

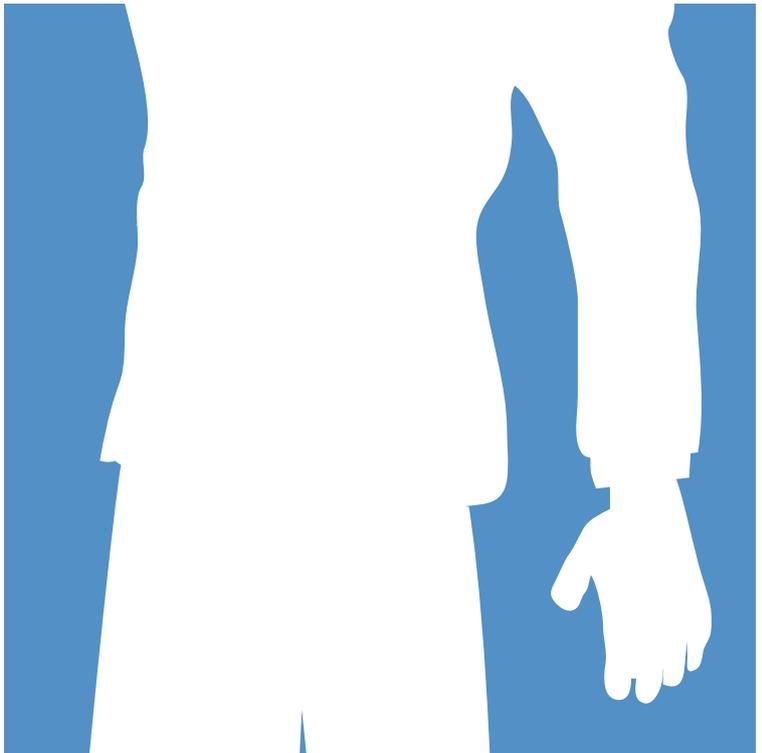
# REGLEMENT D'ARBITRAGE FRANCAIS 2008

Ce règlement est applicable pour toutes les compétitions à partir de septembre 2008 sauf :

- les championnats séniors 1ère div. individuels et par équipes
- les règlements spécifiques jeunes.



**C.N.A.**





# Préambule

## L'OBJECTIF DE CE REGLEMENT D'ARBITRAGE EST DE FAIRE RESPECTER LES FONDAMENTAUX DU JUDO :

- de rendre la pratique de compétition plus attractive,
- de garder en référence l'application des fondamentaux dans la recherche du ippon (kuzushi, tsukuri, Kake)
- d'éviter la recherche de la pénalité pour gagner.....

## **LE PRINCIPE DU JUDO : Rechercher le ippon**

### **PRECISIONS :**

#### **NAGE WAZA**

Une technique de projection commence lorsque Tori est en position debout et continue jusqu'au sol sans arrêt significatif.

#### **Axe de projection :**

- Sur les techniques de projection comme seoi nage, lorsque Uke passe dans le dos de Tori et chute à l'opposé de la direction initiale : pas de valeur annoncée.
- Il faut déterminer l'axe de la chute et tenir compte de la médiane du dos de tori.

#### **Kaeshi waza :**

- Sur toutes réactions techniques d'Uke, bien définir s'il y a défense ou Kaeshi waza.
- Dans les situations de Kaeshi waza, il faut donner la valeur à celui qui contrôle l'action de projection finale.
- Pour valider le contre de sumi gaeshi, Uke doit supprimer la jambe d'appui de Tori.



# Sommaire

Article 1 ;	Surface de compétition	Page 3
Article 2 ;	Matériel	Page 5
Article 3 ;	Tenue de Judo (Judogi)	Page 6
Article 4 ;	Hygiène	Page 9
Article 5 ;	Commissaires sportifs, Juges et Arbitres	Page 9
Article 6 ;	Position et fonction des commissaires sportifs	Page 10
Article 7 ;	Position et fonctions des juges	Page 10
Article 8 ;	Position et fonction de l'arbitre	Page 11
Article 9 ;	Gestes	Page 12
Article 10 ;	Emplacement (zones permises)	Page 17
Article 11 ;	Durée du combat	Page 17
Article 12 ;	Décompte du temps / Sonomama/Matte	Page 18
Article 13 ;	Signal de fin de combat	Page 18
Article 14 ;	Temps d'immobilisation (osaekomi)	Page 18
Article 15 ;	Technique coïncidant avec le signal de fin de combat	Page 18
Article 16 ;	Début du combat	Page 19
Article 17 ;	Enchaînement en ne-waza	Page 20
Article 18 ;	Application de Matte	Page 20
Article 19 ;	Sonomama	Page 21
Article 20 ;	Fin du combat	Page 22
Article 21 ;	Ippon	Page 24
Article 22 ;	Waza-ari-awasete-Ippon	Page 24
Article 23 ;	Sogo-gaeshi	Page 25
Article 24 ;	Waza-ari	Page 25
Article 25 ;	Yuko	Page 25
Article 26 ;	Osaekomi-waza	Page 26
Article 27 ;	Actes prohibés et pénalités	Page 27
Article 28 ;	Forfait et abandon	Page 31
Article 29 ;	Blessure, maladie ou accident	Page 32
Article 30 ;	Situations non prévues par le règlement	Page 34
Article 31 ;	Arbitrage des personnes handicapées	Page 35
	Lexique des termes Japonais	Page 35

