS**



MODIFICATIONS DES RÈGLES EN 2026 POUR LE DUO

- PRÉSENTÉ PAR
- **AMRAN ELOTMANI** World A Referee Fighting & Duo /
Head Referee JJEU et Coordinateur JJIF Fighting
Working Group
- **BAPTISTE DUPONT** World B Referee Fighting & Duo /
Responsable Arbitrage Ju-Jitsu - FFJDA & Membre JJIF
Fighting Working Group
- 11/10/2026



BEHAVIOR – BODY LANGUAGE

As referees, we are sometimes required to do things that do not come naturally to us. One of them is controlling our facial expressions during a fight.

Regardless of whether we agree or disagree with a decision, we must maintain a true "poker face."

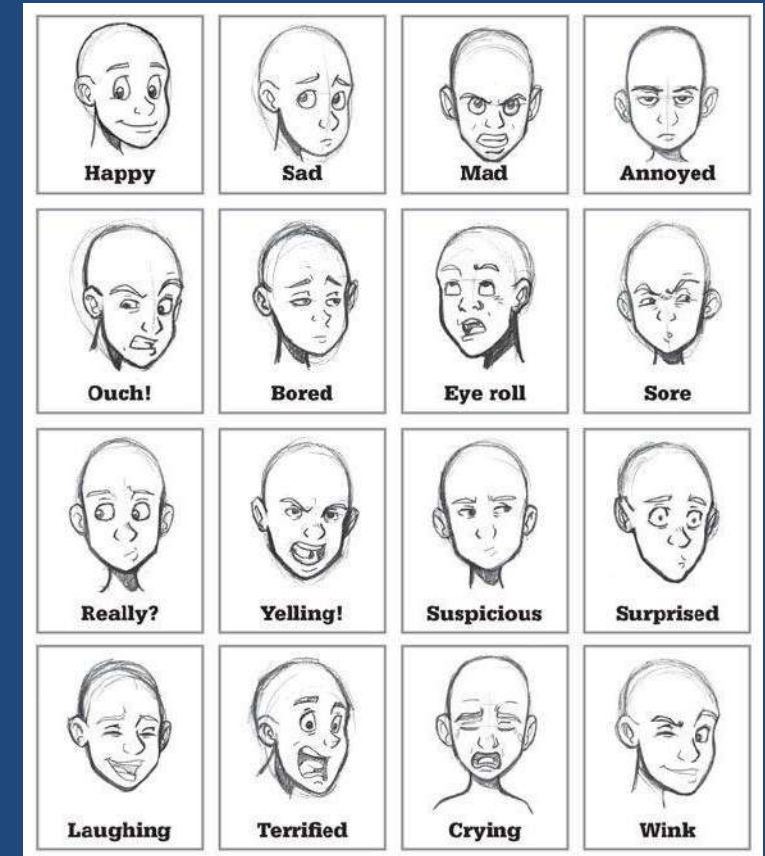
This is a skill we all need to work on, as our facial expressions can sometimes reveal our thoughts without us even realizing it.

When we show facial expressions while our colleague is officiating, we immediately distance ourselves from their decision. Whether we intend to or not, we send a message that we doubt their judgment, leaving them isolated.

As referees, we communicate not only through our words and official signals, but also through our body language and facial expressions.

Our colleague may be tired, under pressure, or simply not performing at their best. That is precisely when our role becomes even more important.

It is our duty and responsibility to support one another and work as a team to ensure the fight is officiated fairly, confidently, and professionally.



VIDEO REVIEW PROCEDURE

Stop the fight as soon as possible, once the first stable position has been reached and you can safely call "Stop" or "Freeze the fight."

As soon as the VR sees the coach stand up to request a challenge, press "M" to create a marker close to the relevant action.

Open the microphone of the radio when the coach is talking

Double-check the challenge with the coach and repeat exactly what was requested.

The MR clearly states the coach's request and waits for the VR's decision.

The VR should review the action only once or twice, then make a decision.

Communicate the outcome of the video review clearly.

The entire video review procedure should not take longer than 40 seconds.



DUO (V4.3 – SEPTEMBRE 2026)

[HTTPS://WWW.JU-JITSU.SPORT/FILEADMIN/JJIF/MEDIA/DOWNLOADS/RULES/DUO/JJIF_DUO_RULEBOOK_4.3_2026.PDF](https://www.ju-jitsu.sport/fileadmin/jjif/media/downloads/rules/duo/jjif_duo_rulebook_4.3_2026.pdf)

1. LE VARIETY SCORE A ÉTÉ ENTIÈREMENT REMANIÉ:

- IL S'AGIT PROBABLEMENT DE L'UNE DES MODIFICATIONS LES PLUS IMPORTANTES. AUPARAVANT, LE VR ATTRIBUAIT UNE NOTE GLOBALE DE VARIÉTÉ, BASÉE SUR LA RÉPÉTITION DES TECHNIQUES.
- DANS LA NOUVELLE VERSION, CHAQUE **TYPE D'ACTION DIFFÉRENT RAPPORTE 1 POINT** , AVEC UN MAXIMUM DE **12 POINTS**.
- LES ACTIONS SONT DÉSORMAIS RÉPARTIES EN **GROUPES** POUR LES PARTIES 3 ET 4 : PROJECTIONS DEBOUT VERS AVANT/ARRIÈRE, 1 GENOUX OU LES 2 GENOUX AU SOL, AMENÉES AU SOL, SACRIFICES, SOUMISSIONS, ATEMI, ETC.

