

Règlements d'arbitrage

Judo

Revus et mis à jour
septembre 2011

Par : Raymond Damblant 8^e dan - Arbitre olympique
Gabriel Gay 6^e dan - Arbitre int B.

Ce document a été réalisé pour servir de référence aux arbitres,
aux futurs arbitres et aux membres du dojo en général.

Club Hakudokan



Toute reproduction doit être autorisée par la direction du dojo

Article 1 - Surface de Competition.

Article 2 - Matériel.

Article 3 - Tenue de Judo (Judogi).

Article 4 - Hygiène.

Article 5 - Arbitres et Officiels.

Article 6 - Position et Fonction de l'Arbitre.

Article 7 - Position et Fonction des Juges.

Article 8 - Gestes.

Article 9 - Actions en bordure

Article 10 - Durée du Combat.

Article 11 - Arrêt du Combat / Sono-mama / Mate.

Article 12 - Signal de Fin de Combat.

Article 13 - Temps d'Immobilisation (Osaekomi).

Article 14 - Technique coïncidant avec le signal de fin de combat.

Article 15 - Début du Combat.

Article 16 - Enchaînement en Newaza.

Article 17 - Application de Mate.

Article 18 - Sono-mama.

Article 19 - Fin du Combat.

Article 20 - Ippon.

Article 21 - Waza-ari-awasete-Ippon.

Article 22 - Sogo-gachi.

Article 23 - Waza-ari.

Article 24 - Yuko.

Article 25 - Osaekomi waza

Article 26 - Actes prohibés et pénalités

Article 27 - Forfait et Abandon

Article 28 - Blessure, maladie ou accident

Article 29 - Situations non prévues par les règlements

Article 1- la surface de compétition

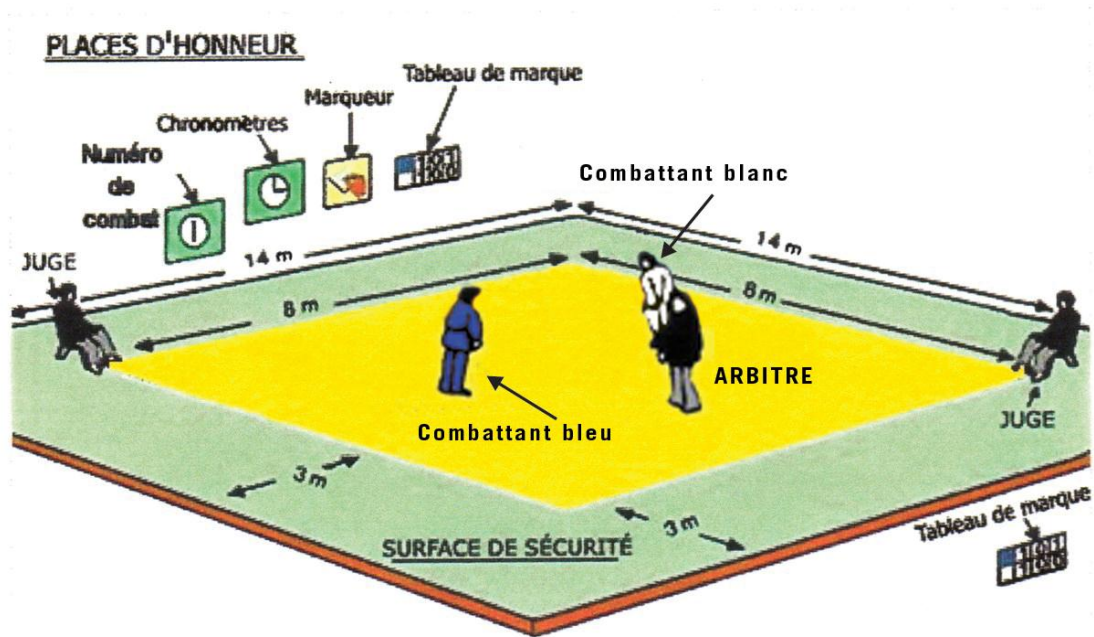
La surface de compétition doit mesurer 14m x 14m, elle comprend une surface de combat de 8m x 8m et une surface de sécurité de 3m au pourtour. La surface de combat est généralement de couleur jaune et la surface de sécurité de couleur uniforme verte, rouge ou bleue.

Un ruban adhésif de couleur bleue et un autre de couleur blanche, d'environ 10cm de large et 50 cm de long, doivent être collés au centre de la surface de combat à une distance d'environ 4 m l'un de l'autre afin d'indiquer l'emplacement du début et de la fin du combat. Le ruban adhésif bleu doit être placé à la droite de l'arbitre et le blanc à la gauche.

La surface de compétition peut être montée sur un plancher ou une plate-forme ayant une certaine souplesse (voir annexe).

Si deux surfaces de compétition sont disposées l'une à côté de l'autre, il est alors permis d'utiliser une surface de sécurité commune d'une largeur de 3m.

Un espace libre d'au moins 50 cm doit être laissé autour de la surface de compétition.



Annexe de l'article 1 - surface de compétition

Pour les jeux olympiques, les championnats du monde, les évènements continentaux et de la FIJ, la surface de combat doit être de 8m x 8m, cependant pour certains évènements la surface de compétition pourra être plus petite.

Tatamis

Ils mesurent généralement 1m x2m et sont faits, le plus souvent, de mousse agglomérée ou de matériau similaire.

La surface de combat doit être recouverte de tatamis ayant une densité de 230 minimum et de 300 maximum. Ils doivent être fermes et posséder la propriété d'amortir l'impact et les ondes de choc lors des chutes et ils ne doivent être ni glissants, ni trop rugueux.

Les éléments constituant la surface de compétition doivent être juxtaposés sans laisser d'interstice, offrir une surface homogène et être fixés de manière qu'ils ne puissent se déplacer.

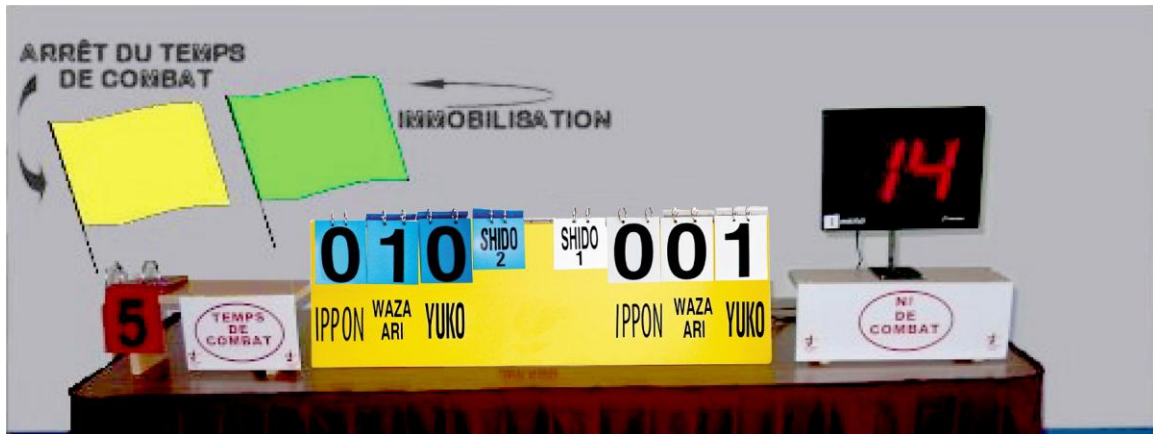
Plate-forme

La plate forme est facultative. Elle doit être faite en bois résistant tout en ayant une certaine élasticité. Elle doit mesurer 18m X18m, avec généralement 50 cm de hauteur (maximum).

Lorsqu'une plate-forme est utilisée, la surface de sécurité devra être de 4m de large.

De manière générale, les spectateurs ne doivent pas être admis à moins de trois (3) mètres de la plate-forme.

Article 2 - Matériel



a) Drapeaux (arbitre)

Un drapeau de couleur bleue et un drapeau de couleur blanche doivent être à la disposition de l'arbitre en cas de décision (hantei), ils pourront être fixés à la chaise du juge le plus proche ou posés sur la table des officiels techniques.

b) chaises et drapeaux (juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité dans les coins diagonalement opposés sans en occulter la vue des tableaux de pointage et des membres de la commission. Un drapeau de couleur bleue et un drapeau de couleur blanche doivent être disposés dans un étui fixé à chaque chaise de juge.

c) Tableaux de pointage

Deux tableaux de pointage doivent être disposés vis-à-vis à l'extérieur de la surface de compétition à environ 1 mètre de celle-ci et être bien en vue des différents intervenants : arbitre, juges, membres de la commission d'arbitrage, officiels techniques et des spectateurs.

Les résultats doivent être affichés horizontalement. Chaque tableau ne doit pas excéder 0,90m de hauteur et 2m de longueur.

Les pénalités doivent être inscrites au tableau et immédiatement convertie en valeur technique correspondante, attribuée à l'autre combattant. (Voir annexe).

Lorsque les tableaux électroniques sont utilisés, les tableaux manuels doivent être en fonction simultanément. (Voir annexe)

d) Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit :

Temps de combat	un chronomètre
Immobilisation (osaekomi)	deux chronomètres
En réserve	un chronomètre

Lors de l'utilisation des chronomètres électroniques, les chronomètres manuels doivent être déclenchés simultanément. (Voir annexe)

e) Drapeaux (chronométrateurs)

Les chronométrateurs doivent utiliser les drapeaux comme suit :

Drapeau jaune	interruption du combat
Drapeau vert	durée d'osaekomi

Il n'est pas nécessaire d'employer les drapeaux jaunes et verts dans le cas du chronométrage électronique. Toutefois, ces drapeaux doivent être disponibles et à portée de main.

f) Signal de fin du combat

La fin du temps imparti au combat doit être indiquée à l'arbitre au moyen d'un dispositif sonore. Un son distinct doit être prévu pour chaque surface de combat.

Annexe de l'article 2 - Matériel

a) chronomètres et tableaux de pointage

Les chronomètres doivent être à portée de la main des personnes responsables et doivent être vérifiés avant le début de la compétition et pendant celle-ci. Les tableaux de pointage manuels doivent répondre aux normes de la FIJ. Les chronomètres et les tableaux de pointage manuels doivent être disponibles et généralement utilisés simultanément avec l'équipement électronique. En cas de panne de ce dernier les tableaux et chronomètres manuels servent de référence et de substitution officielle.

b) Tableau de pointage (exemple) tableau face à l'arbitre



Le combattant bleu a marqué un waza ari et a été pénalisé de shido 2, le combattant blanc bénéficie immédiatement d'un yuko mais il a été pénalisé d'un shido 1, mais qui ne donne aucune équivalence au combattant bleu.

Article 3 - judogi (tenue de judo)

Les combattants doivent porter un judogi répondant aux exigences suivantes :

- a) être de fabrication solide, en coton ou en tissu équivalent, et être en bon état (sans accroc, ni déchirure). Le tissu ne doit être ni trop épais. Ni trop dur afin de permettre à l'opposant de saisir correctement le judogi (Kumi kata).
- b) de couleur bleue pour le combattant appelé en premier et de couleur blanche pour l'autre combattant.
- c) inscriptions acceptées
 - 1) Abréviation nationale olympique au dos de la veste (sur le dossard).
Taille des lettres 11 cm.
 - 2) Emblème national (sur le côté avant gauche supérieur de la veste) d'une taille maximale de 100 centimètres carrés.
 - 3) Marque commerciale du fabricant/logo (sur le devant et au bas de la veste ainsi qu'au bas du pantalon côté avant gauche) d'une surface maximale de 20 centimètres carrés.

Il est admis de placer la marque commerciale du fabricant/logo sur une des manches, mais à l'intérieur de la surface de 25cm x 5cm ou en bas du revers gauche de la veste. Les fournisseurs officiels de la FIJ peuvent placer le logo de la FIJ au-dessus de leur marque déposée (en contact direct).

4) Identifications aux épaules (descendant à partir du col, sur les épaules et le haut des manches) d'une longueur maximale de 25 cm x 5 cm de largeur maximale. Les couleurs nationales ou à l'effigie d'un commanditaire, ces bandes doivent être identiques des deux côtés.

5) Publicité sur les manches, 10 cm x 10 cm sur chaque manche (publicité différente permise). Ces 100 cm² doivent être fixés en contact avec les bandes de 25 cm x 5 cm (voir croquis annexe).

6) Le classement (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}) aux jeux olympiques ou aux championnats du monde pourra être inscrit sur une surface de 6 cm x 10 cm sur le côté avant gauche du bas de la veste.

7) Le combattant peut avoir son nom brodé sur la ceinture et sur le judogi (bas de la veste et haut du pantalon) sur une surface maximale de 3 cm x 10 cm. Le nom ou son abréviation peut être inscrit (imprimé ou brodé) au-dessus de l'abréviation nationale olympique en haut du dos de la veste (ou sur le dossard). Cette inscription ne sera jamais placée d'une façon telle qu'elle pourrait empêcher l'adversaire de saisir normalement le judogi dans le dos. La hauteur maximale des lettres sera de 7 cm et la longueur maximale de l'inscription de 30 cm. Cette surface rectangulaire de 7 x 30 cm doit être située 3cm au-dessous du col de la veste et lorsqu'il y a un dossard (de 30 cm x 30 cm), celui-ci doit être fixé 4 cm au-dessous de ce rectangle.
Note: pour les événements de la FIJ et les jeux olympiques les noms sont indiqués sur les dossards qui mesurent dans ce cas 30 cm x 40 cm et sont fixés à 3 cm en dessous du col.

d) La veste

La veste doit être assez longue pour recouvrir une partie des cuisses et atteindre au moins les poings lorsque les bras sont tendus de chaque côté du corps. Le pan gauche de la veste doit être croisé sur le pan droit sur une largeur minimale de 20 centimètres à la base de la cage thoracique.

Les manches de la veste doivent être assez longues pour atteindre au maximum l'articulation du poignet sans être plus courtes que 5 cm au-dessus de cette articulation. Il devra y avoir un espace de 10 cm à 15 cm minimum entre la manche et le bras sur toute la longueur de la manche (bandage y compris).

Le revers et le col doivent avoir 1 cm maximum d'épaisseur et 5cm de large.

e) Le pantalon

Le pantalon, libre de tout marquage à l'exception de ceux indiqués au paragraphe 'c' 3 et 7, il doit au maximum recouvrir la cheville sans être plus court que 5 cm au-dessus de l'articulation de la cheville. Il devra y avoir un espace de 10 cm à 15 cm minimum entre le tissu de la jambe du pantalon et la jambe elle-même sur toute la longueur de celle ci (bandage y compris).

f) La ceinture

Une ceinture solide, de 4 à 5 cm de large et de couleur correspondant au grade du combattant, doit être portée sur la veste à hauteur de la taille en faisant deux fois le tour de celle ci, nouée par un nœud plat prenant les deux tours et assez serrée pour éviter que la veste ne se défasse. Elle doit être assez longue pour que 20 à 30 cm dépassent de chaque côté du nœud.

g) Les combattantes féminines

Les combattantes féminines doivent porter en dessous du judogi :

- 1) Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon, ou:
- 2) Un justaucorps blanc ou presque blanc avec des manches courtes.

Annexe de l'article 3 - tenue de judo (judogi)

Les normes officielles de couleur des Judogi bleus doivent être comprises entre les numéros de pantone n°18-4051 et n°18-4039 de l'échelle pantone pour les tissus ou n°285 ou n° 286 de l'échelle pantone pour l'imprimerie.

Si le judogi d'un combattant ne répond pas aux exigences de cet article, l'arbitre attribut la victoire à l'autre combattant.

Une exception est faite dans le cas de bris ou de souillure d'un judogi.

Lorsque appelé pour le combat :

Chaque compétiteur doit apporter près de la surface de compétition un judogi de rechange correspondant à la couleur qu'il doit porter afin de répondre au cas d'exception prévus, afin de le changer dans les plus brefs délais.

Pour s'assurer que les manches de la veste du combattant sont de la longueur exigée, l'arbitre demandera au combattant de lever les deux bras, entièrement

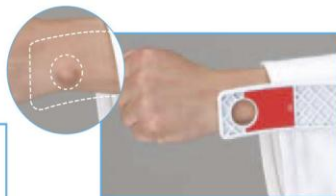
étendus en avant au niveau des épaules, pour pouvoir contrôler. En cas de doute, un instrument de mesure SOKUTEIKI est à la disposition de l'arbitre.)
 Indications sur les dimensions du judogi et utilisation de l'appareil sokuteiki.



JUDO GI SOKUTEIKI



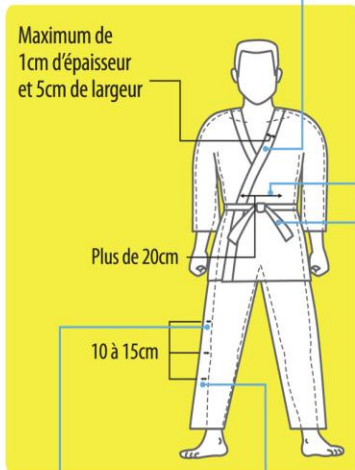
Pour mesurer l'épaisseur (max 1cm) et la largeur (max 5cm)



Pour mesurer la longueur de la manche.



Pour mesurer la largeur de la manche (10-15cm)



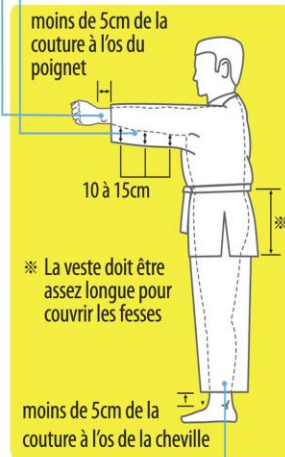
Pour mesurer l'aisance de la jambe du pantalon (10 - 15cm)



Pour mesurer la largeur du croisement. (plus de 20cm)



Pour mesurer la longueur de la ceinture. (20-30cm)



Pour mesurer la longueur du pantalon

Article 4 - Hygiène

- (a) Le Judogi doit être propre, sec et ne pas dégager d'odeur désagréable.
- (b) Les ongles des pieds et des mains doivent être courts.
- (c) La propreté corporelle du combattant ne doit pas être mis en doute.
- (d) Les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre combattant.

Annexe de l'article 4 - Hygiène

Tout combattant qui ne répond pas aux exigences de cet article se verra refuser le droit de combattre, et son adversaire sera déclaré vainqueur par fusen-gachi ou par kiken-gachi si le combat a déjà commencé conformément à la règle de la "majorité des trois"

Article 5 - Arbitres et officiels

De façon générale, le combat est dirigé par un arbitre et deux juges, sous la supervision de la commission d'arbitrage. L'arbitre et les juges sont assistés de marqueurs, de chronométreurs, de préposés aux tableaux et d'une assistance vidéo.

La tenue des arbitres et juges sera conforme aux dispositions fixées par le comité d'organisation des compétitions, l'organisme continental ou national.

Position des préposés aux tableaux de pointage- marqueurs et chronométreurs.

Les marqueurs et les chronométreurs ainsi que le ou les préposés aux tableaux doivent faire face à l'arbitre, en position de début et fin de combat.

Annexe de l'article 5 - Arbitres et officiels

Le système Care avec deux caméras prenant les images vidéo du combat sous deux angles de vue différents permettra d'assister les arbitres. La commission d'arbitrage supervise le contrôle et la direction du système Care.

Les chronométreurs, les responsables de tableaux, marqueurs et autres assistants techniques doivent avoir au moins 21 ans, 3 ans d'expérience à titre d'arbitre national, ainsi qu'une bonne connaissance des règlements de compétition et d'arbitrage. Des critères spécifiques peuvent être acceptés lors de compétition nationale ou régionale.

Le comité organisateur doit s'assurer de leur formation avant leur entrée en fonction. Il doit y avoir au moins 2 chronométreurs: un pour la durée du combat et un pour la durée des immobilisations/osaekomi.

Dans la mesure du possible, il doit y avoir une troisième personne pour superviser les deux chronométreurs et les marqueurs du tableau de pointage pour éviter les erreurs ou les oublis.

Il est recommandé qu'il y ai une rotation des officiels technique toutes les deux heures.

Le chronométreur préposé à la durée du combat déclenche le chronomètre à l'annonce de hajime ou de yoshi, et l'arrête à l'annonce de mate, de sono-mama, ou de sore made.

À l'annonce de osaekomi, le chronomètre doit être déclenché, et arrêté à l'annonce de sonomama. Il doit être à nouveau déclenché à l'annonce de yoshi. En cas de chronométrage manuel, à l'annonce de toketa, le chronomètre doit être arrêté et l'évaluation technique correspondant à la durée de l'immobilisation doit être indiquée à l'arbitre.

Le chronométreur indique au moyen d'un signal sonore la fin de l'immobilisation dès les 20 secondes s'il y a eu un waza ari en faveur du combattant qui immobilise ou dès les 25 secondes réglementaires.

Le chronométreur des immobilisations doit lever un drapeau vert à chaque fois qu'il met en marche son chronomètre à l'annonce de osaekomi ou de yoshi et l'abaisser quand il stoppe son chronomètre à l'annonce de toketa, mate ou sono-mama ou lorsque la durée maximale de l'immobilisation est atteinte.

Le chronométreur préposé à la durée de combat, doit lever un drapeau jaune quand il arrête le chronomètre à l'annonce et à la vue du geste de Mate ou sono-mama et l'abaisser lorsqu'il le déclenche de nouveau à l'annonce de hajime ou de yoshi.

Quand le temps imparti au combat est expiré, les chronométreurs doivent en aviser

l'arbitre au moyen d'un signal sonore clairement audible (voir les articles 10, 11 et 12 des règlements de compétition).

Le marqueur doit connaître les gestes et les annonces de l'arbitre afin d'indiquer la progression du combat en inscrivant correctement les résultats sur le tableau.

Dans le cas d'utilisation d'un système électronique, la marche à suivre demeure celle décrite ci-dessus. Toutefois, l'équivalent manuel doit être utilisé parallèlement.

Article 6 - Position et fonction de l'arbitre

L'arbitre se déplace généralement à l'intérieur de la surface de compétition. Il a la responsabilité de la conduite du combat et de donner la décision finale. De plus, il doit s'assurer que les décisions sont bien indiquées aux tableaux de marquage.

Annexe de l'article 6 - Position et fonction de l'arbitre

Avant le début du combat l'arbitre doit s'assurer que la surface de compétition, le matériel, la tenue et l'hygiène des combattants sont conformes aux exigences des articles 1, 2, 3 et 4 et que les officiels techniques soient à leur poste respectif.

Tout de suite après une annonce (résultat, pénalité) et en faisant le geste correspondant l'arbitre doit, sans perdre de vue les combattants, s'assurer que le juge le mieux placé pour l'assister n'indique pas une opinion différente, manifestant ainsi son désaccord.

Dans le cas où les deux combattants sont en ne waza et tournés vers l'extérieur, l'arbitre peut se placer sur la surface de sécurité pour observer le déroulement de l'action.

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres et les juges doivent se familiariser avec le signal sonore utilisé pour indiquer la fin de combat sur la surface où ils officient.

Lors de la prise en charge d'une surface de compétition, l'arbitre et les juges doivent s'assurer que cette surface est propre et en bon état, qu'il n'y ait pas d'interstices entre les tatamis, que les chaises et drapeaux destinés aux juges sont

en place et que les combattants répondent bien aux exigences des articles 3 et 4 des règlements d'arbitrage.