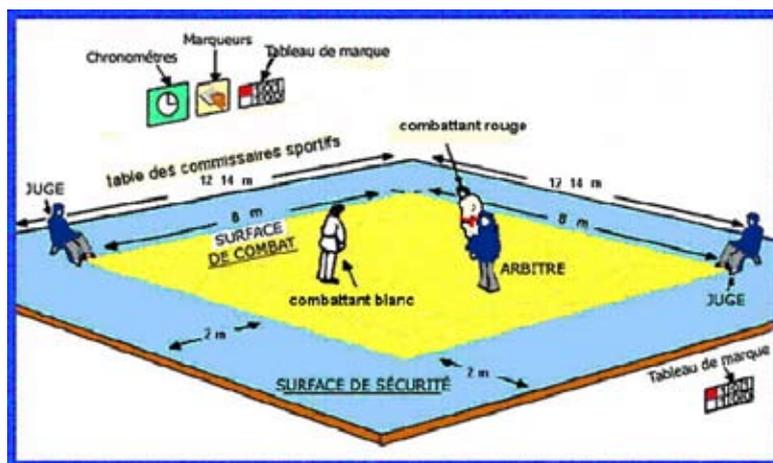


## ARTICLE 1 – Surface de compétition

La surface de compétition doit mesurer entre 12m x 12m et 14m x 14m. Elle doit être recouverte de *tatamis* ou d'un matériau équivalent acceptable, de couleur généralement verte.

### Deux surfaces de compétition sont utilisées :

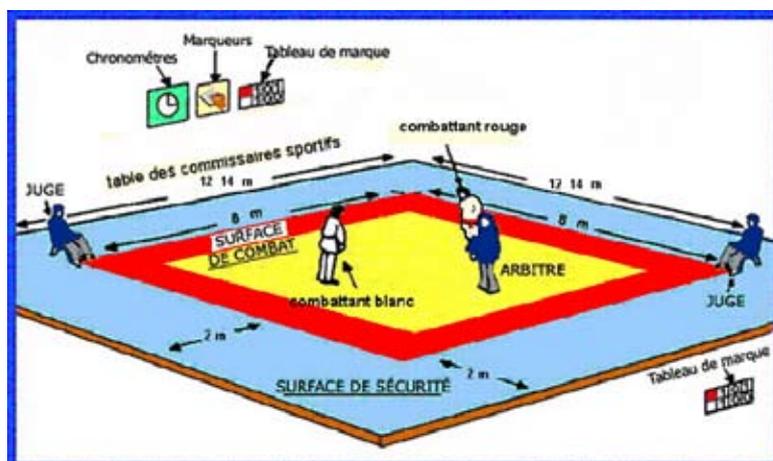
1°- La surface de compétition est composée de deux zones de couleurs différentes. Au centre, la surface de combat qui mesure entre 8m x 8m et 10m x 10m. La surface située à l'extérieur correspond à la surface de sécurité et doit être d'une largeur minimale de 2m.



2° - Autre surface autorisée :

La surface de compétition est 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 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, elle 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 minimale de 2 m.



Exemple de surfaces de compétition



### Règles communes à toutes les surfaces de compétitions

Un ruban adhésif rouge 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 4m l'un de l'autre afin d'indiquer l'emplacement des combattants au début et à la fin du combat. Le ruban adhésif rouge 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 2m.

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**

### **Tapis :**

Ils doivent répondre aux normes techniques inscrites dans les textes officiels

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.