LA RÉPÉTITION DU MÊME TYPE NE RAPPORTE AUCUN POINT SUPPLÉMENTAIRE.

VARIÉTÉ EN PARTIE 3:

1. **2 PROJECTIONS DIFFÉRENTES DEBOUT VERS L'AVANT D'UKE** (EX. SEOI NAGE, O GOSHI, TAI OTOSHI, UCHI MATA)
2. **PROJECTION DEBOUT VERS L'ARRIÈRE D'UKE** (EX. O SOTO GARI, SUKUI NAGE)
3. **PROJECTION AVEC DESCENTE SUR UN OU DEUX GENOUX** (EX. SEOI OTOSHI, KATA GURUMA À GENOUX, TAI OTOSHI À GENOUX...)
4. **AMENÉE AU SOL VERS L'AVANT D'UKE** (EX. DOUBLE LEG PAR L'ARRIÈRE, COLLAR DRAG)
5. **AMENÉE AU SOL VERS L'ARRIÈRE D'UKE** (EX. DOUBLE LEG, KO UCHI GARI)
6. **PROJECTION EN SACRIFICE VERS L'AVANT D'UKE** (EX. YOKO WAKARE, URA NAGE, TOMOE NAGE)
7. **PROJECTION EN SACRIFICE VERS L'ARRIÈRE D'UKE** (EX. TANI OTOSHI, KANI BASAMI, KO UCHI MAKIKOMI)
8. **SOUMISSION (ÉTRANGLEMENT, CLÉ ARTICULAIRE)** (EX. KOTE GAESHI, SHIHO NAGE)
9. **ATEMI** (EX. YOKO GERI, MAWASHI GERI, COUP DE POING)
10. **NON DÉFINI** (LORSQUE LA PROJECTION OU L'AMENÉE AU SOL NE CORRESPOND À AUCUN DES GROUPES CI-DESSUS, PAR EXEMPLE LORSQU'IL S'AGIT D'UNE COMBINAISON DE DEUX GROUPES)

VARIÉTÉ EN PARTIE 4:

1. **FRAPPE AVEC LE MEMBRE SUPÉRIEUR** (COUP DE POING, COUDE, MAIN OUVERTE, SHUTO)
2. **FRAPPE AVEC LE MEMBRE INFÉRIEUR** (GENOU, TALON, COUP DE PIED)
3. **CLÉ AVEC UKE SUR LE DOS** (JUJI GATAME...)
4. **CLÉ AVEC UKE SUR LE VENTRE** (UDE GARAMI...)
5. **ÉTRANGLEMENT DEPUIS L'AVANT D'UKE** (ÉTRANGLEMENT CROISÉ...)
6. **ÉTRANGLEMENT DEPUIS L'ARRIÈRE D'UKE** (ÉTRANGLEMENT ARRIÈRE À MAINS NUES...)
7. **CLÉ DE JAMBE/PIED** (ASHI GATAME, HIZA GATAME)
8. **CLÉ DE COU** (KUBI KWANSETSU)
9. **ARME** (FRAPPE, CLÉ)*
10. **NON DÉFINI** (LORSQUE LA TECHNIQUE FINALE NE CORRESPOND À AUCUN DES GROUPES CI-DESSUS, PAR EXEMPLE LORSQU'IL S'AGIT D'UNE COMBINAISON DE DEUX GROUPES)

* SI TORI FRAPPE UKE À LA TÊTE AVEC LE BÂTON OU COUPE UKE AVEC LE COUTEAU, CELA EST CONSIDÉRÉ COMME UNE ACTION INTERDITE ET LA TECHNIQUE REÇOIT ZÉRO (0) POINT.

2. RÔLE DU VIDEO REFEREE

- LA NOUVELLE VERSION ÉTABLIT OFFICIELLEMENT QU'IL Y A **5 ARBITRES : 1 MR + 3 JR + 1 VR**.
LE VR CONTRÔLE Désormais explicitement la **MAUVAISE ATTAQUE**, le **VARIETY SCORE** ET LES **CHALLENGES DES COACHES**. LORS DES FINALES, DEUX VR'S PEUVENT TRAVAILLER ENSEMBLE.
LE HR SUPERVISE L'ENSEMBLE.

3. LA PROCÉDURE DE CHALLENGE EST DÉCRITE BEAUCOUP PLUS CLAIREMENT.

- PENDANT LES QUALIFICATIONS, LE COACH PEUT DEMANDER UN **CHALLENGE UNIQUEMENT POUR SON PROPRE DUO** CHALLENGE SUR TROIS ÉLÉMENTS : **WEAPON CONTROL, VARIETY ET WRONG ATTACK**. LORS DES FINALES, LE COACH PEUT ÉGALEMENT DEMANDER UN CHALLENGE CONCERNANT L'AUTRE ÉQUIPE POUR LES MÊMES ÉLÉMENTS.
- LE CHALLENGE DOIT ÊTRE DEMANDÉ **APRÈS LA DERNIÈRE ATTAQUE ET AVANT L'ANNONCE DU VAINQUEUR**. LE VR TRAITE LE CHALLENGE ET LE HR PEUT INTERVENIR SI NÉCESSAIRE.

4. NOUVEAU SYSTÈME DE QUALIFICATION ET DE DÉPARTAGE.

Les **4 duos ayant obtenu les meilleurs scores** accèdent à la Medal Phase.
En cas d'égalité après le Round 3, les duos concernés effectuent désormais un **tie-break spécifique de 6 attaques : A1-A2-B2-B3-C3-C4**. Si nécessaire, cette procédure est répétée jusqu'à ce que les duos puissent être départagés.



Il s'agit d'une différence importante avec l'ancien système, qui utilisait notamment les scores des manches précédentes, puis le Variety Score comme critères de départage.
L'ancien système prévoyait également des situations où six duos pouvaient accéder à la Medal Phase.

5. LA MEDAL PHASE A ÉTÉ SIMPLIFIÉE ET STRUCTURÉE PLUS CLAIREMENT.



- LES DEMI-FINALES OPPOSENT Désormais clairement le **4^E AU 1^{ER}** ET **3^E AU 2^E**, puis les vainqueurs disputent la finale. Chaque face-off comprend **6 ATTAQUES** : **2 DE LA SÉRIE A, 2 DE LA SÉRIE B ET 2 DE LA SÉRIE C.**

6. MODIFICATION IMPORTANTE POUR LES CATÉGORIES DE JEUNES.

- LE PROGRAMME EST DÉSORMAIS DÉFINI BEAUCOUP PLUS PRÉCISÉMENT PAR CATÉGORIE D'ÂGE :
- **U16** : SÉRIE A + SÉRIE B PENDANT LES QUALIFICATIONS ; BRONZE = A1-A2-B2-B3 ; GOLD = A3-A4-B1-B4.
- **U14** : QUALIFICATIONS A1-A2-A3, PUIS B1-B2-B3 ; BRONZE = A1-A3-B1-B3 ; GOLD = A2-A3-B2-B3.
- **U12** : A1-A2, PUIS B1-B2.
- **U10 ET PLUS JEUNES** : A1-A2, PUIS A1-A2.
- C'EST DONC NETTEMENT PLUS DÉTAILLÉ QUE L'ANCIEN TABLEAU QUI REGROUPEAIT LES U12/U14/U16.

7. ÉQUIPEMENT NON CONFORME

- UN DUO QUI NE SATISFAIT PAS AUX EXIGENCES DISPOSE DE **2 MINUTES POUR SE METTRE EN CONFORMITÉ**. LE DUO REÇOIT ÉGALEMENT UNE PÉNALITÉ POUR RETARD. SI, APRÈS CES DEUX MINUTES, IL N'EST TOUJOURS PAS EN ORDRE, IL REÇOIT **0 POINT POUR CETTE MANCHE**.

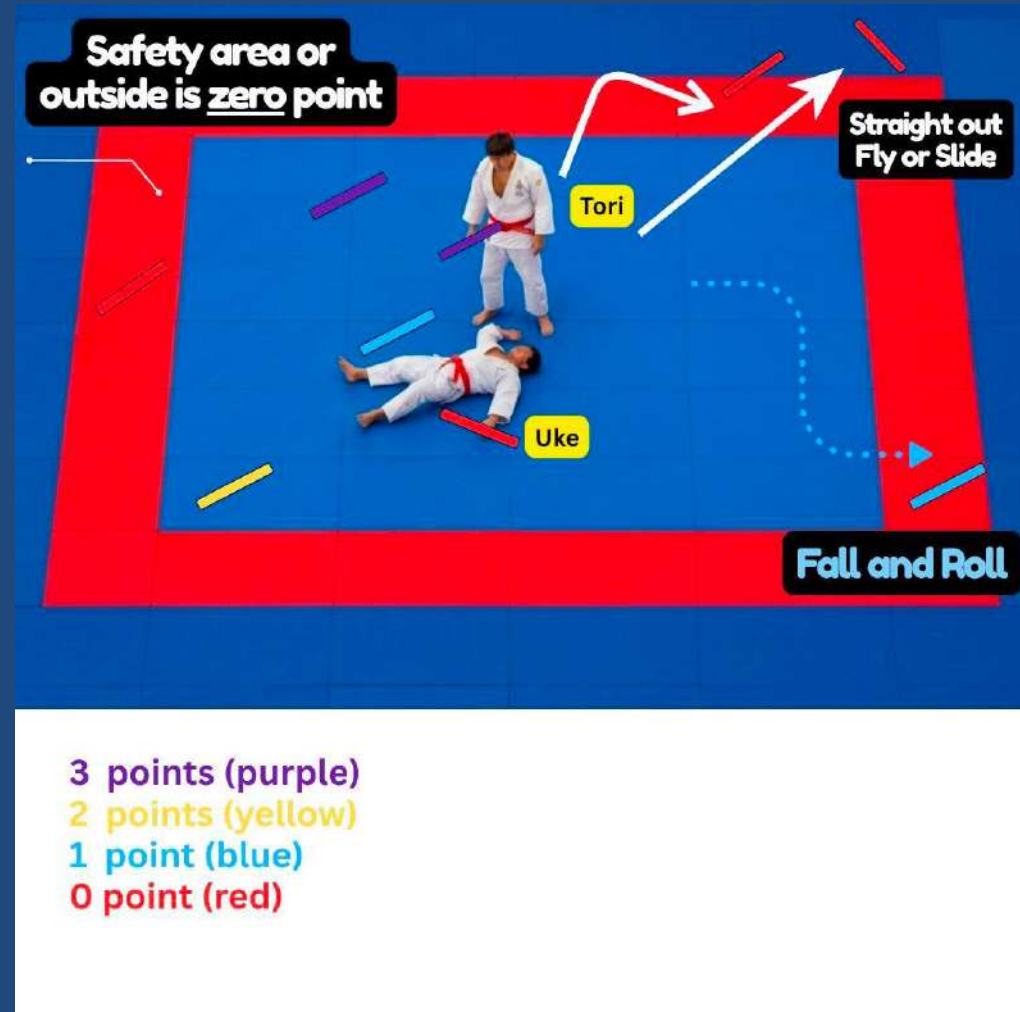
8. NOUVELLE SECTION 10 : COMPÉTITION PAR ÉQUIPES.

- IL S'AGIT D'UNE TOUTE NOUVELLE SECTION. UNE ÉQUIPE SE COMPOSE DE **3 À 6 DUOS**, AVEC AU MINIMUM **1 DUO MASCULIN + 1 DUO FÉMININ + 1 DUO MIXTE**, ET AU MAXIMUM DEUX DUOS PAR CATÉGORIE. UN DUO PEUT EXÉCUTER AU MAXIMUM **2 ATTAQUES** PENDANT LE TEAM MATCH.

9. NOUVELLES ANNEXES.

- LA NOUVELLE VERSION AJOUTE NOTAMMENT **ANNEXE III – DIVISIONS ET PROCÉDURE** ET **ANNEXE IV – WEAPON CONTROL** .
- LE DOCUMENT COMPTE AINSI DÉSORMAIS 40 PAGES ET FORMALISE DAVANTAGE LE DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION AINSI QUE LE CONTRÔLE DES ARMES.

WEAPON CONTROL:



10. MEDICAL TIME EST DÉSORMAIS EXPLICITEMENT DÉFINI.

- LA NOUVELLE VERSION PRÉVOIT UN MAXIMUM DE **2 MINUTES DE MEDICAL TIME PAR PRÉSENTATION**. DÈS QUE CE TEMPS EST DÉPASSÉ, LE DUO REÇOIT **0 POINT POUR CETTE MANCHE**.

LES PRINCIPALES MODIFICATIONS À PRÉSENTER AUX ARBITRES DANS VOS LEAGUE ET RÉGIONS

Pour présenter la nouvelle version aux arbitres, je mettrais surtout l'accent sur **5 blocs opérationnels** : le **nouveau Variety Score (max. 12)**, le **nouveau rôle du VR**, la **nouvelle procédure de challenge**, le **nouveau système de Qualification/Tie-Break/Medal Phase** et les **nouveaux programmes U16/U14/U12/U10**.



Plusieurs modifications moins importantes, mais significatives, concernent également les **critères de score des Séries A/B/C** et le **Weapon Control**. La nouvelle version décrit notamment plus précisément les situations liées à une (pré)attaque incorrecte, au control avec les armes, à un bâton qui roule, au désarmement et aux actions interdites avec le couteau ou le bâton.

**FIN DU
SÉMINAIRE
MERCI À VOUS**

