



# RÈGLES D'ARBITRAGE 2003

ARTICLES	CONTENU	Page
Article 1	• Surface de Compétition.	2
Article 2	• Matériel.	4
Article 3	• Tenue de Judo ( <i>Judogi</i> ).	6
Article 4	• Hygiène.	8
Article 5	• Arbitres et Officiels.	10
Article 6	• Position et Fonction de l'Arbitre.	12
Article 7	• Position et Fonction des Juges.	14
Article 8	• Gestes.	16
Article 9	• Emplacement (zones permises).	24
Article 10	• Durée du Combat.	26
Article 11	• Arrêt du Combat / <i>Sono-mama</i> / <i>Mate</i> .	26
Article 12	• Signal de Fin de Combat.	26
Article 13	• Temps d'Immobilisation ( <i>Osaekomi</i> ).	26
Article 14	• Technique coïncidant avec le signal de fin de combat.	26
Article 15	• Début du Combat.	28
Article 16	• Enchaînement en <i>Newaza</i> .	30
Article 17	• Application de <i>Mate</i> .	32
Article 18	• <i>Sono-mama</i> .	34
Article 19	• Fin du Combat.	34
Article 20	• <i>Ippon</i> .	38
Article 21	• <i>Waza-ari-awasete-Ippon</i> .	38
Article 22	• <i>Sogo-gachi</i> .	40
Article 23	• <i>Waza-ari</i> .	40
Article 24	• <i>Yuko</i> .	42
Article 25	• <i>Koka</i> .	42
Article 26	• <i>Osaekomi-waza</i> .	44
Article 27	• Actes prohibés et Pénalités.	46
Article 28	• Forfait et Abandon.	52
Article 29	• Blessure, Maladie ou Accident.	54
Article 30	• Situations non prévues par les Règlements.	56
	• LEXIQUE des termes Japonais.	58



## ⇒ RÈGLES D'ARBITRAGE (2003) ⇐

**RATIFIÉ PAR LE CONGRÈS DE LA 'FIJ'  
À OSAKA, JAPON, le 8 SEPTEMBRE 2003**

### **ARTICLE 1 - SURFACE DE COMPÉTITION**

La surface de compétition doit mesurer entre 14m x 14m et 16m x 16m. Elle doit être recouverte de *Tatamis* ou d'un matériau équivalent acceptable, de couleur généralement verte.

La surface de compétition sera composée de deux zones. La démarcation de ces deux surfaces est appelée "zone de danger" et doit être matérialisée par une bande de couleur rouge d'une largeur approximative de 1 mètre sur tout son périmètre et faisant partie intégrante de la surface de combat.

La surface délimitée par la zone de danger (et comprenant cette dernière) correspond à la surface de combat et doit toujours mesurer entre 8m x 8m et 10m x 10m. La surface située à l'extérieur de la zone de danger correspond à la surface de sécurité et doit être d'une largeur de 3 m.

Un ruban adhésif bleu et un autre blanc, d'environ 10 cm 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 des combattants au début et à la fin du combat. Le ruban adhésif bleu doit se trouver à la droite de l'arbitre, et le blanc à sa gauche.

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

Si deux ou plusieurs surfaces de compétition sont disposées l'une à côté de l'autre, il est permis d'utiliser une surface de sécurité commune d'une largeur minimale 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 Evénements Continentaux et de la FIJ, la surface de combat doit être de 8m x 8m.

### *Tatamis*

Ils mesurent généralement 1m sur 2m et sont faits de paille pressée ou, le plus souvent, de mousse agglomérée.

Ils doivent être fermes et posséder la propriété d'amortir l'impact et les ondes de choc lors des chutes et ils ne doivent ni glissants, ni trop rugueux.

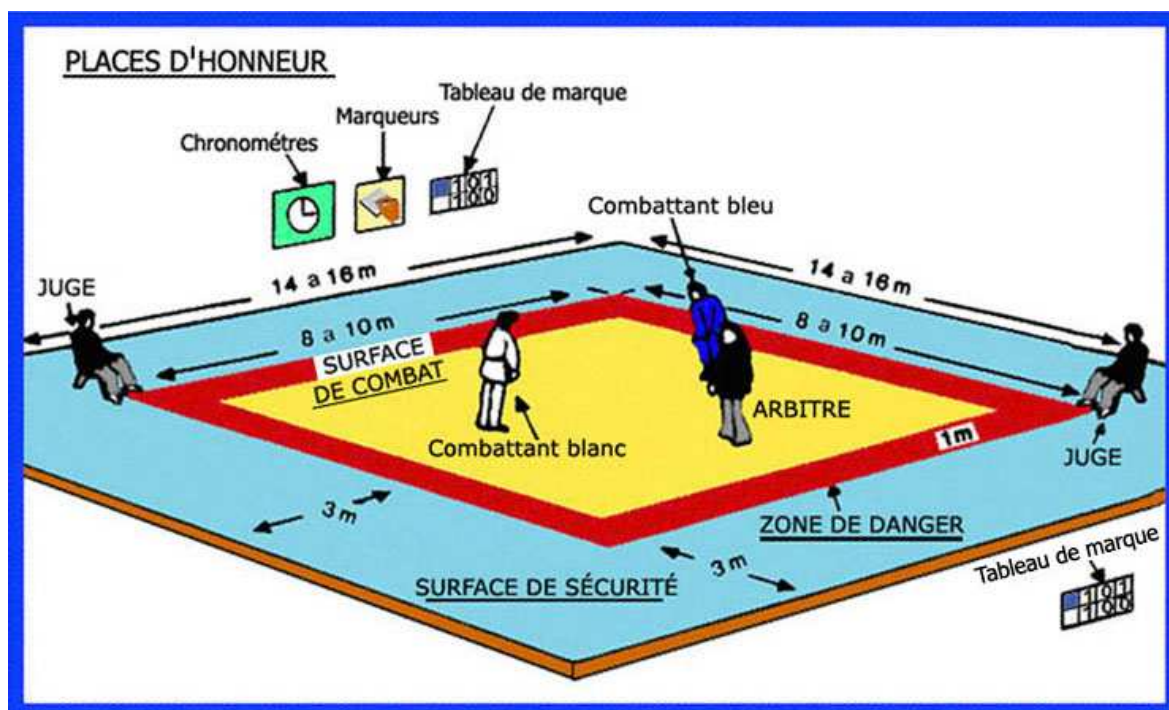
Les éléments constituant la surface de compétition doivent être placés de façon jointive sans laisser d'interstice, offrir une surface homogène et être fixés de manière à ne pas pouvoir se déplacer.

### **Plate-forme**

La plate-forme est facultative. Elle doit être faite en bois résistant tout en ayant une certaine élasticité. Elle doit mesurer environ 18 m de côté, sans jamais dépasser 1 m de hauteur (généralement 50 cm de hauteur ou moins).

*(Lorsqu'une plate-forme est utilisée, une surface de sécurité de 4m de large tout autour de la surface de compétition doit être aménagée).*

## SURFACE DE COMPÉTITION



## ARTICLE 2 - Matériel

### a) Drapeaux (Arbitre)

Des drapeaux bleus et blancs pour les juges pour les cas de décision/ *Hantei* lorsque à l'issue d'un Golden Score devront être disposés près de la surface de compétition (par exemple sur la table des officiels Techniques).

### b) Chaises et drapeaux (Juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité dans des coins diagonalement opposés de la surface de combat. Ces chaises ne devront pas occulter la vue des tableaux d'affichage, des membres de la Commission et des marqueurs. Un drapeau bleu et un drapeau blanc doivent être disposés dans un étui fixé à chaque chaise.

### c) Tableaux d'affichage

Deux (2) tableaux d'affichage doivent être mis en place par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Chaque tableau, n'excédant pas 0,90 m de hauteur sur 2 m de largeur, doit être placé à l'extérieur de la surface de compétition et être bien en vue des différents intervenants: arbitre, juges, membres de la Commission, officiels et spectateurs.

Les pénalités doivent être immédiatement converties en valeurs techniques correspondantes attribuées à l'autre combattant et enregistrées au tableau. Néanmoins les tableaux doivent être permettre d'indiquer les pénalités infligées aux combattants (voir l'exemple en annexe).

Lorsque les tableaux électroniques sont utilisés, des tableaux manuels doivent être disponibles en cas de besoin (voir annexe).

### d) Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit:

Durée du combat	un (1)
Immobilisation/ <i>Osaekomi</i>	deux (2)
En réserve	un (1)

Lors de l'utilisation de chronomètres électroniques, les chronomètres manuels doivent être déclenchés aux fins de vérification. (Voir l'annexe).

### e) Drapeaux (chronométreurs)

Les chronométreurs doivent utiliser les drapeaux comme suit:

Jaune	interruption du combat
Vert	durée d' <i>Osaekomi</i>

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

### f) Signal de fin du combat

La fin du temps imparti au combat doit être indiquée à l'arbitre au moyen d'une cloche ou d'un dispositif sonore équivalent (ou autre).

### g) *Judogis* bleus et blancs

Chaque combattant devra porter un *Judogi* bleu ou blanc (le premier combattant appelé porte le *Judogi* bleu, le second porte le blanc).

## ANNEXE de l'Article 2 - Matériel

Position des préposés aux tableaux d'affichage/marqueurs/chronométrateurs.

Dans la mesure de possible, les marqueurs et les chronométrateurs ainsi que ceux qui tiennent les tableaux doivent faire face à l'arbitre.

### Distance des Spectateurs

De façon générale, les spectateurs ne doivent pas être admis à moins de 3 m de la surface de compétition ou de la plate-forme.

### Chronomètres et tableaux d'affichage.

Les chronomètres doivent être à portée de la main des personnes responsables et leur précision doit être vérifiée régulièrement avant le début des compétitions et pendant celles-ci. Les tableaux manuels d'affichage doivent répondre aux normes de la F.I.J. et être disponibles immédiatement en cas de besoin.

Les chronomètres et tableaux d'affichage manuels doivent être disponibles et généralement utilisés simultanément avec l'équipement électronique. En cas de panne de ce dernier les tableaux manuels servent de référence.

### c) Tableaux d'affichage manuels

CATEG. HOMMES			●	
BLEU	0	1	0	0
	I	W	Y	K
BLANC	0	0	1	0
- 100 KG.				

### EXEMPLE:

Le bleu a marqué un *Waza-ari* et a également été pénalisé de deux (2) *Shidos*.

Le blanc bénéficie immédiatement d'un *Yuko* résultant des deux (2) *Shidos* donnés au bleu.

### ARTICLE 3 – Tenue de Judo (*Judogi*)

Les combattants doivent porter un *Judogi* répondant aux exigences suivantes:

- a)- Être de fabrication solide, en coton ou en tissu équivalent, et 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*.
- b)- De couleur bleu pour le combattant appelé en premier et blanc ou presque blanc pour l'autre combattant (voir l'annexe).
- c)- Inscriptions acceptées:
  - 1) Abréviation nationale olympique sur le 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 au lieu du devant du bas 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. (la même publicité ou les couleurs du drapeau national).
  - 5) Publicité sur les manches, 10 cm x 10 cm sur chaque manche (publicité différente permise). Ces 100 cm<sup>2</sup> doivent être fixé en contact avec les bandes de 25 cm x 5 cm (voir croquis annexe).
  - 6) Le classement (1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>) 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 inscrit 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.

### **ANNEXE de l'article 3 - Tenue de Judo (*Judogi*)**

Si le *Judogi* (ou une partie de celui-ci) d'un combattant ne répond pas aux exigences de cet article, l'Arbitre doit ordonner à ce combattant de le changer dans le laps de temps le plus court possible, par un *Judogi* conforme aux règlements.

Le *Judogi* (ou la partie de celui-ci) du combattant devra être apportée par l'entraîneur près de sa chaise au bord de la surface de compétition.

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.

- b)-** 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.

### **ARTICLE 3 – Tenue de Judo (*Judogi*) (suite)**

- d)-** 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 de 1 cm maximum d'épaisseur et 5cm de large.
- e)-** Le pantalon, libre de tout marquage à l'exception de ceux indiqués au paragraphe 'c' 3 et 7, 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)-** Une ceinture solide, de 4 cm 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 noeud 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 noeud.
- g)-** Les compétitrices doivent porter en plus sous la veste:
  - 1) Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon, ou:
  - 2) Un justaucorps blanc ou presque blanc avec des manches courtes.

