

ATTRIBUTION DES POINTS <COMBAT - JU-JITSU>

	IPPON		WAZA ARI
1^{ère} Partie	DEUX POINTS - Un coup en bon équilibre et contrôlé		UN POINT - Un coup partiellement bloqué
2^{ème} Partie	DEUX POINTS - Une projection parfaite - Un étranglement avec abandon - Une clé avec abandon		UN POINT - Une projection imparfaite
3^{ème} Partie	TROIS POINTS - Un étranglement avec abandon - Une clé avec abandon - Une immobilisation avec abandon	DEUX POINTS - Une immobilisation de 15 secondes	UN POINT - Une immobilisation entre 8 à 14 secondes
	- A n'importe quel moment de la rencontre s'il y a Ippon dans les 3 parties = Full Ippon, fin du combat. - S'il y a une différence de 14 points ou plus à la fin du premier tour, fin du match. - 1 Hansoku Maké : (par totalisation de pénalités) : possibilité de continuer la compétition.		

PÉNALITÉS :

- Shido = 1 point pour l'adversaire.
- Chui = 2 points pour l'adversaire.
- Hansoku Maké = 14 points pour l'adversaire.
- Les pénalités sont cumulées par les commissaires sportifs et non par l'arbitre.
- ☛ 1 Shido = Shido = 1 point.
- ☛ 2 Shido = Chui = 2 points.
- ☛ 3 Shido = Keikoku = 1 Ippon dans la partie concernée + 1 W.A.
- ☛ 4 Shido = Hansoku Maké, mais n'est pas pénalisé pour la compétition.
- ☛ 2 Chui = Hansoku Maké (disqualification) 14 points pour l'adversaire.
- ☛ Forfait ou désistement en cours de match 14 points au vainqueur.

SHIDO

- 1- Passivité.
- 2- Sortie de tapis les 2 pieds.
- 3- Atémi alors qu'il y a saisie.
- 4- Agir après Matté.
- 5- Atémi aux jambes.
- 6- Atémi sur Uke à terre.
- 7- Tordre les doigts.
- 8- Ciseau au corps en verrouillant.
- 9- Projeter son adversaire ayant un pied dans la zone de sécurité.

CHUI

- 1- Atémis ou poussées trop violents (Hard contact).
- 2- Coups de pieds et poings directs à la tête.

KEIKOKU

- 1- Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
- 2- Faire intentionnellement une action sans contrôle.
- 3- Faire des remarques ou gestes inutiles à l'adversaire.

HANSOKU MAKE

- 1- Faire une action intentionnelle.
- 2- Projeter ou essayer de projeter l'adversaire avec n'importe quelle clé ou étranglement ou faire n'importe quelle clé en mouvement sur la nuque ou sur la colonne vertébrale.
- 3- Faire n'importe quelle clé sur la nuque.
- 4- Être désobligeant envers l'arbitre.

HANSOKU MAKE (DIRECT)

- 1- Ne peut continuer la compétition de la journée.