## **ARTICLE 2 - Matériel**

### **a) Drapeaux (Arbitre et juges)**

Trois jeux de drapeaux, rouges et blancs, devront être disposés sur la table des Commissaires sportifs, pour les cas de décision «hantei», lorsque les deux combattants sont à égalité.

### **b) Chaises (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, par les Commissaires sportifs.

### **c) Tableaux d'affichage**

Au minimum un tableau d'affichage doit être mis en place par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Le tableau, doit être placé à l'extérieur de la surface de compétition et être bien en vue des différents intervenants : arbitre, juges, Commissaires sportifs, 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 permettre d'indiquer les pénalités infligées aux combattants (voir l'exemple en annexe).

## d) Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit:

Durée du combat	1
Immobilisation/Osaekomi	2
En réserve	1

## e) Signal de fin du combat

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

## **ANNEXE de l'Article 2 - Matériel**

Dans la mesure du possible, les commissaires sportifs 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 .

c) Tableaux d'affichage

Le rouge a marqué un *Waza-ari* et a également été pénalisé d'un (1) *Shido*.

Le blanc bénéficie immédiatement d'un *Yuko* résultant du *Shido* donné au rouge.

## ARTICLE 3 – Tenue de Judo (Judogi et ceinture)

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 blanche ou presque blanche pour chaque combattant

c) Inscriptions acceptées : Voir textes officiels FFJDA

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.

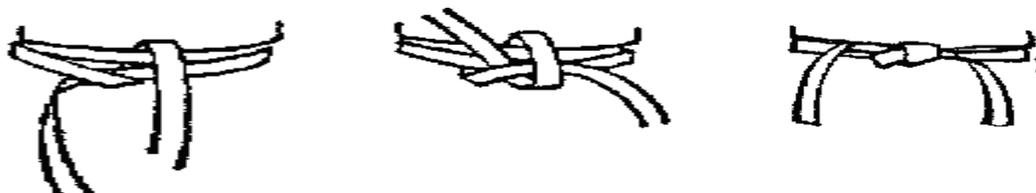
Le pan gauche de la veste doit être croisé sur le pan droit sur une largeur minimale de 20 centimètres à la base de la cage thoracique.

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 1 cm maximum d'épaisseur et 5cm de large.

e) Le pantalon, 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 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 nœud.



Le combattant appelé en premier doit porter une ceinture rouge par-dessus sa propre ceinture.

**Chaque combattant doit apporter sa propre ceinture rouge.**

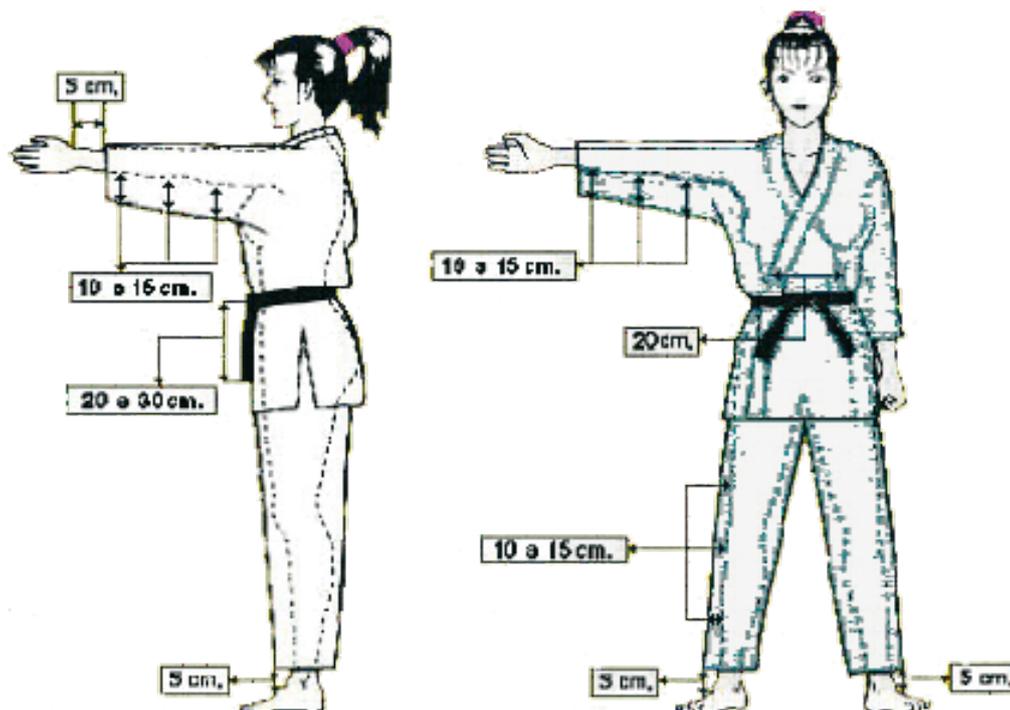
g) Les compétitrices doivent porter en plus sous la veste un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon,

### 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, contre un *Judogi* conforme aux règlements.

Ce *Judogi* de remplacement (ou la partie de celui-ci) devra être tenu à disposition par l'entraîneur, ou le responsable du club.