Les arbitres doivent s'assurer qu'aucun spectateur, supporter ou photographe ne se trouve à un endroit pouvant gêner voire risqué de provoquer des blessures aux combattants.

Article 7 - Position et fonction des juges

Les juges assistent l'arbitre et sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat. Chaque juge doit indiquer son opinion en faisant le geste officiel approprié chaque fois que son opinion diffère de celle de l'arbitre, soit sur une évaluation technique ou une pénalité annoncée par ce dernier.

Si l'arbitre exprime une opinion supérieure à celle des deux (2) juges sur un résultat technique ou une pénalité, il doit ajuster son évaluation sur celle du juge qui a exprimé l'évaluation la plus élevée.

Si l'arbitre exprime une opinion inférieure à celle des deux (2) juges sur un résultat technique ou une pénalité, il doit ajuster son évaluation sur celle du juge qui a exprimé l'évaluation la plus basse.

Si un juge exprime une opinion supérieure et l'autre juge une opinion inférieure à celle de l'arbitre, celui-ci maintient son évaluation.

Si les juges indiquent une opinion différente de celle de l'arbitre et que celui-ci n'ait pas remarqué l'expression de leur désaccord, ils se lèvent et maintiennent leur geste jusqu'à ce que l'arbitre les remarque et rectifie son évaluation.

Si, après un temps appréciable (quelques secondes), l'arbitre n'a pas remarqué les juges en position debout, le juge le plus près de l'arbitre doit immédiatement s'en approcher et lui faire part de l'opinion majoritaire.

Le juge doit exprimer, par le geste approprié, son opinion quant à la validité de toute action effectuée en bordure à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de combat.

Les consultations verbales entre arbitre et les juges sont possibles et nécessaires dans le seul cas où l'arbitre ou l'un des juges a été témoin de quelque chose que les deux autres n'ont pas vu et qui pourrait modifier la décision.

Les juges doivent également vérifier si les résultats indiqués sur le tableau d'affichage par le marqueur correspondent bien à ceux qui ont été annoncés par l'arbitre.

Si, pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre, un combattant doit quitter temporairement la surface de combat, un juge doit obligatoirement l'accompagner pour veiller à ce qu'aucune anomalie ne se produise. Une telle autorisation n'est accordée que dans des cas exceptionnels.

Annexe de l'article 7 - Position et fonction des juges

L'arbitre et les juges doivent quitter la surface de combat lors d'interruptions pour des cérémonies protocolaires ou de tout retard prolongé dans le déroulement de l'événement.

Le juge doit s'asseoir sur la chaise prévue sur la surface de sécurité, ayant les pieds écartés et les mains à plat sur les cuisses.

Si un juge s'aperçoit que l'indication/les indications aux tableaux est/sont erronées, il doit immédiatement attirer l'attention de l'arbitre sur ce point en se levant de sa chaise.

Le juge doit faire preuve de rapidité pour enlever sa chaise et se déplacer lorsque sa position présente un danger pour les combattants.

Le juge ne doit pas devancer les gestes de l'arbitre pour indiquer une évaluation.

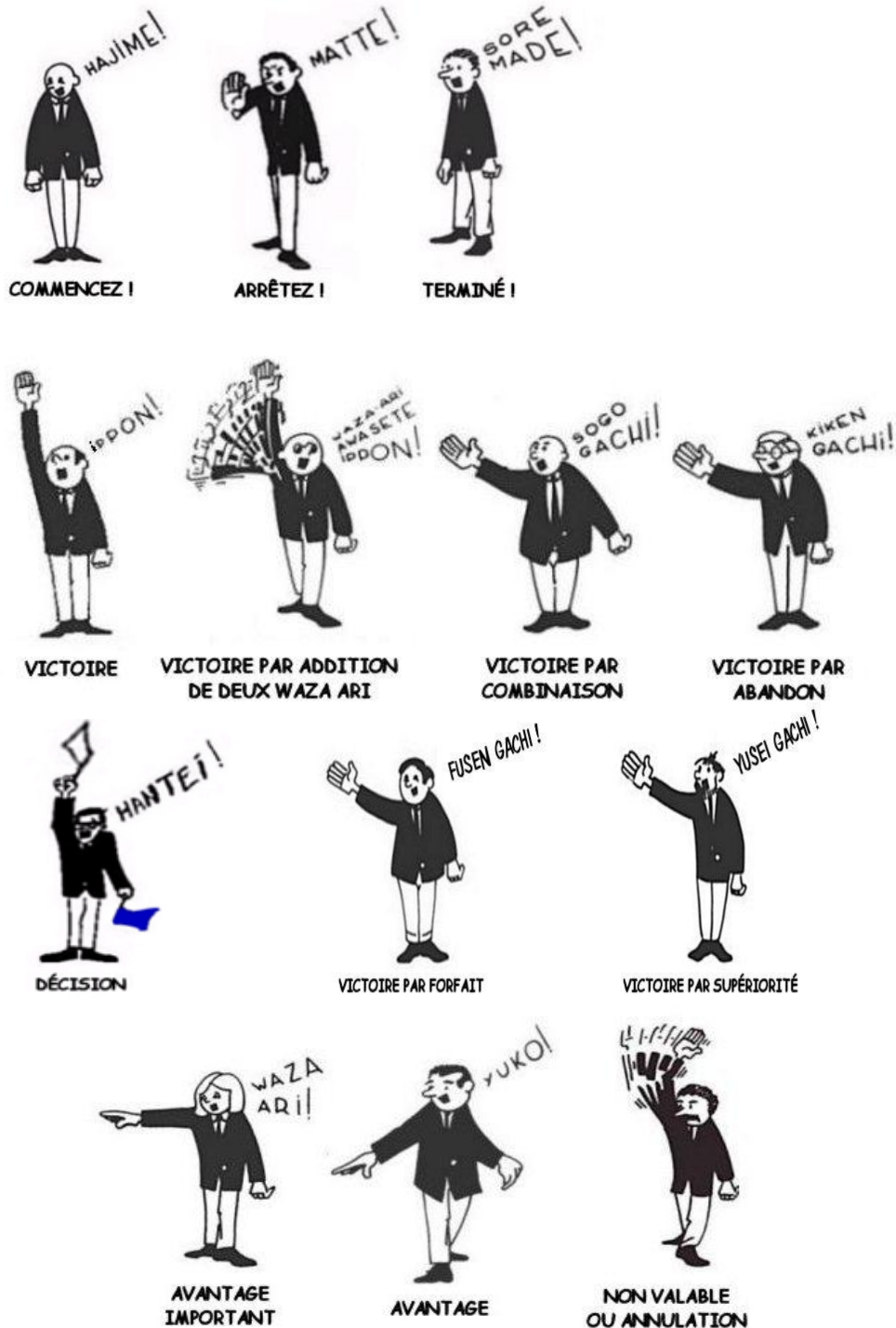
Dans le cas d'une action exécutée en bordure, le juge doit d'abord signaler si l'action est à l'intérieur (jonāi) ou à l'extérieur (jogaï).

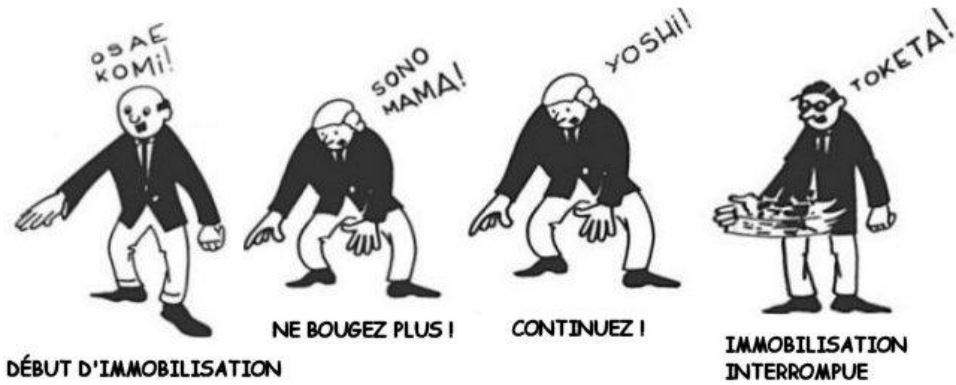
Si sa surface de compétition n'est pas utilisée et qu'il y a un combat en cours sur une surface adjacente, le juge doit enlever sa chaise afin d'éviter tout risque de blessure.

Article 8 - Gestes

a) l'arbitre

L'arbitre doit accompagner ses diverses annonces par les gestes suivants







APPEL DES JUGES



CONSULTATION



APPEL DU MÉDECIN



COMBAT NUL



AVERTISSEMENT



DISQUALIFICATION

- 1) **Ippon** : Lever un bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.
- 2) **Waza-ari** : Tendre un bras à l'horizontale de côté à la hauteur de l'épaule, paume de la main vers le bas.
- 3) **Waza-ari-awasate-Ippon** : tout d'abord effectuer le geste de Waza-ari puis le geste de Ippon.
- 4) **Yuko** : Lever un bras avec un angle de 45 degrés de côté, paume de la main vers le bas.
- 5) **Osaekomi** : Tendre le bras en direction des combattants avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant **légèrement** vers eux et en leur faisant face.

- 6) **Toketa** : Tendre un bras vers l'avant, et l'agiter rapidement de gauche à droite deux ou trois fois, tout en s'inclinant vers les combattants.
- 7) **Hikiwake** : Tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontal devant soi et maintenir quelques instants.
- 8) **Mate** : Lever un bras à l'horizontale en direction du chronométrateur, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).
- 9) **Sono-mama** : Se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.
- 10) **Yoshi** : Exercer une pression sur les deux combattants avec les paumes des mains.
- 11) **Pour annuler une opinion déjà exprimée** : répéter d'une main le geste de l'évaluation erronée tout en levant l'autre main au dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.
- 12) **Hantei** : Pour indiquer qu'il est prêt à annoncer Hantei, l'arbitre tendra les bras vers l'avant avec un angle de 45 degrés, poings fermés. Il devra tenir le drapeau blanc dans sa main gauche et l'autre dans la main droite. En annonçant Hantei l'arbitre devra exprimer son opinion en levant le bras droit ou gauche.
- 13) **Pour indiquer le vainqueur d'un combat** : avancer d'un pas, tendre un bras au-dessus de l'épaule en direction du combattant, main ouverte, paume vers l'intérieur.
- 14) **Pour signifier au(x) combattant(s) de rajuster le Judogi** : croiser la main gauche sur la droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur
- 15) **Appeler le Médecin** : faire face à la table médicale, agitez un bras (la paume vers le haut) de la direction de table médicale vers le combattant blessé.
- 16) **Attribution de pénalité (shido, hansoku-make)** : Pointer l'index (poing fermé) en direction du combattant.
- 17) **Non combativité** : Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis, pointer l'index en direction du combattant.
- 18) **Fausse attaque** : Tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés, paumes vers le bas et faire une action vers le bas avec les deux mains.

Annexe de l'article 8 - Gestes

Après avoir fait un geste officiel, l'arbitre peut au besoin pointer le ruban adhésif bleu ou blanc (emplacement de début ou de fin de combat) pour indiquer le combattant qui a obtenu un résultat ou qui a reçu une pénalité.

Dans le cas d'un arrêt prolongé du combat, l'arbitre indique au(x) combattant(s) qu'il(s) peut (peuvent) s'asseoir en tailleur à l'emplacement de début ou de fin de combat en la désignant de la main, paume vers le haut.

Dans le cas de Yuko et de waza-ari, le bras doit partir de devant soi, au niveau de la poitrine, pour venir sur le côté du corps dans la position finale appropriée.

L'arbitre doit maintenir le geste de yuko et waza-ari et faire une légère rotation du corps vers la droite ou la gauche afin de s'assurer que son annonce est bien vue des juges et des officiels, en prenant soin de ne pas perdre de vue les combattants.

7) Le geste de hikiwake s'applique uniquement aux compétitions par équipes et en poules.

12) Le geste pour Hantei ne s'applique que lorsqu'à la fin du temps alloué pour un Golden Score, s'il y a encore égalité.

Si les deux combattants doivent être pénalisés en même temps, chaque pénalité sera attribuée individuellement (l'index gauche en direction du combattant à sa gauche et l'index droit en direction du combattant à sa droite).

Tout geste rectificatif doit immédiatement suivre le geste d'annulation.

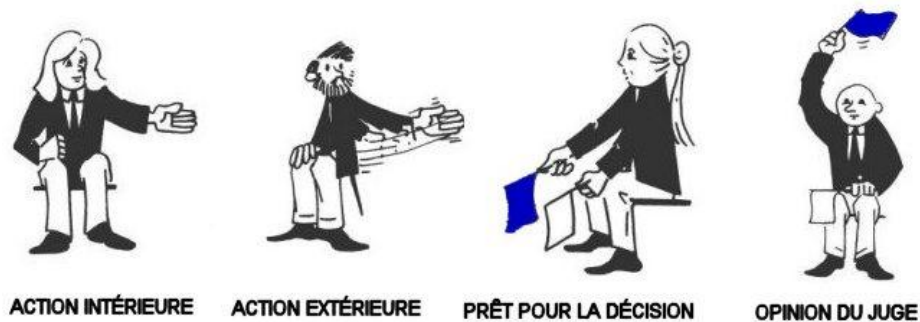
L'annulation d'un résultat exprimé doit se faire sans annonce.

Tous les gestes doivent être maintenus de 3 à 5 secondes.

Pour indiquer le vainqueur l'arbitre reprendra sa position du début de combat, avancera d'un pas en avant et indiquera le vainqueur, puis effectuera un pas en arrière.

Article 8 - Gestes (suite)

b) Juges



1) Action à l'intérieur (jonai) : Pour indiquer qu'il estime qu'un combattant, effectuant une technique de projection, est resté à l'intérieur de la surface de combat, le juge doit lever une main en haut, puis abaisser son bras tendu (main ouverte, pouce vers le haut) horizontalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste jusqu'à ce que l'arbitre en prenne connaissance.

2) Action à l'extérieur (jogai) : Pour indiquer qu'il estime qu'un combattant est sorti de la surface de combat, le juge doit tendre un bras à l'horizontal (main ouverte, pouce vers le haut), au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur.

3) Pour indiquer, qu'à son avis, une opinion donnée par l'arbitre en vertu de l'article 8 (a) n'est pas valable, le juge doit lever une main au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche deux ou trois fois.

4) Pour signaler une divergence d'opinion avec l'arbitre, le juge doit faire le geste correspondant à son opinion conformément à l'article 8 (a).

5) Dans les situations de hantei: à l'annonce de hantei par l'arbitre, les juges, ayant les drapeaux appropriés dans les mains, doivent lever immédiatement, au-dessus de leur tête, le drapeau bleu ou blanc afin d'indiquer le combattant qu'ils considèrent devoir mériter la décision.

6) Lorsque les juges souhaitent que l'arbitre annonce mate en ne waza pour absence de progression technique, par exemple: ils doivent le lui faire savoir en étendant les deux bras, parallèles, droits devant eux en direction du tapis, la paume des mains vers le haut, en effectuant un mouvement de bas en haut plusieurs fois.

Article 9 - Emplacements (zones permises)

Les compétiteurs sont considérés à l'intérieur tant qu'un des deux combattants est en contact avec la surface de combat.

Toute projection est valide si l'action a débuté à l'intérieur de la surface de combat, dans le cas d'une contre attaque elle peut cependant être continuée à l'extérieur s'il y a continuité dans l'action et si celle-ci reste dans la même direction.

En ne waza, le combat doit continuer et toute action doit être considérée comme valable, du moment qu'une partie du corps de l'un des combattants touche la surface de combat.

Annexe article 9 - Emplacements (zones permises)

Dans le cas d'une immobilisation/osaekomi en bordure: si la partie du corps du combattant qui touche encore à la surface de combat est soudainement soulevée et ne touche plus à la surface de combat/tatami, l'arbitre doit annoncer Mate.

Une fois le combat débuté, un combattant ne peut quitter la surface de compétition

que si l'arbitre l'y autorise dans un cas d'exception, exemple : changer un ou une partie du judogi qui à été taché de sang ou déchiré.

Annexe de l'article 10 - Durée du combat

Pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques la durée des combats est:

Seniors hommes et femmes	5mn temps réel de combat
Juniors hommes et femmes	4mn temps réel de combat
Golden score (encho sen)	3mn

Tout combattant à droit à une période de repos de 10 minutes entre chaque combat, à l'exception du golden score qui est la continuité d'un même combat.

Annexe de l'article 10 - Durée du combat

La durée du combat ainsi que la formule de compétition doivent être déterminées par les règlements du tournoi.

L'arbitre doit être informé de la durée du combat avant de monter sur le tapis.

Article 11 - Décompte du temps

Le temps qui s'écoule entre l'annonce de Mate et de Hajime ou entre Sono-mama et de yoshi ne doit pas être compté dans la durée du combat.

Article 12 - Signal de fin de combat

La fin du temps imparti au combat doit être indiquée à l'arbitre au moyen d'un dispositif sonore.

Annexe de l'article 12 - Signal de fin de combat

En cas d'utilisation simultanée de plusieurs surfaces de compétition, un signal sonore distinct sera nécessaire pour chaque surface.

Le signal de fin de combat doit être assez fort pour pouvoir être entendu malgré le bruit.

Article 13 - Temps d'immobilisation (Osaekomi)

<i>Ippon</i> :	25 secondes consécutives
<i>Waza-ari</i> :	20 secondes ou plus, mais moins de 25 secondes
<i>Yuko</i> :	15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes

Une immobilisation de moins de 15 secondes doit être considérée de la même façon qu'une attaque debout ayant un certain résultat. (kinza)

Annexe de l'article 13 - Temps d'immobilisation (osaekomi)

Si osaekomi est annoncé en même temps que retentit le signal de fin de combat ou lorsque le temps restant est inférieur à celui d'une immobilisation, le temps imparti pour le combat est prolongé soit jusqu'à l'obtention de Ippon (ou l'équivalent) ou que l'arbitre annonce *Mate* ou *Toketa*.

Article 14 - Technique coïncidant avec le signal de fin de combat

Toute technique appliquée avec succès au moment où retentit le signal de fin de combat est considérée valable.

Si osaekomi est annoncé en même temps que retentit le signal de fin de combat, le temps imparti au combat est prolongé jusqu'à l'obtention de *ippon* (ou l'équivalent) ou jusqu'à l'annonce de *toketa* ou *mate* par l'arbitre.

Annexe de l'article 14 - Technique coïncidant avec le signal de fin de combat

Toute technique exécutée après le signal sonore de fin de combat n'est pas valable, même si l'arbitre n'a pas encore annoncé *sore-made*.

Même si une projection est tentée au moment où retentit le signal, l'arbitre doit annoncer *sore-made* s'il estime qu'il n'y a pas d'efficacité immédiate.

Article 15 - Début de combat

Avant le commencement de chaque combat, les trois officiels (l'arbitre et les deux juges) doivent se placer côte à côte à l'intérieur des limites de la surface de compétition (au centre) et saluer *joseki* avant de prendre leurs places respectives. En quittant la surface de compétition ils doivent aussi saluer en direction de *joseki*.

Les combattants doivent saluer lorsqu'ils arrivent en bordure (au milieu de celle-ci) de la surface de compétition chacun de leur côté conformément à leur ordre d'appel

(le premier appelé à la droite et le deuxième à la gauche de l'arbitre) et seulement sur l'invitation de l'arbitre ils rentrent sur la surface de compétition et gagnent leurs positions respectives de début de combat. Ils doivent se saluer simultanément puis faire un pas en avant en partant du pied gauche. Lorsque le combat est terminé et que l'arbitre a indiqué le résultat les combattants font un pas en arrière en partant du pied droit et doivent se saluer simultanément.

Les combattants ont la liberté de saluer lorsqu'ils montent ou descendent de la surface de combat.

Le combat doit toujours commencer en position debout.

Seuls les membres de la commission d'arbitrage ou le docteur peuvent demander une interruption d'un combat (voir l'article 17).

Annexe de l'article 15 - Début du combat

L'arbitre et les juges doivent être à leurs places respectives sur le tapis avant l'arrivée des combattants sur la surface de combat. L'arbitre doit se tenir au centre, à environ deux mètres en retrait des positions de début et fin de combat des combattants.

Il doit généralement faire face à la table de chronométrage.

Il est très important que les saluts soient effectués de façon correcte.

Quand les combattants se rendent à leurs positions de départ se faisant face ils doivent se saluer sur l'ordre de l'arbitre. Ils doivent répéter cette procédure à la fin du combat. Si les combattants ne se saluent pas, l'arbitre doit leur intimer l'ordre de le faire.

Les combattants doivent exécuter tous les saluts en position debout, avec un angle de 30 degrés du buste (partant de la taille).

Procédure de saluts: voir le guide en annexe

Article 16 - Enchaînement en ne waza

Les combattants sont autorisés à passer de la position debout à la position ne waza dans les situations décrites ci-après. Toutefois l'arbitre peut ordonner aux combattants de reprendre la position debout s'il n'y a pas de continuité dans la technique amorcée:

- a) Lorsqu'un combattant qui a obtenu un certain résultat par une projection

enchaîne sans interruption en *ne waza*, et prends l'offensive.

- b) Lorsqu'un combattant tombe à la suite d'une projection non réussie, son adversaire peut prendre avantage de son déséquilibre pour poursuivre au sol.
- c) En position debout, lorsqu'un combattant obtient un résultat important par *shime-waza* ou *kansetsu-waza* et poursuit sans interruption en *newaza*.
- d) Lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *ne waza* par l'application habile d'un mouvement qui n'est pas nécessairement une technique de projection.
- e) Dans tout autre cas non prévu dans cet article où un combattant peut tomber ou être sur le point de tomber, l'autre combattant peut prendre avantage de la position de son adversaire pour enchaîner en *ne waza*.

Annexe de l'article 16 - Enchaînement en *ne waza*

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 16 et que son adversaire ne prend pas avantage de la situation pour continuer en *ne waza*, l'arbitre doit annoncer *mate*, arrêter le combat et attribuer un *shido* au combattant qui a enfreint l'article 27 (8) Voir l'annexe de l'article 27, 5ème paragraphe.

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 16 et que son adversaire saisit cette occasion pour continuer le combat en *ne waza*, le combat doit continuer. L'arbitre doit donner un *shido* au combattant qui a enfreint l'article 26.

Article 17- Application de *mate*

L'arbitre doit annoncer *mate* pour arrêter temporairement le combat, *hajime* pour le faire reprendre dans les cas suivants :

- a) Lorsqu'un ou les deux combattants commettent un acte défendu.
- b) Lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou tombent malades.
- c) Lorsqu'il est nécessaire qu'un ou les deux combattants rajustent leur *judogi*.
- d) Lorsqu'il n'y a aucun progrès apparent en *ne waza*.
- e) Lorsqu'un combattant en *ne waza* reprend la position debout ou presque debout et que son adversaire s'agrippe sur son dos.
- f) Lorsqu'un combattant en position debout ou se remettant debout soulève entièrement son adversaire du tatami, celui-ci étant sur le dos, ses jambes

entourant une partie du corps de celui qui soulève.

- g) Lorsqu'un combattant exécute ou tente d'exécuter une clé de bras (kansetsu-waza) ou un étranglement (shime-waza) en position debout et que le résultat n'est pas suffisamment apparent.
- h) Dans tout autre cas ou l'arbitre le juge nécessaire.
- i) Quand l'arbitre et les juges ou la commission d'arbitrage désirent se consulter.

Annexe de l'article 17 - application du mate

Après avoir annoncé mate, l'arbitre doit garder les combattants bien en vue afin de s'assurer qu'ils ont bien entendu le mate et qu'ils ne continuent pas le combat.

L'arbitre ne doit pas annoncer mate pour empêcher le(s) combattant(s) de sortir de la surface de combat, à moins que la situation ne présente un danger.

L'arbitre ne doit pas annoncer mate lorsqu'un combattant qui s'est sorti d'un osaekomi, d'un shime-waza ou d'un kansetsu-waza, semble avoir besoin ou demande un repos.

L'arbitre doit annoncer mate lorsqu'un combattant à plat ventre, ayant son adversaire sur le dos, réussit à se mettre en appui sur ses pieds, et ses mains ne touchant plus le Tatami, démontrant ainsi la perte de contrôle de tori.

Si l'arbitre annonce mate par erreur pendant le ne waza et que les combattants se séparent, l'arbitre et les juges peuvent, dans la mesure du possible, et selon la règle de la "majorité des trois", replacer les combattants dans une position aussi proche que possible de celle qu'ils avaient au moment de mate et faire reprendre le combat, ceci afin de ne pas léser l'un des combattants.

Après l'annonce de mate, les combattants doivent rapidement regagner leur place de début du combat

Lorsque l'arbitre a annoncé mate, les combattants doivent reprendre la position debout pour rajuster leur judogi ou pour recevoir des instructions. Les combattants pourront s'asseoir si un délai prolongé est envisagé. Les combattants ne seront autorisés à adopter une autre position seulement lors d'un examen médical.

L'arbitre peut annoncer mate pour inviter le médecin, s'il le juge nécessaire, pour fin d'examen ou de diagnostic seulement.
(cf. Article 28).

Article 18 - Sono mama

L'arbitre doit annoncer sono mama chaque fois qu'il désire arrêter momentanément le combat (par exemple pour s'adresser à l'un ou aux deux combattants sans causer de changement de position ou pour attribuer une pénalité sans que le combattant non pénalisé ne perde son avantage). Il doit annoncer yoshi pour faire reprendre le combat. sono-mama ne s'applique qu'en ne waza.

Annexe de l'article 18 - sono mama

Chaque fois que l'arbitre annonce sono mama, il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de changement dans la position ou la saisie des combattants.

Si pendant le ne waza, un combattant montre des signes de blessure, l'arbitre peut au besoin les séparer après avoir annoncé sono-mama, puis replacer les combattants dans la position qu'ils avaient avant l'annonce de sono-mama et annoncer yoshi.

Article 19- Fin de combat

L'arbitre doit annoncer sore-made et mettre fin au combat dans les cas suivants:

- a)** Lorsqu'un combattant a marqué Ippon ou waza-ari-awasete-ippon (Articles 20 et 21).
- b)** Dans le cas de sogo-gachi (Article 22).
- c)** Dans le cas de kiken-gachi (Article 28).
- d)** Dans le cas de hansoku-make (Article 27).
- e)** Lorsqu'un des combattants ne peut plus continuer le combat à la suite d'une blessure (Article 29).

f) Lorsque le temps imparti au combat est écoulé. A l'annonce de *sore-made* par l'arbitre les combattants doivent regagner leur place de début de combat.

L'arbitre attribue alors la victoire comme suit:

- 1) Si un combattant a obtenu *ippon* ou l'équivalent, il est déclaré vainqueur.
- 2) Quand il n'y a eu aucun score d'*ippon* ou l'équivalent, le gagnant sera déclaré sur la base qu'un *waza-ari* prévaut sur n'importe quel nombre de *yuko*.
- 3) Lorsque les évaluations techniques ou les équivalences des pénalités indiquées au tableau sont égales et ne permettent pas de départager les combattants, le résultat du combat sera alors décidé à l'issue du temps supplémentaire (*Golden score*).

Combat "golden score" (*encho sen*)

La durée du combat est de trois minutes maximum pour les catégories junior et seniors.

Lorsque le temps réglementaire imparti pour le combat est écoulé, l'arbitre annonce *sore-made* pour indiquer la fin du combat et les combattants retournent à leurs positions de début de combat. Ensuite l'arbitre annoncera *hajime* immédiatement pour reprendre le combat « golden score ». Il n'y aura aucun temps de repos entre la fin du combat initial et le début du "golden score".

Dès le premier résultat annoncé, le combat sera terminé et le vainqueur désigné.

Note : les résultats au tableau d'arbitrage obtenus durant le temps réglementaire doivent être maintenus durant le golden score. À la fin du « golden score » s'il n'y a pas de marque au tableau, la décision sera accordée sur l'ensemble du combat. (temps réglementaire et temps supplémentaire sur la base de la majorité de la décision de l'arbitre et des juges).

Si à la fin du temps du golden Score aucun résultat n'a été obtenu/annoncé pour l'un ou l'autre des combattants, le résultat sera décidé par *hantei*. Lors de l'annonce d'*hantei* par l'arbitre, l'arbitre et les deux (2) juges lèveront simultanément le drapeau de la couleur appropriée au-dessus de leur tête pour indiquer quel combattant ils considèrent être le vainqueur. Dans ce cas, l'arbitre et les juges prendront en considération les *kinsa* (supériorité légère ou infériorité) en fonction de l'attitude, l'habileté et l'efficacité des techniques appliquées durant tout le combat (temps réglementaire et golden score) L'arbitre déclarera le résultat selon la majorité des trois.

Si seulement un combattant exerce son droit à combattre à nouveau en application du golden score et que l'autre combattant refuse, le combattant qui veut combattre sera déclaré vainqueur par kiken gachi.

- 4) Dans le cas où tous les deux combattants marquent *ippon* ou *sogo-gachi* simultanément le résultat du combat sera déterminé par le Golden Score
- 5) Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés simultanément par *hansoku make* résultant de pénalités successives (*shidos* successifs), ou lorsqu'on attribue à un combattant *hansoku-make* résultant de pénalités successives et qu'en même temps *sogo-gachi* lui est attribué, le vainqueur sera décidé par l'application du golden score.
- 6) Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés simultanément par *hansoku make direct*, les deux combattants seront exclus du championnat. À l'exception du *hansoku make* attribué pour un *judogi* non conforme.
- 7) On donnera la décision de *hikiwake*, quand il n'y a aucun avantage sur le tableau d'affichage pour l'un ou l'autre combattant dans le temps imparti pour le combat. (Voir l'Annexe).

Après que l'arbitre ait indiqué le résultat du combat, les combattants feront un pas en arrière pour retourner à leur position respective de début et de fin de combat, salueront et quitteront la surface de compétition.

Une fois que le résultat du combat a été annoncé aux combattants par l'arbitre et que celui-ci et les juges auront quitté la surface de compétition, il ne sera plus possible pour l'arbitre de changer la décision finale du combat.

Si l'arbitre se trompe dans la désignation du vainqueur, les deux juges doivent s'assurer qu'il change cette décision erronée avant que l'arbitre et les juges quittent la surface de compétition.

Toutes les actions et décisions prises en application de la règle de la majorité de trois (l'arbitre et les deux juges) seront finales et sans appel.

Annexe de l'article 19 - Fin de combat

- (7) La décision de *hikiwake* sera seulement appliquée aux compétitions par équipes et celles en poules.
Pendant la première confrontation d'équipes, le résultat d'*hikiwake* sera applicable.

Si à la fin de la rencontre, le nombre de victoires et de points sont égaux pour

les deux équipes, on refera tous les combats de la rencontre précédente qui se sont terminés par hikiwake pour déterminer l'équipe gagnante. Ces combats se feront selon la règle du golden Score, cependant on attribuera seulement 1 (un) point pour chaque victoire étant donné que le golden score est utilisé comme moyen de décision.

(Le même système sera applicable pour les compétitions en poule).

Après avoir annoncé sore made , l'arbitre doit toujours garder les combattants dans son champ de vision, dans le cas où ceux-ci n'entendraient pas l'annonce et continueraient à combattre.

L'arbitre doit indiquer aux combattants de rajuster leur judogi, si nécessaire, avant de donner le résultat.

Avant chaque golden score l'arbitre et les juges vérifieront que le pointage sur le tableau d'affichage n'a pas été modifié.

Pendant le golden score, quand un combattant est tenu en osaekomi et que cela a été annoncé, l'arbitre permettra de continuer le contrôle pendant les 25 secondes (ippon), avant toketa ou mate, à moins qu'un shime waza ou un kansetsu waza ne soit appliqué par l'un ou l'autre des combattants avec un résultat immédiat.

Dans ce cas, le combattant gagnera conformément au score atteint.

Si pendant le golden score, un hansoku make direct est attribué, les conséquences pour le combattant pénalisé seront les mêmes que lors d'un combat normal.

Article 20 - Ippon

L'arbitre doit annoncer ippon lorsqu'il estime qu'une technique répond aux critères suivants:

- a) Lorsqu'un combattant projette son adversaire avec contrôle, largement sur le dos, avec force et vitesse.
- b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en osaekomi pendant 25 secondes consécutives, après l'annonce d'osaekomi.
- c) Lorsqu'un combattant abandonne en tapant au moins deux fois avec la main ou le pied, ou en disant maitta, généralement à la suite d'une technique d'osaekomi, d'un shime-waza ou d'un kansetsu-waza.
- d) Lorsqu'un combattant est dans l'incapacité de continuer le combat suite à l'application d'une technique de shime-waza ou de kansetsu-waza par son adversaire.

Équivalence: Si un combattant est pénalisé par hansoku-make, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

Ippon simultané - voir Article 19 (f) (4).

Annexe le l'article 20 - Ippon

Techniques simultanées -

Lorsque les deux combattants chutent à la suite d'attaques qui semblent être simultanées et que l'arbitre et les juges ne peuvent déterminer quelle technique a été dominante, aucun résultat n'est accordé.

Si l'arbitre annonce ippon par erreur pendant le *ne waza* et que les combattants se séparent, l'arbitre et les juges peuvent, dans la mesure du possible et selon la règle de la majorité des trois, replacer les combattants dans une position aussi proche que possible de celle qu'ils avaient auparavant et faire reprendre le combat afin de ne pas léser l'un des combattants.

Si un combattant chute en faisant délibérément le "pont" (tête et talons en contact avec le tapis et le reste du corps arqué ne touchant pas le tapis) après avoir été projeté, l'arbitre peut malgré tout attribuer *ippon* ou toute autre évaluation qu'il juge appropriée, même si les critères requis ne sont pas tous présents, afin de décourager une telle action.

Les techniques de *kansetsu-waza* utilisées pour projeter l'adversaire ne seront pas considérées comme valables pour fin d'évaluation.

REMARQUE: Pour les jeux olympiques, les championnats du monde, les championnats continentaux et tout événement sanctionné par la FIJ, les règlements doivent être appliqués comme indiqué dans ces présents règlements.

Pour les événements nationaux, les organisateurs sont autorisés à modifier au besoin les règlements pour la sécurité des combattants, selon le niveau du tournoi. Par exemple, dans les compétitions de niveau développement les organisateurs peuvent autoriser les arbitres à annoncer *ippon* lorsque l'effet de la technique de *shime-waza* ou *kansetsu-waza* est suffisamment apparent. Ils sont également autorisés lors de compétitions pour enfants, d'interdire les *shime-waza* et les *kansetsu-waza*.

D'autres aménagements peuvent être fait mais devront être diffusés à l'avance.

Article 21 - Waza ari-awasete-Ippon

Si un combattant obtient un second waza-ari dans le même combat (voir l'article 23), l'arbitre doit annoncer waza-ari-awasete-Ippon.

Article 22 - Sogo gachi

L'arbitre doit annoncer sogo-gachi dans les cas suivants:

- (a) Lorsqu'un combattant obtient un waza-ari et que son adversaire est pénalisé de trois (3) Shido (voir l'article 27a).
- (b) Lorsqu'un combattant, dont l'adversaire a déjà été pénalisé de trois (3) shido, obtient un waza-ari.

Sogo-gachi simultané - voir Article 19 (f) (4).

Article 23 - Waza ari

L'arbitre doit annoncer waza-ari lorsqu'il estime qu'une technique correspond aux critères suivants:

- a) Lorsqu'un combattant projette, avec contrôle, son adversaire par une technique à laquelle manque partiellement l'un des quatre éléments nécessaires pour l'obtention de *ippon* (voir l'article 20 (a) et l'annexe).
- b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en *osaekomi* pendant 20 secondes consécutives ou plus, mais moins de 25 secondes.

Équivalence: Si un combattant est pénalisé de trois (3) shido, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *waza-ari*.

Article 24 - Yuko

L'arbitre doit annoncer yuko lorsqu'il estime qu'une technique correspond aux critères suivants:

- a) Lorsqu'un combattant, avec contrôle, projette son adversaire par une technique à laquelle manque partiellement deux des trois autres éléments nécessaires pour l'obtention d'un *ippon*.

Exemples :

- 1) Chute qui n'est pas "largement sur le dos" et à laquelle manque

- partiellement l'un des deux autres éléments "force" ou "vitesse".
- 2) Chute "largement sur le dos" mais à laquelle manquent partiellement les deux autres éléments "force" et "vitesse".

b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en *osaekomi* pendant 15 secondes consécutives ou plus, mais moins de 20 secondes.

Équivalence: Si un combattant est pénalisé de deux (2) *shidos*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *Yuko*.

Annexe de l'article 24 - Yuko

Quelque soit le nombre de *Yuko* annoncé, leur accumulation ne sera jamais égale à un *Waza-ari*. Le nombre total annoncé doit être inscrit aux tableaux.

Article 25 - Osaekomi waza

L'arbitre annoncera *osaekomi* lorsque à son avis la technique exécutée répond aux critères suivants:

- a) Le combattant immobilisé doit être contrôlé par son adversaire et avoir le dos, une ou les deux épaules en contact avec le tatami.
- b) Le contrôle peut être latéral, arrière ou en position supérieure (dessus).
- c) Le combattant effectuant l'immobilisation ne doit pas avoir la ou les jambes, ou le corps contrôlés par les jambes de l'adversaire.
- d) Il faut qu'au moins un des combattants ait une partie de son corps en contact avec la surface de combat.
- e) Le corps du combattant effectuant l'immobilisation doit être en position type *kesa* ou *shiho*, c'est-à-dire avoir comme référence les techniques *kesa-gatame* ou *yoko-shiho-gatame*.

Annexe de l'article 25 - Osaekomi waza

Si un combattant qui tient son adversaire en *osaekomi* change d'immobilisation sans perdre le contrôle, le temps d'immobilisation continue jusqu'à l'annonce de *Ippon* (ou l'équivalent), *toketa* ou *mate*.

En *osaekomi*, si le combattant qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *mate*, ramener les combattants à leur position de début de combat, attribuer la pénalité (et le résultat de l'*osaekomi* s'il y a lieu), puis faire reprendre le combat en annonçant *hajime*.

En *osaekomi*, si le combattant qui est en position de désavantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *sono-mama* (ne bougez plus), attribuer la pénalité, puis faire reprendre le combat en touchant les deux combattants et en annonçant *yoshi*. Toutefois, si la pénalité à attribuer est *hansoku-make*, l'arbitre doit après l'annonce de *sono-mama*, consulter les juges, annoncer *mate*, ramener les combattants à leur position de début de combat, puis annoncer *hansoku-make* et indiquer la fin du combat en annonçant *Sore-made*.

Si les deux juges pensent qu'il y a immobilisation (*osaekomi*) sans que l'arbitre ne l'ait annoncé, ils doivent l'indiquer par le geste approprié (*osaekomi*). En application de la règle de la majorité des trois, l'arbitre doit immédiatement annoncer *osaekomi*.

Dans le cas d'une immobilisation en bordure, l'arbitre doit annoncer *mate* dès qu'aucune partie du corps des combattants ne touche plus la surface de combat.

Si, durant l'*osaekomi*, le combattant immobilisé réussit à prendre une jambe de son adversaire en ciseaux par au dessus ou en dessous l'arbitre doit annoncer *toketa*

Lorsque le dos de *uke* n'est plus en contact avec le tapis (ex. pont) mais que *tori* a toujours le contrôle de l'immobilisation (*osaekomi*) doit continuer.

Si, en *ne waza*, l'arbitre annonce *sono mama* et donne la pénalité *hansoku make*, il doit annoncer *soré made* et mettre fin au combat.

Article 26 - Actes défendus et pénalités

Les actes défendus sont répartis en infractions légères et infractions graves

Infractions 'légères': sont pénalisées par *shido*

Infractions 'graves': sont pénalisées par *hansoku-make*

L'arbitre peut annoncer des pénalités, selon le degré de gravité de la faute, qui sont *shido* ou *hansoku-make*.

L'attribution successive d'un deuxième ou troisième *shido* sera immédiatement reportée au bénéfice de l'adversaire sur les tableaux de marque. L'indication correspondant à la pénalité précédente sera effacée et le nouveau score (supérieur)

immédiatement indiqué.

L'attribution d'hansoku-make direct signifie que le combattant est disqualifié et est exclu du championnat et le combat est terminé conformément à l'article 19 (d). (Voir annexe).

Chaque fois que l'arbitre attribue une pénalité, il doit indiquer par un geste approprié la raison pour laquelle celle-ci l'a été.

Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de Sore-made pour tout acte défendu fait pendant le temps alloué au combat ou, lors de situations exceptionnelles, pour tout acte sérieux fait après le signal indiquant la fin du combat tant que la décision n'a pas été rendue.

Shido (groupes des infractions légères)

a) on attribue shido à tout combattant qui a commis une infraction légère :

- 1) Éviter intentionnellement de prendre le Kumikata afin d'empêcher toute action dans le combat.
- 2) Adopter en position debout, après le kumikata, une position excessivement défensive. (5 secondes maximum).
- 3) Faire une action conçue pour donner l'impression d'une attaque, mais qui montre clairement qu'il n'y avait aucune intention de jeter l'adversaire. (Fausse attaque).
- 4) En position debout, de tenir continuellement le (s) bout (s) de la manche de l'adversaire dans un but défensif (5 secondes maximum) ou saisir en tordant le bout de la manche.
- 5) En position debout, tenir imbriqués continuellement les doigts d'une ou des deux mains de l'adversaire, pour empêcher l'action dans le combat. (5 secondes maximum).
- 6) De défaire intentionnellement son propre judogi ou de dénouer ou renouer sa ceinture ou pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.
- 7) D'entraîner l'adversaire au sol pour attaquer en *ne waza* à moins que ce ne soit en conformité avec l'Article 16.
- 8) Insérer un doigt ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou du bas de son pantalon.
- 9) Lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *ne waza* d'une façon non conforme à l'Article 16 et que son adversaire ne profite pas de cette opportunité pour continuer en *ne waza*, l'Arbitre doit annoncer *mate*, et arrêter momentanément le combat et donner un *shido* au combattant qui a enfreint l'Article 16.

10) En position debout de prendre une saisie autre qu'une saisie "fondamentale" sans attaquer. (Généralement plus de 5 secondes).

(Voir annexe)

11) En position debout, avant ou après que le kumikata ait été établi, ne faire aucun mouvement d'attaque. (Voir l'Annexe 'Non combativité').

On peut considérer comme non combativité quand en général, pendant 25 secondes, il n'y a pas eu d'actions d'attaque de la part d'un ou des deux combattants.

Une pénalité pour non-combativité ne doit pas être attribuée lorsqu'aucune action d'attaque n'a été effectuée mais que l'arbitre considère que le combattant cherche réellement à saisir l'opportunité d'attaquer.

12) Tenir le bout (s) de la manche de l'adversaire entre le pouce et les doigts en saisie dénommée 'prise pistolet'.

13) Tenir le bout (s) de la manche de l'adversaire en le pliant en saisie dénommée 'prise en poche'.

14) De faire un garrot (encercler) avec le bout de la ceinture ou de la veste autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.

15) Prendre le judogi dans la bouche. (Que ce soit le sien ou celui de son adversaire).

16) Mettre une main, un bras, un pied ou les pieds directement sur le visage de l'adversaire.

Le visage signifie la partie délimitée par une ligne comprenant le front la partie du visage devant les oreilles et le contour de la mâchoire.

17) Mettre un pied ou les pieds dans la ceinture de l'adversaire, le col ou le revers.

18) Appliquer un étranglement/shime-waza en se servant du bas de la veste ou la ceinture, ou avec seulement les doigts.

19) Sortir de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à sortir de celle-ci que ce soit en position debout ou en *ne waza*.

(Voir l'Article 9 - "Exceptions").

20) Faire un ciseau avec les jambes sur le tronc de l'adversaire (dojime), cou ou tête. (Ciseaux avec les pieds croisés, en tendant les jambes).

21) Donner un coup avec le genou ou le pied sur la main ou le bras de l'adversaire, pour le faire lâcher prise, ou donner un coup de pied à la jambe ou la cheville de l'adversaire sans appliquer une technique.

22) Tordre le ou les doigt (s) de l'adversaire pour rompre la saisie.

Sur le tableau d'affichage, shido répété doit être accumulé et converti en score au bénéfice de l'adversaire:

1^e shido = avertissement seulement, sans équivalence technique.

La répétition d'un Shido, au tableau d'affichage devient :		
2 Shido = Un Yuko à l'adversaire	3 Shido = Un Waza-ari à l'adversaire	4 Shido = Hansoku-make = Ippon à l'adversaire

HANSOKU-MAKE (Groupe d'infractions Graves)

b) *Hansoku-make* est attribué à tout combattant qui a commis une infraction grave (ou qui, au préalable, a été pénalisé de trois (3) shido, et commet une nouvelle infraction légère):

23) Appliquer *kawazu-gake* : Projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la jambe de l'adversaire, en faisant face plus ou moins dans la même direction. Pendant une action de projection même si celui qui projette se tourne, cela doit être aussi considéré comme étant un "*kawazu-gake*" et être pénalisé.

Des techniques comme *osoto-gari*, *ouchi-gari* et *uchi-mata* où le pied / jambe est entrelacé avec la jambe de l'adversaire doivent être permises et les résultats techniques comptabilisés.

24) Appliquer *kansetsu-waza* n'importe où ailleurs qu'à l'articulation du coude.

25) Soulever l'adversaire du *Tatami* pour le jeter sur le dos.

26) Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire applique une technique comme *harai-goshi* etc.

27) Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.

28) Faire des remarques ou des gestes désobligeant à l'adversaire ou l'arbitre pendant le combat.

29) Faire toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement le cou ou la colonne vertébrale, ou **toute action contraire à l'esprit de Judo** et ou à l'esprit sportif

30) Se laisser tomber directement au sol en appliquant ou en essayant d'appliquer des techniques de *kansetsu waza* tel que *ude hishigi waki gatamé*.

L'action d'essayer de faire des projections telles qu'*harai-goshi*, *uchi-mata*, etc, avec seulement une main saisissant le revers de l'adversaire en position ressemblant *Ude-hishigi-waki-gatame* (dans lequel le poignet de l'adversaire est bloqué au-dessous de l'aisselle de l'attaquant) et de tomber délibérément, face au sol, sur le tatami en risquant de causer une blessure devra être pénalisée. De tels mouvements qui ne visent pas à projeter un adversaire clairement sur le dos, sont dangereux et doivent être traités de la même manière qu'*Ude-hishigi-waki-gatame*.

31) "Plonger tête en avant, sur le tapis en se penchant en avant et de haut en bas en exécutant ou en essayant d'exécuter des techniques telle qu' uchimata, harai-goshi, etc. ou tomber directement en arrière en exécutant ou en essayant d'exécuter une technique telle que kata-guruma en partant de la position debout ou à genoux.

32) Tomber intentionnellement en arrière quand l'autre combattant s'accroche à son dos et quand l'un ou l'autre combattant contrôle le mouvement de l'autre.

33) Porter un objet dur ou métallique (qu'il soit recouvert ou pas).

34) Si l'arbitre et les juges estiment que le judogi d'un compétiteur ne rencontre pas les normes prévues dans le règlement, la sanction de hansokumake sera appliquée.

Note : en cas de doute un instrument de mesure (sokuteiki) est à leur disposition. La décision d'attribuer hansokumake est prise à la majorité des 3 officiels. Le jury ou chef de tapis peuvent être consulté.

35) Prendre contact, saisir ou accrocher l'adversaire sous la ceinture avec une ou deux mains pour débiter une technique de projection sans déséquilibre au préalable.

36) En position debout porter toute attaque directe avec les mains en dessous de la ceinture.

Quand un combattant répète des infractions légères l'amenant à être pénalisé 4 fois par Shido, l'arbitre, après la consultation des juges, annonce la disqualification du combattant par Hansoku-make. (Le 4ème Shido n'est pas annoncé Shido, mais annoncé Hansoku-make.) Le combat finit selon l'Article 19 (d).

Annexe de l'article 26 - Actes défendus et pénalités

Les arbitres et les juges sont autorisés à attribuer des pénalités selon la situation, et ce dans l'intérêt supérieur du sport.

Si l'arbitre décide de pénaliser le ou les combattant(s), (sauf dans le cas de sono-mama en ne waza) il arrêtera temporairement le combat par l'annonce de mate. Il indiquera aux combattants de reprendre leur position de début de combat et annoncera la pénalité en désignant le ou les combattant (s) qui a (ont) commis l'action interdite.

Avant l'attribution d'hansoku-make, l'arbitre doit consulter les juges et rendre sa décision en application de la règle "de la majorité des trois". Lorsque les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun doit être pénalisé selon le degré de l'infraction.

Quand on a attribué aux deux combattants trois (3) shidos et que par la suite chacun est pénalisé une nouvelle fois, ils doivent tous les deux être pénalisés Hansoku-make.

Une pénalité en Newaza doit être appliquée de la même manière que dans les cas Osaekomi (Annexe de l'Article 26 2ème et 3ème paragraphe).

Kumikata "fondamental" droit consiste à saisir avec la main gauche le côté droit de la manche de l'adversaire, le col, la veste à la hauteur de poitrine, au dessus de l'épaule derrière et avec la main droite le côté gauche de la manche de l'adversaire, le col, la veste à la hauteur de poitrine, au dessus de l'épaule ou derrière ou dans le dos au-dessus de la ceinture.

Un combattant ne devrait pas être pénalisé pour une saisie non autorisée si la situation a été provoquée par son adversaire esquivant en passant sa tête au-dessous de son bras. Cependant, si un combattant "esquive" continuellement de cette façon, l'arbitre doit prendre en considération à quel moment cela doit être considéré comme "une position excessivement défensive".

Si un combattant continue à prendre un kumikata non fondamental, le temps autorisé peut être progressivement réduit et "une pénalité directe" de shido peut être attribuée.

Article 27 - Forfait (fusen gachi) et abandon (kiken gachi)

La décision de Fusen-gachi sera donnée à tout combattant dont l'adversaire ne sera pas présenté pour le combat.

Un combattant, qui n'est pas présent en bordure de la surface de compétition après trois (3) appels à une minute (1) d'intervalle, perdra le combat.

L'Arbitre doit être sûr avant de déclarer Fusen-gachi qu'il a reçu l'autorisation de procéder ainsi de la Commission d'arbitrage ou du directeur de tournoi.

La décision de Kiken-gachi sera donnée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour quelque raison que ce soit, pendant le combat.

Annexe de l'article 27 - Forfait et abandon

Lentille de contact - Dans le cas où un combattant, pendant le combat, perd une lentille de contact et ne peut pas immédiatement la récupérer, il doit informer l'arbitre si il ne peut pas continuer à combattre sans lentille de contact. Après

consultation avec les juges l'arbitre donnera la victoire à son adversaire par kiken-gachi.

Article 28 - Blessure, maladie ou accident

L'arbitre rendra la décision du combat lorsqu'un combattant est incapable de continuer pour cause de blessure, de maladie ou d'accident pendant un combat après consultation avec les juges selon les dispositions suivantes :

a) Blessure

- 1) Lorsqu'un combattant blessé est responsable de sa blessure, celui-ci perdra le combat
- 2) Lorsque la blessure a été provoquée par l'autre combattant celui ci perdra le combat.
- 3) Lorsqu'il est impossible de déterminer auquel des deux combattants incombe la responsabilité de la blessure, le combattant incapable de continuer perd alors le combat.

b) Maladie

Généralement, quand un combattant est malade pendant un combat et est incapable de continuer, il perd le combat.

(c) Accident

Lorsqu'un accident résulte d'une cause extérieure (force majeure), après consultation avec commission d'arbitrage le combat peut être annulé ou reporté. Dans ces cas 'de force majeure', la décision sera prise en dernier ressort par le directeur sportif, le directeur des tournois, la commission sportive et/ou le jury de la FIJ.

Examens Médicaux

a) L'arbitre peut appeler le médecin pour examiner un combattant dans les cas où une blessure à la tête ou au rachis cervical (colonne vertébrale) survient suite à une chute ou chaque fois que l'arbitre a des doutes raisonnables quant à une possible blessure importante ou grave. Dans ce cas, le médecin examinera le combattant dans le temps le plus court possible, indiquant à l'arbitre que le combattant peut ou ne peut pas continuer.

Si le médecin après examen d'un combattant blessé, informe l'arbitre que le combattant ne peut pas continuer le combat, l'arbitre après avoir consulté les juges, indiquera la fin du combat et déclarera l'adversaire gagnant par kiken-gachi.

b) Le combattant peut demander à l'arbitre une intervention médicale, mais dans ce cas le combat est terminé et son adversaire gagnera par kiken-gachi

a) Le médecin peut aussi demander à intervenir auprès d'un combattant, mais dans ce cas le combat est terminé et l'adversaire gagnera par kiken-gachi.

Annexe de l'article 28 - Blessure, maladie ou accident

Si pendant le combat un combattant est blessé suite à une action faite par son adversaire et que le combattant blessé ne peut pas continuer, arbitre et les juges doivent analyser la situation et décider l'application des règles. (Voir le paragraphe : **a)** Blessure 1, 2 et 3).

Généralement un seul médecin est autorisé à intervenir sur la surface de compétition pour chacun des combattants. Si un médecin demande d'être assisté (par une ou plusieurs personnes) il doit en informer l'arbitre au préalable.

En principe, l'entraîneur n'est pas autorisé à pénétrer sur la surface de compétition.

Quand le médecin est appelé, les juges restent assis et observent la situation. Seul l'arbitre se tiendra debout à côté du médecin examinant le combattant blessé. Néanmoins l'arbitre peut appeler les juges dans le cas où il souhaite faire des commentaires sur une décision.

Assistance Médicale

a) Lors d'une blessure mineure ou d'une lésion mineure

Dans le cas d'un ongle cassé, le Médecin est autorisé à aider pour couper cet ongle. Le médecin peut également intervenir lors d'une blessure au scrotum.

b) Lors d'une blessure avec saignement

Pour des raisons de prévention sanitaire chaque fois qu'il y a du sang il doit toujours être complètement isolé avec l'aide du médecin au moyen de bande adhésive, de bandage, le tampon nasal, (on permet à ces fins d'utiliser des coagulants et des produits hémostatiques).

Quand le médecin intervient auprès d'un combattant, l'assistance médicale doit être effectuée dans le laps de temps le plus court possible.

Note: À l'exception des situations précisées ci dessus, si le médecin effectue un quelconque traitement, l'adversaire gagnera par kiken-gachi.

Vomissements

Durant un combat, tout combattant qui vomit sur la surface de compétition ou en bordure verra son adversaire désigné vainqueur par kiken-gachi.
(Voir le paragraphe : b) Maladie).

Chaque fois que l'arbitre et les juges sont d'avis que le combat ne doit pas continuer, l'arbitre doit indiquer la fin du combat et annoncer le résultat conformément aux règlements

Blessure avec saignement

Lors d'une blessure avec saignement, l'arbitre appellera le médecin pour assister le combattant avec l'intention d'arrêter l'épanchement de sang et l'isoler.

Dans les cas de saignements l'arbitre pour des raisons de précautions sanitaires appellera au médecin car il n'est pas permis de combattre en saignant. Cependant, **la même blessure** avec saignement ne peut être traitée par le médecin que deux (2) fois. A la troisième (3) fois que la même blessure avec saignement se reproduit, l'arbitre, après la consultation préalable avec les juges, doit indiquer la fin du combat afin que l'intégrité de combattants soit protégée et désigner l'adversaire vainqueur par kiken-gachi.

Dans tout les cas où le saignement ne peut être arrêté et isolé, l'adversaire sera vainqueur par kiken-gachi.

Blessure Mineure ou lésion mineure

Une blessure mineure ou une lésion mineure peuvent être traitées par le combattant lui-même. Par exemple dans les cas d'un doigt démis, l'arbitre arrête le combat (en annonçant mate ou sono-mama) et permet au combattant de remettre le doigt démis. Cette action doit être faite immédiatement et sans l'assistance ni de l'arbitre, ni du médecin et le combattant doit continuer le combat.

Néanmoins, le combattant ne sera pas autorisé de remettre le même doigt plus deux (2) fois. Si la même dislocation se produit une troisième (3) fois, il doit être considéré que le combattant n'est plus en mesure de continuer le combat. L'arbitre, après consultation préalable des juges, doit indiquer la fin du combat et déclarer que l'adversaire vainqueur par kiken-gachi.

Blessure, maladie ou accident (suite)

Lorsqu'un combattant intentionnellement cause une blessure à son adversaire, la pénalité qui devra être donnée au combattant qui a provoqué la blessure sera un hansoku-make direct, indépendamment de toutes autres dispositions qui peuvent être prises par le directeur sportif, la commission sportive et/ou le jury de la FIJ.

Lorsqu'un médecin, responsable d'un combattant, prend conscience clairement, particulièrement en cas de Shime-waza, qu'il y a un danger sérieux pour la santé du combattant, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander à l'arbitre d'arrêter immédiatement le combat. L'arbitre doit prendre toutes les dispositions nécessaires afin d'aider le médecin. Une telle intervention signifiera par conséquent la perte du combat et doit donc seulement être utilisée dans des cas extrêmes.

Pour les championnats de la FIJ, le médecin officiel de l'équipe doit être détenteur d'un diplôme médical et doit se faire enregistrer avant les compétitions. Il est la seule personne autorisée à s'asseoir aux places réservées à cet effet et doit être ainsi identifié.

En portant par exemple un brassard avec une croix-rouge, le caducée ou autre signe indiquant clairement son statut de médecin.

En accréditant un médecin pour leur équipe, les fédérations nationales doivent assumer la responsabilité des actions de celui-ci

Les médecins doivent être informés des modifications et des interprétations des règles concernant les diverses blessures.

Article 29 - Situations non couvertes par les règles

Toute situation non couverte par ces règles sera étudiée et une décision sera rendue par l'arbitre après consultation avec la commission d'arbitrage ou son représentant.



ARBITRAGE

Nouvelles règles pour la période du 1/01/2010 au 31/12/2012

Introduction

La F.I.J. souhaite défendre les valeurs fondamentales du judo.

Dans ce cadre elle s'est plus particulièrement attachée à garder et développer les atouts éducatifs physiques et mentaux du judo.

« Le judo est un système éducatif physique et mental ».

La FIJ d'autre part veut changer les règles d'arbitrage pendant la période de qualification Olympique. A ce titre elle a procédé aux expérimentations et a décidé de nouvelles règles pour la période du 1^{er} janvier 2010 jusqu'au 31 décembre 2012.

Les expérimentations ont été réalisées pendant les championnats du monde juniors 2009 à Paris et elles se sont poursuivies lors des compétitions FIJ suivantes : Grand Prix d'Abu Dhabi (U.A.E) les 20 et 21 novembre 2009 – Grand Prix de Qingdao (Chine) les 28 et 29 novembre 2009 – World Cup de Suwon (Corée) les 4 et 5 décembre 2009 et le Grand Slam de Tokyo (Japon) les 11, 12 et 13 décembre 2009.

Application stricte des règles d'arbitrage dans les domaines suivants

INTERDIT : Saisies de jambes en attaques directes et blocages:

Toutes les attaques directes avec saisies ou blocages à une ou deux mains ou avec le ou les bras en dessous de la ceinture sont interdites.

SANCTIONS : Première attaque : **HANSOKUMAKE**

Exemples:



HANSOKUMAKE =>



HANSOKUMAKE =>



HANSOKUMAKE =>



HANSOKUMAKE =>



HANSOKUMAKE =>

AUTORISE : Saisies de jambes en enchainement de techniques

Les saisies de jambes, sont autorisées après une technique si celle-ci est réelle et bien différenciée dans le temps.

(Une technique réelle est une technique dont l'intention est de faire tomber. C'est le contraire d'une fausse attaque).

Les attaques en simultanées, ou quasi simultanées, avec prise de la ou les jambes sont interdites

Sanction : **HANSOKUMAKE**

Exemples :



AUTORISE : Saisies de jambes en contre attaque

Les saisies de jambes, sont autorisées en contre attaque.

Ces contre attaques sont autorisées qu'en enchainement d'une technique largement engagée par l'adversaire. Principes de Go No Sen. (Attaque en contre). Sans un contact des corps la saisie de jambe(s) est interdite.

Exemples:



EXEPTION :

La saisie de la jambe est autorisée lorsque l'adversaire est en position de garde croisée.



Version 14/12/2009 - 2

INTERDIT :

En position croisée le dégagement en passant la tête sous le bras puis en saisissant la jambe est interdit.

Sanction: **HANSOKUMAKE**



HANSOKUMAKE =>

POSITION DEFENSIVE EXTREME



Pour une meilleure compréhension des nouvelles règles, les arbitres lorsqu'ils donneront une sanction expliciteront celle-ci par un geste approprié.

Système d'arbitrage

Les combats sont arbitrés par un arbitre central assisté de deux (2) juges de coin.

Le système « Care » avec deux (2) caméras prenant les images vidéo du combat sous deux (2) angles de vue différents sera mis en place afin d'assister les arbitres.

La commission d'arbitrage supervise le contrôle et la direction du système « care ».

Golden Score

Concernant la partie Golden Score du combat : l'intégralité du marquage du tableau d'arbitrage sera conservée pendant cette période, à l'exception du temps de combat.

A l'issue du Golden Score, et si aucun avantage n'a été marqué, l'arbitre donnera la décision sur la période du combat initial et celle du Golden Score.

Action contre l'esprit du judo

Toute action contraire à l'esprit du judo peut être sanctionné par un **HANSOKUMAKE** direct, quelque soit le moment du combat.

GLOSSAIRE DES TERMES JAPONAIS

Japonais	Français
ANZA	Assis en tailleur
ASHI-WAZA	techniques de jambes ou de pieds
ATEMI-WAZA	Techniques de coups
AWASE-WAZA	Combinaison de deux <i>Waza-ari</i>
DAN	Catégorie de Dan
DOJO	Salle de Judo
ENCHO-SEN	Combat Prolongé (par exemple Combat pour le Golden Score, combat individuel)
FUKUSHIN	Juge
FUSEN-GACHI	Victoire par défaut
HAISHA	Perdant
HAJIME!	"Commencez"!
HANSOKU	Violation
HANSOKU-MAKE	Défaite par infraction grave ou pénalités accumulées légères
HANTEI	Décision / Jugement
HIDARI-JIGO-TAI	Position gauche défensive
HIDARI-SHIZEN-TAI	Position gauche naturelle
HIKITE	Tirer avec la main
HIKIWAKE	Match nul
IPPON	Point complet
MIGI JIGO-HONTAI	Position droite défensive
JIGO-TAI	Position défensive
JIKU-ASHI	Pied/jambe d'appui
JOGAI	Extérieur de la surface de combat
JONAI	Intérieur de la surface de combat
JOSEKI	Places supérieures (d'honneur)
JUDOGI	Tenue de Judo
KACHI	Victoire
KAESHI-WAZA	Contres

KAKE	Exécution de techniques
KANSETSU-WAZA	Clés
KAPPO	Méthode de réanimation
KATA	Formes
KATAME-WAZA	Techniques de contrôle
KATSU	Technique de Kappo
KEIKO	Entraînement / Pratique
KIKEN-GACHI	Victoire par retrait
KIME	Exécution complète
KINSA	Supériorité ou infériorité légère
KINSHI-WAZA	Techniques Interdites
KIOTSUKE!	Attention!
KOSHI-WAZA	Techniques de hanche
KUMIKATA	Saisie
KUZUSHI	Déséquilibre
KYUSHO	Point vital
MAAI	Distance entre les deux combattants
MAITTA!	J'abandonne!
MA-SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice en se plaçant sur le dos
MATE	Attendez
MIGI-JIGO-TAI	Position défensive droite
MIGI-SHIZEN-TAI	Position naturelle droite
NAGEKOMI	Pratique de répétition de projection
NAGE-WAZA	Techniques de projection
NEWAZA	Travail au sol
OSAEKOMI-WAZA	Techniques d'immobilisation
OSAEKOMI!	Immobilisation!
OTAGAI-NI-REI!	Saluez-vous!
RANDORI	Combat libre (d'entraînement)
RENRAKU-WAZA	Combinaison de plusieurs techniques
REI	Salut
RITSU-REI	Position de salut
SEIZA	Position de salut formelle

SHIAI	Combat / rencontre
SHIAI-JO	Surface de compétition
SHIDO	pénalité légère
SHIME-WAZA	Étranglements
SHIMPAN	Arbitrage
SHIMPAN'IN	Arbitres
SHIMPAN RIJI	Directeur de l'Arbitrage
SHISEI	Position
SHIZEN-TAI	Position naturelle
SHIZEN-HONTAI	Position naturelle debout
SHOMEN	Places d'Honneur
"SHOMEN-NI-REI"!	"Salut vers Shomen"!
SHOSHA	Gagnant
SHUSHIN	Arbitre
SOGO-GACHI	Victoire par Combinaison
"SONO-MAMA"!	"Ne bougez plus / gardez vos positions"!
"SORE-MADE"!	"C'est fini"!, le temps imparti est écoulé
SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice
TACHI-WAZA	Techniques debout
TAI-SABAKI	Esquive du corps / contrôle du Corps
TATAMI	Tapis de Judo
TE-WAZA	Techniques de bras/mains
"TOKETA"!	"Arrêt du contrôle"
TORI	Celui qui exécute la technique
TSUKURI	Préparation de la technique
TSURITE	Lever avec la main
UCHIKOMI	Répétition de mouvements/techniques
UDE-GAESHI	Clé de bras / 'renversement' du coude
UKE	Celui qui subit l'action
UKEMI	Chute
WAZA	Techniques
WAZA-ARI	Il y a technique / Gros avantage
WAZA-ARI-AWASATE-IPPON	Deux Waza-ari donnent Ippon

YAKUSOKU-RENSHU	Exercice d'entraînement avec convention
YOKO-SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice de côté
"YOSHI!"	"Continuez!"
YUKO	avantage moyen
YUSEI-GACHI Victoire	pour résultats techniques supérieurs
ZA-REI	Salut Assis
ZUBON	Pantalon

LES NOMS DES PRINCIPALES TECHNIQUES DE JUDO

NAGEWAZA - TECHNIQUES DE PROJECTION

NAGEWAZA		
Seoi-nage		SON
Tai-otoshi		TOS
Kata-guruma		KGU
Sukui-nage		SUK
Uki-otoshi		UOT
Sumi-otoshi		SOT
Obi-otoshi		OOS
Seoi-otoshi		SOO
Yama-arashi		YAS
Morote-gari		MGA
Kuchiki-taoshi		KTA
Kibisu-gaeshi		KIG
Uchi-mata-sukashi		UMS
Ko uchi-gaeshi		KOU
Ippon-seoi-nage		ISN
Obitori-gaeshi		OTG
K O S H I - W A Z A		
Uki-goshi		UGO
O-goshi		OGO
Koshi-guruma		KOG
Tsurikomigoshi		TKG
Harai-goshi		HRG
Tsuri-goshi		TGO
Hane-goshi		HNG
Utsuri-goshi		UTS
Ushiro-goshi		USH
Sode-tsurikomi-goshi		STG
A S H I - W A Z A		

De-ashi-barai (-harai)		DAB
Hiza-guruma		HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi		STA
Osoto-gari		OSG
Ouchi-gari		OUG
Kosoto-gari		KSG
Kouchi-gari		KUG
Okuri-ashi-barai harai)		OAB
Uchi-mata		UMA
Kosoto-gake		KSK
Ashi-guruma		AGU
Harai-tsurikomi-ashi		HTA
O-guruma		OGU
Osoto-guruma		OGR
Osoto-otoshi		OSO
Tsubame-gaeshi		TSU
Osoto-gaeshi		OGA
Ouchi-gaeshi		OUC
Hane-goshi-gaeshi		HGG
Harai-goshi-gaeshi		HGE
Uchi-mata-gaeshi		UMG

SUTEMI WAZA		
MA - SUTEMI - WAZA		
Tomoe-nage		TNG
Sumi-gaeshi		SUG
Ura-nage		UNA
Hikikomi-gaeshi		HKG
Tawara-gaeshi		TWG
YOKO - SUTEMI - WAZA		
Yoko-otoshi		YOT
Tani-otoshi		TNO

Hane-makikomi		HNM
Soto-makikomi		SMK
Uki-waza		UWA
Yoko-wakare		YWA
Yoko-guruma		YGU
Yoko-gake		YGA
Daki-wakare		DWK
Uchi-makikomi		UMK
Osoto-makikomi		OSM
Uchi-mata-makikomi		UMM
Harai-makikomi		HRM
Kouchi-makikomi		KUM

Katame-waza		
OSAEKOMI - WAZA		
Kesa-gatame		KEG
Kuzure-kesa-gatame		KKE
Ushiro-kesa-gatame		UKG
Kata-gatame		KAG
Kami-shiho-gatame		KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame		KKS
Yoko-shiho-gatame		YSG
Tate-shiho-gatame		TSG
Uki-gatame		UGT
SHIME - WAZA		
Nami-juji-jime		NJJ
Gyaku-juji-jime		GJJ
Kata-juji-jime		KJJ
Hadaka-jime		HJJ
Okuri-eri-jime		OEJ
Kataha-jime		KHJ
Kata-te-jime		KTJ
Ryo-te-jime		RYJ
Sode-guruma-jime		SGJ

Tsukkomi-jime		TKJ
Sankaku-jime		SAJ
KANSETSU - WAZA		
Ude-garami		UGR
Ude-hishigi-juji-gatame		JGT
Ude-hishigi-ude-gatame		UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame		HIG
Ude-hishigi-waki-gatame		WAK
Ude-hishigi-hara-gatame		HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame		AGA
Ude-hishigi-te-gatame		TGT
Ude-hishigi-sankaku-gatame		SAG

KINSHI- WAZA		
Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)		KBA
Kawazu-gake (Yoko-sutemi-waza)		KWA
Do-jime (shime-waza)		DOJ
Ashi-garami (kansetsu-waza)		AGR