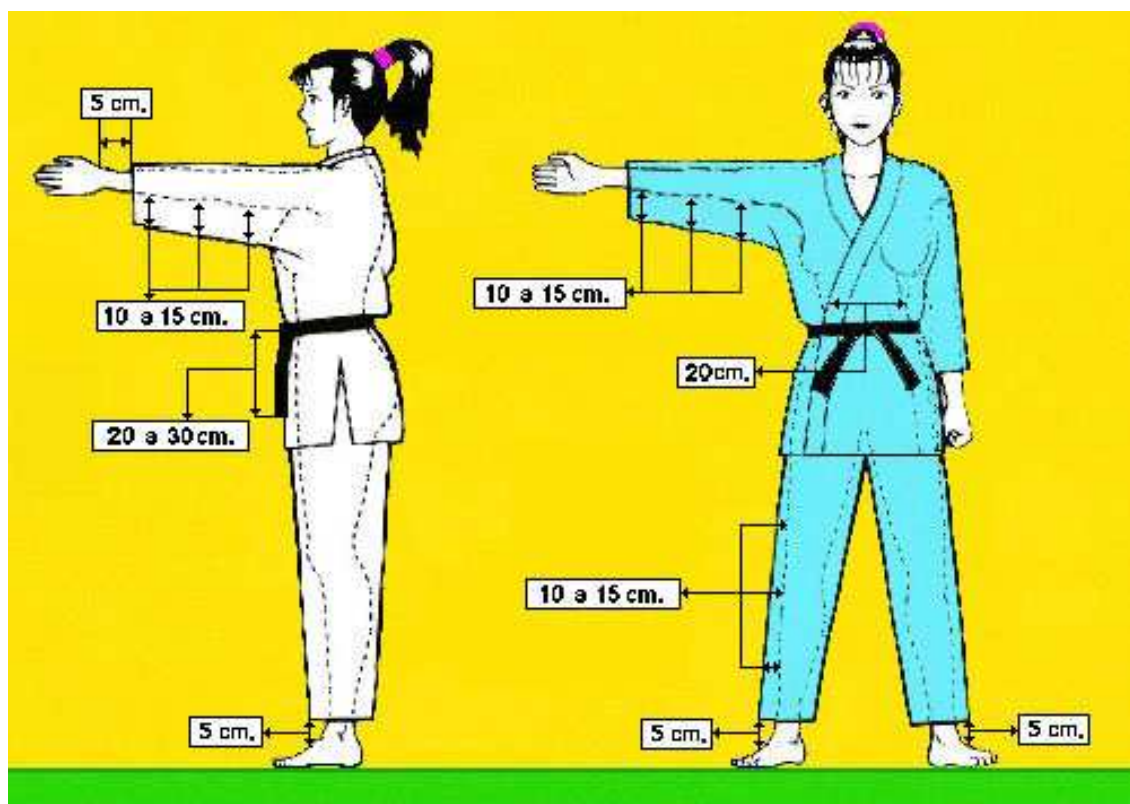
### **ARTICLE 4 – Hygiène**

- 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 doit être impeccable.
- d)-** Les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre combattant.



## ANNEXE de l'article 3 - Tenue de Judo (*Judogi*) (suite)

Indications sur les dimensions du *Judogi*:



## ANNEXE de l'Article 4 - Hygiène

Tout combattant qui ne répond pas aux exigences des articles 3 et 4 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" (voir l'article 28).

## **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 doivent être assistés de marqueurs et de chronométreurs.

La tenue des arbitres et juges sera conforme aux dispositions fixées par l'Organisation.

## ANNEXE de l'Article 5 - Arbitres et Officiels

Les chronométrateurs, 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.

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

Dans la mesure du possible, il doit y avoir une troisième personne pour superviser les deux chronométrateurs et éviter ainsi les erreurs ou les oublis.

Le chronométrateur principal (durée du combat) déclenche son chronomètre à l'annonce de *Hajime* ou de *Yoshi*, et l'arrête à l'annonce de *Mate* ou de *Sono-mama*.

Le chronométrateur des *osaekomis* déclenche son chronomètre à l'annonce de '*Osaekomi*', l'arrête à l'annonce de '*Sono-mama*' et le déclenche de nouveau à l'annonce de '*Yoshi*'. A l'annonce de '*Toketa*' ou de '*Mate*', il arrête son chronomètre et indique à l'arbitre la durée de l'immobilisation. A la fin du temps d'immobilisation (25 secondes s'il n'y a pas eu de résultat antérieur ou 20 secondes si la personne immobilisée a eu contre elle un *Waza-ari* ou a été pénalisée de trois (3) *Shidos*, il indique la fin de ce temps au moyen d'un signal sonore.

Le chronométrateur des *osaekomis* doit lever un drapeau vert pendant la compétition à chaque fois qu'il met en marche son chronomètre à l'annonce de '*Osaekomi*' ou de '*Yoshi*' et abaisser le drapeau vert quand il stoppe son chronomètre à l'annonce de '*Toketa*', '*Mate*' ou '*Sono-mama*' ou lorsque la durée de l'*Osaekomi* est atteinte.

Le chronométrateur principal (durée de combat) doit lever un drapeau jaune quand il arrête son chronomètre à l'annonce et à la vue du geste de *Mate* ou *Sono-mama* et abaisser le drapeau lorsqu'il le déclenche de nouveau à l'annonce de '*Hajime*' ou de '*Yoshi*'.

Quand le temps imparti au combat est expiré, les chronométrateurs 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 indiquant correctement les résultats sur le tableau.

En plus des personnes mentionnées ci-dessus, il doit y avoir un responsable de la mise à jour des tableaux de compétition.

En cas d'utilisation d'un système électronique, la marche à suivre demeure celle décrite ci-dessus. Toutefois, l'équivalent manuel doit être utilisé parallèlement en ce qui concerne le chronométrage et le tableau manuel sera gardé en réserve et prêt à être utilisé.

## **ARTICLE 6 – Position et Fonction de l'Arbitre**

L'arbitre se tient 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 lorsqu'il fait 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 *Newaza* 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 risquer de provoquer la blessure des 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 la geste approprié, son opinion quant à la validité de toute action effectuée en bordure ou à l'extérieur de la surface de combat.

Les consultations verbales entre arbitre et 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 (par exemple pour changer un *Judogi* non conforme aux normes).

## **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.

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 (*Jonai*) ou à l'Extérieur (*Jogai*).

Si un combattant doit changer une partie de sa tenue hors de la surface de compétition et qu'aucun des deux juges ne soit du même sexe que lui, le Directeur de l'Arbitrage doit désigner un officiel pour accompagner le combattant à la place du juge.

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 des gestes suivants:

- 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-awasete-Ippon:** tout d'abord geste de *Waza-ari* suivi du geste de *Ippon*.
- 4) **Yuko:** Lever un bras avec un angle de 45 degrés de côté, paume de la main vers le bas.
- 5) **Koka:** Lever un bras plié avec le pouce en direction de l'épaule et le coude près du corps.
- 6) **Osaekomi:** Tendre le bras en direction des combattants avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.
- 7) **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.
- 8) **Hikiwake:** Tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontal devant soi et maintenir quelques instants.
- 9) **Mate:** Lever un bras à l'horizontale en direction du chronométrateur, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).
- 10) **Sono-mama:** Se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.
- 11) **Yoshi:** Exercer une pression sur les deux combattants avec les paumes des mains.
- 12) **Pour annuler une opinion déjà exprimée:** répéter d'une main le geste de l'évaluation erronée tout en levant l'autre main devant soi au dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.
- 13) **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.
- 14) **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.
- 15) **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.
- 16) **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.
- 17) **Attribution de pénalité (Shido, Hansoku-make):** Pointer l'index (poing fermé) en direction du combattant.
- 18) **Non combativité:** Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis, pointer l'index en direction du combattant.
- 19) **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.
- 20) **Pénalité zone de danger:** Indiquer la zone de danger avec l'une des mains et en même temps lever l'autre main ouverte au dessus de la tête. Ensuite indiquer le combattant à pénaliser.



## ANNEXE de l'Article 8 - Gestes

Après avoir fait un geste officiel, l'arbitre peut au besoin pointer le ruban adhésif bleu ou blanc (position de départ) 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 la position de départ 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 *Koka*, *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.

- 8) Le geste de *Hikiwake* s'applique uniquement aux compétitions par équipes et en poules.
- 13) Le geste pour *Hantei* ne s'applique que lorsqu'à la fin du temps alloué pour un Golden Score, 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.

ANNEXE de l'Article 8 - Gestes



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO



KOKA

ANNEXE de l'Article 8 - Gestes



**OSAEKOMI**



**SONO-MAMA ⇔ YOSHI**



**TOKETA**



**PENALITE 5 SECONDES  
ZONE DANGEREUSE**



**ATTAQUE FAUSSE**



**NON-COMBATIVITE**



**PENALITE**



**INVITATION DU MEDECIN**



**RELEVEZ VOUS**



**AJUSTEMENT DU JUDOJI**



**ANNULATION D'UNE  
ANNONCE**



**NON VALABLE**

**ANNEXE de l'Article 8 - Gestes**



**HAJIME ⇔ SORE-MADE**



**MATE**



**KACHI** (*désignation du vainqueur*)



**HIKIWAKE** (*match nul*)



**HANTEI**  
(*A l'issue du temps imparti pour un Golden Score sans qu'il y ait eu de score*)



**KACHI** (*désignation du vainqueur après la demande d' Hantei suite à un combat 'Golden Score'*)

**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 un instant.
- 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 *Newaza* (pour absence de progression technique par exemple), ils doivent le lui faire savoir en étendant les bras droits devant eux en direction du tapis, la paume des mains vers le haut, en effectuant un mouvement de bas en haut plusieurs fois.

b) Juges



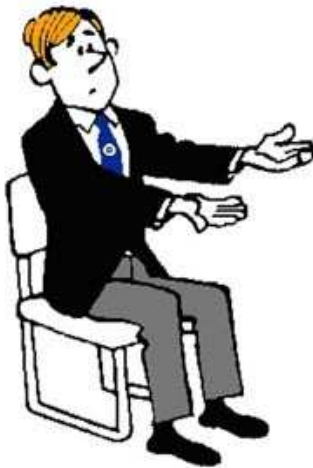
JUGE EN POSITION NORMAL



A L'INTERIEUR ⇔ JONAI



A L'EXTERIEUR ⇔ JOGAI



SE RELEVER  
MATE EN NEWAZA



JUGE ANNULE  
NON VALABLE



JUGE SIGNALE SON  
OPINION



HANTEI (à l'issue d'une égalité après un Golden Score)

ARTICLE 9 - Emplacement (Zones Permisses)

Le combat doit se dérouler sur la surface de combat. Aucune technique n'est valable si l'un des combattants se trouve à l'extérieur de la surface de combat. En outre, un combattant est considéré comme tel s'il prend contact avec le pied, la main, le genou ou toute autre partie de son corps avec l'extérieur de la surface de combat. Lors d'un combat debout (*Tachi-waza*) la partie du corps qui prend contact avec la surface de sécurité, ne doit plus toucher à la surface de combat pour être considérés comme étant à l'extérieur. Le combattant qui sort plus de la moitié du corps à l'extérieur de la surface de combat lors d'un *Sutemi-waza* sera également considéré comme étant à l'extérieur.

**Exceptions:**

- a) Lorsque l'un des combattants projette son adversaire à l'extérieur de la surface de combat, mais qu'il demeure lui-même à l'intérieur de celle-ci assez longtemps pour clairement assurer l'efficacité de sa technique, celle-ci est reconnue comme valable.

Si une projection débute avec les deux combattants à l'intérieur de la surface de combat, mais que pendant l'action le combattant projeté se déplace à l'extérieur de la surface de combat, les actions pourront être considérées valables pour fin d'évaluation, du moment qu'elles sont ininterrompues et que le combattant les effectuant demeure à l'intérieur de la surface de combat assez longtemps pour en démontrer l'efficacité.

- b) En *Newaza*, 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.
- c) Si lors d'une attaque comme *O-uchi-gari* ou *Ko-uchi-gari* le pied ou la jambe de *Tori* quitte la surface de combat et se déplace sur la surface de sécurité, l'action est considérée valable (pour fin d'évaluation) du moment que *Tori* ne prend pas appui sur son pied ou sa jambe à l'extérieur de la surface de combat.



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*.

Étant donné que la zone de danger (rouge) fait partie de la surface de combat, tout combattant dont les pieds restent en contact avec cette zone rouge doit être considéré comme étant à l'intérieur de la surface de combat.

Lors de l'exécution d'un *Sutemi-waza*, la projection est considérée valable si *Tori*, en exécutant la technique, conserve au moins la moitié du corps à l'intérieur de la surface de combat (les pieds de *Tori* ne doivent pas quitter la surface de combat avant que son dos ou ses hanches ne touchent le tapis).

Une fois le combat commencé, les combattants ne peuvent quitter la surface de combat que si l'arbitre leur en donne l'autorisation. Une telle autorisation n'est accordée que dans des cas très exceptionnels par exemple pour changer un *Judogi* qui n'est pas conforme aux exigences de l'article 3 ou qui a été endommagé ou sali.

## **ARTICLE 10 – Durée de combat**

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

<b>Seniors</b> Hommes et Femmes:	5 min - Temps réel de combat
<b>Juniors</b> Hommes et Femmes:	4 min - Temps réel de combat

Tout combattant à droit à une période de repos de 10 minutes entre chaque combat.

#### **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'une cloche ou d'un dispositif sonore comparable.

#### **ARTICLE 13 – Temps d'*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
<i>Koka</i> :	10 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes

Une immobilisation de moins de 10 secondes doit être considérée de la même façon qu'une attaque debout ayant un certain résultat.

#### **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, 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 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.

#### **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 du public.

#### **ANNEXE de l'Article 13 - Temps d'*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*.

#### **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 quand ils pénètrent ou sortent de la surface de compétition au début et à la fin de chaque combat.

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'invite de l'arbitre ils rentrent sur la surface de compétition et gagnent leurs positions respectives de début de combat et 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 quand ils montent ou descendent de la surface de combat, en ce cas le salut n'est pas obligatoire (voir le guide de salut).

Le combat doit toujours commencer en position debout.

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

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, en répétant cette procédure à la fin du combat. Si les combattants ne 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.



Les combattants sont autorisés à passer de la position debout en *Newaza* 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 *Newaza*, 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 *Newaza* 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 *Newaza*.

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 *Newaza*, l'arbitre doit annoncer *Mate*, arrêter le combat et donner 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 *Newaza*, le combat doit continuer. L'arbitre doit donner un *Shido* au combattant qui a enfreint l'article 27 (8), Voir l'annexe de l'article 27, 5ème paragraphe.

#### **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 sortent de la surface de combat.  
(Voir exceptions Article 9).
- (b) Lorsqu'un ou les deux combattants commettent un acte défendu.
- (c) Lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou tombent malades.
- (d) Lorsqu'il est nécessaire qu'un ou les deux combattants rajustent leur *Judogi*.
- (e) Lorsqu'il n'y a aucun progrès apparent en *Newaza*.
- (f) Lorsqu'un combattant en *Newaza* reprend la position debout ou presque debout et que son adversaire s'agrippe sur son dos.
- (g) 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.
- (h) Lorsqu'un combattant exécute ou tente d'exécuter une *Kansetsu-waza* ou un *Shime-waza* en position debout et que le résultat n'est pas suffisamment apparent.
- (i) Dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.
- (j) Quand l'arbitre et les juges ou la Commission d'Arbitrage désirent se consulter.



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 *Newaza* 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 leurs places de début du combat

Lorsque l'arbitre a annoncé *Mate*, le(s) combattant(s) doit(vent) reprendre la position debout si on leur adresse la parole ou pour rajuster leur *Judogi* ou peuvent s'asseoir si un délai prolongé est envisagé. Les combattants ne seront autorisés à adopter une autre position seulement lors de soins médicaux.

L'arbitre peut annoncer *Mate* pour inviter le médecin, lorsqu'un combattant ou le médecin lui-même le demande ou bien quand l'arbitre le juge nécessaire.  
(cf. Article 29).

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 *Newaza*.

## 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*, qu'un *Yuko* prévaut sur n'importe quel nombre de *Koka*.
- (3) Lorsque les scores indiqués ne permettent pas de départager les combattants, c'est-à-dire quand les scores s'équilibrent, le résultat devra être décidé par l'application du Golden Score.

### Combat "Golden Score"

La durée du combat sera la même que celle du combat précédent.

Quand le temps imparti pour le combat s'est écoulé l'Arbitre annonce '*Sore-made*' pour indiquer la fin du combat et les combattants retournent à leurs positions de départ. Ensuite l'Arbitre annoncera "*Hajime*" immédiatement pour reprendre le combat (Golden Score) pour une durée pouvant aller jusqu'au temps du combat initial.

Il n'y aura aucun temps de repos entre la fin du combat initial et le début du "Golden store".

Dès le premier score annoncé entre les deux (2) combattants pendant le "Golden store" le combat sera terminé et le vainqueur désigné.

## 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 *Newaza*, 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*.

#### **ANNEXE de l'article 19 - Fin de combat**

Après avoir annoncé "*Sore-made*", l'Arbitre doit toujours garder les combattants dans son angle de vue, dans le cas où ils n'entendraient pas son annonce et continueraient à se battre.

L'Arbitre doit indiquer aux combattants de rajuster leur *Judogi*, si nécessaire, avant de donner le résultat.

Avant chaque "Golden Score" le chronomètre et le tableau d'affichage doivent être remis à zéro comme pour un nouveau combat.

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 une *Kansetsu-waza* ne soient appliqués par l'un ou l'autre 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 19 – Fin de combat (suite)**

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 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 employées lors du "Golden Score", c'est-à-dire que le combat précédent ne comptera pas du tout. 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 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.
- (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 a indiqué le résultat du combat, les combattants feront un pas en arrière pour retourner à leurs positions respectives bleues et blanches, 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 cette décision.

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 (suite)**

- (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 confrontation, le nombre de victoires et de points sont égal pour les deux équipes, on refera tous les combats de la rencontre précédente qui se sont terminés par *Hikiwake* pour déterminer l'équipe «vainqueur». Ces combats se feront selon la règle du «Golden Score», cependant on attribuera seulement pour la victoire 1 (un) point pour ces combats étant donné que le «Golden Score» est utilisé comme moyen de décision.

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

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).

#### **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*.

#### **ANNEXE de 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 *Newaza* 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 valable pour fin d'évaluation.

**(d) REMARQUE:** Pour les jeux Olympiques, les Championnats du Monde, les championnats continentaux et les événements de la FIJ, les règlements doivent être appliqués comme indiqué. 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 inférieur, 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*.

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) *Shidos* (voir l'article 27a).
- (b) Lorsqu'un combattant, dont l'adversaire a déjà été pénalisé de trois (3) *Shidos*, obtient par la suite 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) *Shidos*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *Waza-ari*.





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 de *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*.

## **ARTICLE 25 - *Koka***

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

- (a) Lorsqu'un combattant projette, avec contrôle, son adversaire sur l'épaule, la cuisse ou une fesse avec force et vitesse.
- (b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en *Osaekomi* pendant 10 secondes consécutives ou plus sans que celui-ci échapper au contrôle, mais moins de 15 secondes.

**Équivalence:** Si un combattant est pénalisé d'un *Shido*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *Koka*.

## **ANNEXE de l'Article 24 – *Yuko***

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

#### **ANNEXE de l'Article 25 - *Koka***

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

Le fait de projeter un adversaire sur le devant du corps, les genoux, les mains ou les coudes est considéré comme une simple attaque. De même une *Osaekomi* allant jusqu'à 9 secondes est considérée comme une simple attaque.

#### **ARTICLE 26 –*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 son dos, deux épaules ou une 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 *Kesa* ou *Shiho*, c'est-à-dire avoir comme référence les techniques *Kesa-gatame* ou *Kami-shiho-gatame*.

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*, renvoyer les combattants à leurs place de départ, 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: 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, l'arbitre doit annoncer *Mate*.

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*

Si, en *Newaza* (travail au sol), l'arbitre annonce *Sono-mama* et accorde la pénalité *Hansoku-make* il doit alors annoncer *Sore-made* et mettre fin au combat.

Lorsque le dos de *Uke* n'est plus en contact avec le tapis (ex. pont) mais que *Tori* a toujours le contrôle l'immobilisation/*Osaekomi* doit continuer.

## **ARTICLE 27 – Actes défendus et pénalités**

Les actes défendus sont répartis en infractions ‘**légères**’ (*Shido*) et infractions ‘**graves**’ (*Hansoku-make*).

**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 exclu du championnat et le combat est terminé conformément à l’article 19 (d). (Voir annexe).

Chaque fois que l’arbitre donne 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* (groupe des infractions ‘légères’)**

(a) On donne *Shido* à tout combattant qui a commis une infraction légère:

1)	Eviter intentionnellement de prendre le <i>Kumikata</i> afin empêcher toute action dans le combat.
2)	Adopter en position debout, après le <i>Kumikata</i> , une position excessivement défensive. (Généralement plus de 5 secondes).
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)	Rester les deux pieds complètement dans la zone de danger sans commencer une attaque, sans exécuter une attaque, sans contrer une attaque de l’adversaire ou sans se défendre de l’attaque de l’adversaire. (Généralement plus de 5 secondes)
5)	En position debout, de tenir continuellement le (s) bout (s) de la manche de l’adversaire dans un but défensif (Généralement plus de 5 secondes) ou saisir en tordant le bout de la manche.
6)	En position debout, tenir imbriqués continuellement les doigts d’une ou des deux mains de l’adversaire, pour empêcher l’action dans le combat. (Généralement plus de 5 secondes).
7)	De défaire intentionnellement son propre <i>Judogi</i> ou de dénouer ou renouer sa ceinture ou pantalon sans l’autorisation de l’Arbitre.
8)	D’entraîner l’adversaire au sol pour attaquer en <i>Newaza</i> à moins que ce ne soit en conformité avec l’Article 16.
9)	Insérer un doigt ou des doigts à l’intérieur de la manche de l’adversaire ou du bas de son pantalon.

## **ANNEXE de l’Article 27 - Actes interdits et pénalités**

Les arbitres et les Juges sont autorisés à attribuer des pénalités selon "les intentions" ou la situation et dans l'intérêt supérieur du sport.

Si l'Arbitre décide de pénaliser le(s) combattant (s), (sauf dans le cas de *Sono-mama* en *Newaza*) il arrêtera temporairement le combat par l'annonce de *Mate*, renverra les combattants à leurs positions de départ et annoncera la pénalité en désignant le(s) 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 déclarés *Hansoku-make*.

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

- 8) Lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *Newaza* d'une façon non conforme à l'Article 16 et que son adversaire ne profite pas de cette opportunité pour continuer en *Newaza*, l'Arbitre doit annoncer *Mate*, et arrêter momentanément le combat et donner un *Shido* au combattant qui a enfreint l'Article 16.

## **ARTICLE 27 – Actes défendus et pénalités (suite)**

### **Shido (groupe des infractions 'légères')**

10)	En position debout de prendre une saisie autre qu'une saisie "normale" sans attaquer. (Généralement plus de 5 secondes).
11)	En position debout, avant ou après que le <i>Kumikata</i> ait été établi, ne faire aucun mouvement d'attaque. (Voir l'Annexe 'Non combativité').
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)	En position debout saisir le(s) pied / pieds de l'adversaire, la (les)jambe (s) ou la (les) jambe (s) du pantalon avec la (les) main (s), en essayant simultanément une technique de projection.
15)	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.
16)	Prendre le <i>Judogi</i> dans la bouche. ( <i>Que ce soit le sien ou celui de son adversaire</i> ).
17)	Mettre une main, un bras, un pied ou les pieds directement sur le visage de l'adversaire.
18)	Mettre un pied ou les pieds dans la ceinture de l'adversaire, le col ou le revers.
19)	Appliquer un étranglement/ <i>Shime-waza</i> en se servant du bas de la veste ou la ceinture, ou avec seulement les doigts.
20)	Sortir de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à sortir de celle-ci que ce soit en position debout ou en <i>Newaza</i> . (Voir l'Article 9 - "Exceptions").
21)	Faire un ciseau avec les jambes sur le tronc de l'adversaire ( <i>Dojime</i> ), cou ou tête. (Ciseaux avec les pieds croisés, en tendant les jambes).
22)	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 n'importe quelle technique.
23)	Tordre le les doigt (s) de l'adversaire pour briser sa saisie.

### **ANNEXE de l'Article 27 - Actes interdits et pénalités (suite)**



- 10) *Kumikata* "Normal" 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 anormale 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" (2)

Si un combattant continue à prendre un *Kumikata* anormal, le temps autorisé peut être progressivement réduit et "une pénalité directe" de *Shido* peut même être attribuée.

L'accrochage d'une jambe entre les jambes de l'adversaire sans essayer simultanément une technique de projection n'est pas considéré comme étant un *Kumikata* normal et le combattant doit attaquer dans les 5 secondes ou le combattant sera pénalisé d'un "*Shido*".

- 11) "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 lorsque aucune action d'attaque n'a été effectuée mais que l'Arbitre considère que le combattant cherche réellement à saisir l'opportunité d'attaquer.

- 15) L'action "d'encercler" n'est constituée que lorsque la ceinture ou la veste entoure complètement la partie concernée.

Se servir de la ceinture ou de la veste comme "prise" ou un point d'appui pour une saisie c'est-à-dire pour fixer/contrôler le bras de l'adversaire ne doit pas être pénalisé.

- 17) La face signifie la partie délimitée par une ligne comprenant le front la partie du visage devant les oreilles et le contour de la mâchoire.

## **ARTICLE 27 – Actes défendus et pénalités (suite)**

## **HANSOKU-MAKE (Groupe d'infractions Graves)**

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

24)	Appliquer <i>Kawazu-gake</i> . (Projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la jambe de l'adversaire, en faisant face plus ou moins dans la même direction que l'adversaire et tombant en arrière sur lui).
25)	Appliquer <i>Kansetsu-waza</i> n'importe où ailleurs qu'à l'articulation du coude.
26)	Soulever l'adversaire couché au sol du <i>Tatami</i> pour le jeter sur le dos sur celle ci.
27)	Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire applique une technique comme <i>Harai-goshi</i> etc.
28)	Ne pas tenir compte des instructions de l'Arbitre.
29)	Faire des appels inutiles, faire des remarques ou des gestes désobligeant à l'adversaire ou l'Arbitre pendant le combat.
30)	Faire toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement le cou de l'adversaire ou la colonne vertébrale, ou qui soient contre l'esprit de <i>Judo</i> .
31)	Se laisser tomber directement au sol en appliquant ou en essayant d'appliquer des techniques telles qu' <i>Ude-hishigi-waki-gatame</i> .
32)	"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' <i>Uchimata</i> , <i>Harai-goshi</i> , etc. ou tomber directement en arrière en exécutant ou en essayant d'exécuter techniques telle que <i>Kata-guruma</i> en partant de la position debout ou à genoux.
33)	Tomber intentionnellement en arrière quand l'autre combattant s'accroche à son dos et quand l'un ou l'autre combattant contrôle de mouvement de l'autre.
34)	Porter un objet dur ou métallique (qu' il soit couvert ou pas).

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

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

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*", c'est-à-dire le 4ème *Shido* n'est pas annoncé "*Shido*", mais doit être annoncé "*Hansoku-make*". Le combat finit selon l'Article 19 (d).

- 24) 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.

- 31) 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 pour causer une blessure et 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 que *Ude-hishigi-waki-gatame*.

## **ARTICLE 28 – Forfait et abandon**

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 à sa position de départ 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.

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 28 – Forfait et abandon**

**Lentille** de contact souple: - 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 29 - 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 le combat après consultation avec les Juges selon les dispositions suivantes:

### **a) Blessure**

- (1) Lorsque combattant blessé est responsable de sa blessure, celui-ci perdra le combat.
- (2) Lorsque la blessure a été provoquée par l'autre combattant (indemne) 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 tombe 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, 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 brutale 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 un 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 que l'adversaire est le 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*.
- c)** Le médecin peut aussi demander à intervenir auprès de son combattant, mais dans ce cas le combat est terminé et l'adversaire gagnera par *Kiken-gachi*.

## **ANNEXE de l'article 29 - 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, les Arbitres doivent analyser la situation et décider en application des règles. Chaque cas est déterminé finalement selon sa situation particulière.

(Voir le paragraphe : **a) Blessure** 1, 2 et 3).

Généralement un (1) seulement 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.

L'entraîneur n'est jamais autorisé à pénétrer sur la surface de compétition.

Quand le Médecin est appelé, les Juges restent assis et contrôlent la situation en observant. Seul l'Arbitre se tiendra debout à coté 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 aussi aider dans la récupération lors d'une blessure aux bourses (testicules).

**b) Lors d'une blessure avec saignement.-**

Pour des raisons de prévention sanitaire chaque fois qu'il y a le 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.-**

Tout combattant qui vomira verra son adversaire désigné vainqueur par *Kiken-gachi*.

(Voir le paragraphe : **b) Maladie**).

## **ARTICLE 29 - Blessure, maladie ou accident (suite)**

Chaque fois que l'Arbitre et les Juges sont de l'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**

Quand une blessure avec saignement se produit, 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 stoppe 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*.

## **ARTICLE 30 - Situations non couvertes par les règles**

Toute situation survenant non couverte par ces règles sera étudiée et une décision rendue par les Arbitres après consultation de la Commission d'Arbitrage.



## **ANNEXE de l'article 29 - 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 de son adversaire 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 pour son combat, prend conscience clairement, particulièrement en cas de *Shime-waza*, qu'il y a un danger sérieux pour la santé de son combattant, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander à l'Arbitre d'arrêter immédiatement le combat. Les Arbitres doivent 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.

En accréditant un Médecin pour leur équipe, les Fédérations Nationales doivent assumer la responsabilité des actions de leurs Médecins.

Les Médecins doivent être informés des modifications et des interprétations des règles.

## GLOSSAIRE DE 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-aris</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
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
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"! (ordre pour faire mettre les personnes debout, talons joints)

## GLOSSAIRE DE TERMES JAPONAIS

Japonais	Français
KOKA	Annonce / petit résultat
KOSHI-WAZA	Techniques de hanche
KUMIKATA	Saisie
KUZUSHI	Déséquilibre
KYUSHO	Point vital
MA'AI	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	Annonce / pénalité légère
SHIME-WAZA	Etranglements
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

## GLOSSAIRE DE TERMES JAPONAIS

Japonais	Français
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-AWASETE-IPPON	Deux <i>Waza-aris</i> donnent <i>Ippon</i>
YAKUSOKU-RENSHU	Exercice d'entraînement avec convention
YOKO-SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice de côté
"YOSHI"!	"Continuez"!
YUKO	Résultat/ avantage moyen
YUSEI-GACHI	Victoire pour résultats techniques supérieurs
ZA-REI	Salut Assis



# LES NOMS DE TECHNIQUES DE JUDO

## NAGEWAZA - TECHNIQUES DE PROJECTION

<b>tachi-waza</b>	<b>Techniques debout</b>	
<b>te-waza</b>		
seoi-nage	Projection d'épaule	SON
tai-otoshi	Renversement du corps avec barrage	TOS
kata-guruma	Roue autour des'épaules	KGU
sukui-nage	Projection en cuiller	SUK
uki-otoshi	Renversement du corps	UOT
sumi-otoshi	Chute dans l'angle	SOT
obi-otoshi	Renverser par la ceinture	OOS
seoi-otoshi	Renversement par l'épaule	SOO
yama-arashi	Tempête sur la montagne	YAS
morote-gari	Ramassement des jambes avec les mains	MGA
kuchiki-taoshi	Renversement par saisie de la jambe	KTA
kibisu-gaeshi	Renversement par saisie de la cheville	KIG
Uchi-mata-sukashi	Esquive d'uchi mata	UMS
kouchi-gaeshi	Petit fauchage en contre	KOU
Ippon-seoi-nage	Projection par l'épaule	ISN
obitori-gaeshi	Projection par la ceinture	OTG
<b>koshi-waza</b>		
uki-goshi	Hanche flottée	UGO
o-goshi	Grande bascule de hanche	OGO
koshi-guruma	Enroulement de la hanche	KOG
tsurikomi-goshi	Hanche péchée	TKG
harai-goshi	Hanche fauchée	HRG
tsuri-goshi	Hanche levée	TGO
hane-goshi	Hanche percutée	HNG
utsuri-goshi	Contre de hanche avant	UTS
ushiro-goshi	Contre de hanche arrière	USH
Sode-tsurikomi-goshi	Hanche péchée par la manche	STG
<b>ashi-waza</b>		
De-ashi-barai (-harai)	Balayage du pied avancé	DAB
hiza-guruma	Roue autour du genou	HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi	Blocage du pied en pèchant	STA
osoto-gari	Grand fauchage extérieur	OSG
ouchi-gari	Grand fauchage intérieur	OUG
kosoto-gari	Petit fauchage extérieur	KSG
kouchi-gari	Petit fauchage intérieur	KUG
Okuri-ashi-barai (-harai)	Balayage des deux pieds	OAB
uchi-mata	Fauchage interne	UMA
kosoto-gake	Petit accrochage extérieur	KSK
ashi-guruma	Roue autour de la jambe	AGU
Harai-tsurikomi-ashi	Balayage de pied en pèchant	HTA
o-guruma	Grande roue	OGU
osoto-guruma	Grande roue extérieure	OGR
osoto-otoshi	Grand renversement extérieur	OSO
tsubame-gaeshi	Contre sur balayage	TSU
osoto-gaeshi	Contre prise sur balayage	OGA
ouchi-gaeshi	Contre prise intérieure	OUC
Hane-goshi-gaeshi	Hanche fauchée en contre	HGG
Harai-goshi-gaeshi	Hanche fauchée en contre	HGE
Uchi-mata-gaeshi	Cuisse intérieure récoltant comptoir de jet	UMG

## LES NOMS DE TECHNIQUES DE JUDO

### SUTEMI-WAZA

<b>MA-SUTEMI-WAZA</b>		
tomoe-nage	Projection en cercle	TNG
sumi-gaeshi	Projection dans l'angle	SUG
ura-nage	Projection en renversement	UNA
hikikomi-gaeshi	Renversement pour amener au sol	HKG
tawara-gaeshi	Ramassement du sac de riz	TWG
<b>YOKO-SUTEMI-WAZA</b>		
yoko-otoshi	Sutemi latéral	YOT
tani-otoshi	Chute dans la vallée sutemi arrière	TNO
hane-makikomi	Hanche enroulée	HNM
soto-makikomi	Enroulement par l'extérieur	SMK
uki-waza	Sutemi latéral	UWA
yoko-wakare	Séparation latérale	YWA
yoko-guruma	Enroulement de côté	YGU
yoko-gake	Accrochage latéral	YGA
daki-wakare	Renversement arrière du corps	DWK
uchi-makikomi	Enroulement intérieur en sacrifice	UMK
osoto-makikomi	Enroulement extérieur en sacrifice	OSM
Uchi-mata-makikomi	Fauchage intérieur en sacrifice	UMM
harai-makikomi	Balayage ou fauchage en sacrifice	HRM
kouchi-makikomi	Petit fauchage en sacrifice	KUM

### KATAME-WAZA

<b>osaekomi-waza</b>		
kesa-gatame	Contrôle par le travers	KEG
Kuzure-kesa-gatame	Variante de contrôle par le travers	KKE
Ushiro-kesa-gatame	Contrôle par le travers en arrière	UKG
kata-gatame	Contrôle des 4 points par le dessus	KAG
Kami-shiho-gatame	Variante du contrôle des 4 points par le dessus	KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame	Le sommet Modifié à quatre coins se tient	KKS
Yoko-shiho-gatame	Contrôle des 4 points par le côté	YSG
Tate-shiho-gatame	Contrôle sternal des 4 points par le dessus	TSG
uki-gatame	Contrôle flottant	UGT
<b>shime-waza</b>		
Nami-juji-jime	Etranglement en croix	NJJ
Gyaku-juji-jime	Etranglement en croix inversée	GJJ
Kata-juji-jime	Etranglement en croix d'un côté	KJJ
hadaka-jime	Etranglement à main nue	HAD
Okuri-eri-jime	Etranglement glissé par les revers	OEJ
kataha-jime	Etranglement par contrôle d'un côté	KHJ
Kata-te-jime	Etranglement avec une main	KTJ
Ryo-te-jime	Etranglement à deux mains	RYJ
Sode-guruma-jime	Etranglement par enroulement du revers	SGJ
tsukkomi-jime	Etranglement en poussant	TKJ
sankaku-jime	Etranglement avec les jambes en triangle	SAJ

## LES NOMS DE TECHNIQUES DE JUDO

<b>KANSETSU-WAZA</b>		
Ude-garami	Clé au coude bras fléchi	UGR
Ude-hishigi-juji-gatame	Clé au coude bras en croix	JGT
Ude-hishigi-ude-gatame	Clé au coude bras tendu	UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame	Clé au coude bras avec le genou	HIG
Ude-hishigi-waki-gatame	Clé au coude avec l'aisselle	WAK
Ude-hishigi-hara-gatame	Clé au coude avec le ventre	HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame	Clé au coude avec les jambes	AGA
Ude-hishigi-te-gatame	Clé au coude avec les mains	TGT
Ude-hishigi-sankaku-gatame	Clé au coude avec les jambes en triangle	SGT

## **KINSHI-WAZA**

kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Pince de crabe projection avec ciseaux de jambes	KBA
kawazu-gake (Yoko-sutemi-waza)	Accrochage en tournant	KWA
Faites (shime-waza)	Ciseaux de corps	DOJ
ashi-garami (kansetsu-waza)	Clé avec la jambe	AGR