Pour s'assurer que les manches de la veste du combattant sont de la longueur exigée, l'Arbitre peut demander au combattant de lever les deux bras, entièrement étendus en avant au niveau des épaules.



Indications sur les dimensions du *Judogi*

## 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 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* conformément au règlement.

## ARTICLE 5 – Commissaires sportifs, Juges et Arbitres

D'une manière générale, le combat est dirigé par un Arbitre et deux Juges sur le tapis.

La Commission d'arbitrage forme et évalue tous les acteurs de l'arbitrage lors des compétitions.

Les Commissaires sportifs et les Juges travaillent en collaboration permanente avec l'Arbitre.

La tenue des Commissaires sportifs, des Juges et des Arbitres sera conforme aux dispositions fixées par la F.F.Judo.

Les Commissaires sportifs les Juges et les Arbitres doivent avoir une bonne connaissance des règlements de compétition et d'arbitrage.

Les Commissaires sportifs les Juges et les Arbitres doivent posséder les qualifications requises suivant le niveau de la compétition.

Les organisateurs de la compétition se doivent de rappeler aux Commissaires sportifs, aux Juges et aux Arbitres les règles de la compétition.

Les Commissaires sportifs doivent connaître les gestes et les annonces de l'Arbitre afin de suivre la progression du combat en indiquant correctement les résultats sur le tableau.

Avant le début de la compétition les Commissaires, les Juges et l'Arbitre doivent 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.

L'Arbitre et les Juges 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.

Avant d'arbitrer un combat, l'Arbitre et les Juges doivent se familiariser avec le signal sonore ou tout autre moyen utilisé pour indiquer la fin de combat sur la surface où ils officient.

L'Arbitre et les Juges doivent quitter la surface de combat lors d'interruptions pour des cérémonies protocolaires ou à la demande de l'organisation.

## ARTICLE 6 – Position et Fonction des Commissaires sportifs

Les Commissaires sportifs assistent les Juges et l'Arbitre.

Les Commissaires sportifs sont assis à la table placée en règle générale face à l'Arbitre. Ils assurent le suivi de la compétition : tableaux et poules, chronométrage et marquage.

Ils doivent rester assis sur leur chaise dans une attitude correcte et rester concentré sur le déroulement du combat.

Le Commissaire Sportif déclenche son chronomètre à l'annonce de Hajime ou de Yoshi, et l'arrête à l'annonce de Matte ou de Sono-mama.

Exemple : le Commissaire Sportif 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 'Matte', il arrête son chronomètre et indique à l'Arbitre la durée de l'immobilisation. A la fin du temps d'immobilisation (20 secondes s'il n'y a pas eu de résultat antérieur ou 15 secondes si la personne immobilisée a eu contre elle un Waza-ari ou a été pénalisée de deux (2) Shidos, il indique la fin de ce temps au moyen d'un signal sonore.

Quand le temps imparti au combat est expiré, le Commissaire Sportif doit en aviser les Juges et l'Arbitre au moyen d'un signal sonore clairement audible ou tout autre moyen (voir les articles 10, 11 et 12 des règlements de compétition).

## ARTICLE 7 – Position et Fonction des Juges

Les Juges sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat.

Les Juges assistent l'Arbitre.

Ils doivent indiquer leur opinion en faisant le geste officiel approprié chaque fois qu'elle diffère de celle de l'Arbitre, (évaluation technique ou pénalité).

Dans le cas où 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.

Dans le cas où, 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.

Exceptionnellement, les consultations verbales entre Arbitre et Juges sont possibles dans le seul cas où l'Arbitre ou l'un des Juges a été témoin d'une situation que les 2 autres n'ont pas appréhendée et qui pourrait modifier la décision.

En cas d'erreur d'affichage, le juge doit immédiatement attirer l'attention de l'Arbitre.

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.

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 où, pour une raison jugée nécessaire par l'Arbitre, un combattant doit quitter temporairement la surface de combat, un Juge doit obligatoirement l'accompagner. