

Règles en Newaza

1. Surface de combat

6m x 6m minimum

2. Table et instruments de contrôle

2 commissaires sportifs minimum par table pour assurer le suivi des combats.

- Pour le 1er : tableau, feuille de match et chrono
- Pour le 2ème : tableau de marque manuel et/ou électronique

3. Arbitrage des combats

- Un arbitre sur la surface assure l'arbitrage du combat
- Un juge installé à la table de contrôle assure le suivi des scores en fonction des indications de l'arbitre

4. Tenue des combattants

Ils porteront un judogi blanc (veste et pantalon) propre conforme aux normes précisées en annexe 1.

Un judogi bleu (veste et pantalon) sera toléré.

Le 1er combattant appelé portera une ceinture rouge.

Les protections souples (exclusivement) sont autorisées.

5. Salut

Respect du salut traditionnel debout du Judo et Jujitsu en début et fin de combat.

6. Déroulement du combat

Après le salut traditionnel debout, le combat commencera debout et se terminera par l'abandon d'un des combattants ou à l'issue du temps réglementaire prévu par les règles techniques.

Si à la fin du temps réglementaire, les deux combattants sont à égalité de points et d'avantages, le combat se poursuivra selon le principe de l'avantage décisif.

La durée de la prolongation est égale au temps de combat initial. En cas de nouvelle égalité, la décision sera attribuée par l'arbitre.

Toutes les formes de projection et ramassement de jambes sont autorisées.

Un combattant peut aller au sol dès qu'il le souhaite, à condition qu'il ait une saisie sur le kimono de son adversaire.

Toutes les saisies sont autorisées à l'exception de la saisie doigts à l'intérieur de la manche ou du pantalon.

Le combat s'enchaîne sans interruption de debout vers le sol et du sol vers debout.

7. Techniques prohibées

Actions interdites sanctionnées par HANSOKUMAKE :

- frapper, mordre, griffer, pincer, tirer les cheveux (évaluation de l'acte volontaire)
- mettre les doigts dans les yeux
- effectuer des clés sur les doigts et les orteils
- toute action dangereuse pour la colonne vertébrale
- les clefs de cou
- clefs de jambes en rotation (y compris recouvrir la jambe de l'adversaire avec la jambe extérieure de l'attaquant lors d'une tentative de clef de cheville)
- étranglements avec la ceinture
- saisie de la gorge avec les doigts
- projection en ciseaux aux jambes (de type : *kani basami*)
- projeter violemment son adversaire sur le sol (sur le dos) lorsque ce dernier contrôle dans sa garde, se trouve dans le dos ou est dans une phase d'efficacité proche de la soumission en étant décollé du sol
- toutes les actions brutales dans le but de blesser volontairement
- contester les décisions de l'arbitre
- proférer des insultes ou effectuer des gestes déplacés envers l'arbitre, l'adversaire, le public
- sortir du tapis volontairement pour échapper à une technique de soumission verrouillée

Actions interdites sanctionnées par SHIDO :

- mettre les doigts à l'intérieur des manches de la veste et des jambes de pantalon de l'adversaire
- bloquer intentionnellement le combat
- être passif
- maintenir une immobilisation plus de 5 secondes, pour empêcher l'évolution du combat
- refuser l'affrontement au sol
- s'asseoir au sol sans contact préalable avec son adversaire
- sortir du tapis volontairement pour empêcher la réalisation d'une action favorable à l'adversaire ou l'engagement d'une technique de soumission

En cas de passivité, l'arbitre touche le combattant en lui disant d'évoluer ; en cas de non évolution, 1 SHIDO lui sera attribué.

En cas de faute ayant permis d'avoir un avantage ou une position avantageuse, l'arbitre prononcera le MATTE.

Les 2 combattants reprendront le combat dans la position initiale.

Equivalence points/pénalités

- SHIDO : 2 points à l'adversaire
- HANSOKUMAKE : disqualification
- 4 SHIDO : disqualification
- 1 HANSOKUMAKE pour action dangereuse envers l'adversaire ou une attitude contraire à l'esprit interdit la poursuite de la compétition.

8. Les points

Un combattant ne peut pas marquer de nouveaux points en revenant à une position qu'il a quittée volontairement.

Aucun point ne peut être marqué par l'un ou l'autre des combattants tant qu'une tentative de soumission est en cours.

Avantages :

Ils sont donnés pour

- Les actions techniques correctement engagées mais qui n'aboutissent pas à l'abandon de l'adversaire
- Les contrôles et actions ne remplissant pas tous les critères d'attribution des points mais proches d'aboutir

Remarques :

Les avantages, quel que soit leur nombre, restent inférieurs aux points

Au signal de la table annonçant la fin du combat, l'arbitre peut annoncer un avantage pour récompenser une action engagée qui était susceptible d'aboutir.

Les positions :

- Genou sur estomac : 2 points

Critères : Contrôle 3 secondes

A gauche de l'adversaire : placer le genou gauche, à droite de l'adversaire : placer le genou droit

L'autre genou est décollé du sol

- Position montée : 4 points

Critères : Contrôle 5 secondes

Face à la tête de l'adversaire

Au moins un genou au sol

Au maximum un bras de l'adversaire pris sous les jambes

- Le dos : 4 points

Critères : Contrôle 5 secondes

Engagement des deux talons, plus loin que l'aîne

Au maximum un bras de l'adversaire pris sous les jambes

Remarque : valable ventre en l'air, ventre vers le sol, adversaire debout.

Les actions :

Définition : La garde est la position du combattant qui se trouve sur le dos lorsque son adversaire est face à lui, que les jambes soient croisées dans le dos de l'adversaire (garde fermée), devant celui-ci (garde ouverte) ou entourent une jambe (demi-garde).

- Le passage de garde : 3 points

Critères : passer les deux jambes de l'adversaire contrôler 5 secondes perpendiculairement (*hon gesa gatame / yoko shio gatame*) ou longitudinalement (*kami shio gatame*) le bras de l'attaquant ne doit pas être contrôlé par les jambes de l'adversaire

Avantage : la position est contrôlée moins de 5 secondes; le combattant en position inférieure passe à plat ventre ou à quatre pattes pour éviter l'action; l'attaquant est obligé de se déplacer continuellement pour ne pas perdre le contrôle; l'attaquant, au cours de son action de passage de garde, arrive en "demi-garde" en contrôlant son adversaire le dos au sol

Remarques :

Passage de garde + position montée: 3+4 = 7 points

Passage de garde + genou sur estomac : 2 points, puis 3 points quand l'attaquant descend en contrôle latéral

- Retournement : 3 points

(y compris les enroulements réalisés par le combattant en quadrupédie)

Critères : Contrôle de l'adversaire en *osae waza* pendant 5 secondes

Remarque : les sorties d'*osae waza* ne donnent aucun point pour l'action de renversement mais 1 point peut être marqué si elles sont suivies d'une *osae waza* en contre-attaque.

- *Osae waza* (autres situations) : 1 point

Critères : contrôle de 5 secondes ; adversaire sur le dos l'attaquant doit avoir les jambes libres

- Projection simple : 2 points

Critères : projection sur le dos, même en restant debout ou toute autre projection ou amenée au sol suivie du contrôle au sol de la position d'arrivée

Remarque : si un combattant tient la jambe de son adversaire qui s'assoit, il marquera 2 points

- Projection + *osae waza* : 5 points

Critères : projection suivie d'un contrôle en *osae waza* latérale ou arrière

Avantage : Le combattant attaqué perd l'équilibre sans arriver sur le dos et reprend une position neutre avant que l'attaquant ait contrôlé la position

- Projection + position codifiée (genou sur estomac, position montée) : 2 points + les points de la position (2 ou 4)

Critères : projection suivie d'un contrôle en genou sur estomac de 3 secondes ; projection suivie d'un contrôle en position montée de 5 secondes

- Renversement simple : 2 points

Critères : la technique doit débiter depuis la garde ou la demi-garde ; l'attaquant doit arriver au-dessus de son adversaire dans la garde ou la demi-garde

- Renversement + contrôle : 2+1 points

La technique doit débiter depuis la garde ou la demi-garde; l'attaquant doit arriver en *osae waza* et maintenir la position 5 secondes

- Renversement + position codifiée (genou sur estomac, position montée) : 2 points + les points de la position (2 ou 4)

Critères : renversement suivi d'un contrôle en genou sur estomac de 3 secondes ; renversement suivi d'un contrôle en position montée de 5 secondes

- Inversion de position : 2 points

Critères : L'action démarre de la garde ; L'attaquant arrive au-dessus de son adversaire; L'adversaire se trouve en quadrupédie;

Contrôle maintenu 5 secondes

9. Les soumissions

Les tentatives de soumission ne sont pas interrompues quand un combattant se relève.

Les techniques de soumission doivent être réalisées avec contrôle pour laisser à l'adversaire la possibilité d'abandonner.

Techniques autorisées

- Clefs de bras : poignet, coude, épaule
- Clefs de jambe dans l'axe : hanche, genou, cheville
- Compressions musculaires
- Etranglements

10. Les sorties de Tapis

Les combattants sont considérés comme sortis de la surface de combat quand il n'existe plus aucun appui à l'intérieur de la surface de combat.

Les combattants reprennent au centre du tapis dans la position qui était la leur lors de la sortie du tapis.

Si le déroulement de l'action rend impossible la détermination d'une position pour reprendre, les deux combattants reprendront debout.

11. Temps de combat par catégories d'âges et niveaux de grades

Séparation des Kyus jaune à vert et des ceintures bleues, marrons et noires.

Féminin et Masculin (activité non mixte).

Catégories	Temps de combat en minutes
Cadets/Cadettes	4
Juniors et seniors M/F	6
Seniors de 36 à 45 ans M/F	5
Seniors de 46 à 55 ans M/F	5
Seniors plus de 55 ans	5

12. Catégories de poids

Catégories	Catégories de poids
Juniors et Seniors masculins	60Kg, 66Kg, 73Kg, 81Kg, 90Kg, 100Kg, +100Kg
Juniors et Seniors féminins	48Kg, 52Kg, 57Kg, 63Kg, 70Kg, 78Kg, +78Kg
Cadets	55Kg, 60Kg, 66Kg, 73Kg, 81Kg, 90Kg, 100Kg, +100Kg
Cadettes	44Kg, 48Kg, 52Kg, 57Kg, 63Kg, 70Kg, 78Kg, +78Kg

13. Limites d'actions par grades et âges

- Cadets et cadettes : pas de clefs de jambes
- Juniors et seniors : les clefs sur le membre inférieur ne sont autorisées qu'à partir de la ceinture bleue. Elles ne pourront être effectuées que dans l'axe de l'articulation (pas de torsion)
- Seniors à partir de 46 ans : les clés de jambes sont interdites. Le départ (ainsi qu'une éventuelle reprise) du combat s'effectuera un genou au sol.

14. Blessure d'un des combattants

- L'arbitre stoppera le combat, demandera l'intervention du médecin qui soignera ou informera de l'importance de la blessure le combattant et l'arbitre, le médecin pourra décider de la suite à donner pour l'abandon après blessure ou de la reprise du combat.
- L'arbitre respectera la décision du médecin.
- Tous les saignements devront être stoppés et les précautions devront être prises pour éviter le contact avec les saignements.
- Temps maximum d'intervention et de soin pendant un combat : 5 minutes (temps cumulé).

15. Comportement du Coach

Le coach sera exclu de l'environnement du tapis de compétition en cas de manquement aux règles de bonne tenue ou d'incivilités avérées.

16. Gestes de l'arbitre

Les points, avantages et pénalités sont indiqués avec le bras correspondant à la couleur du combattant concerné (un manchon de couleur aux poignets de l'arbitre).

L'arbitre indique à la table les points marqués en présentant un, deux, trois ou quatre doigts.
Les avantages sont indiqués en balayant horizontalement l'espace avec le bras.

FIN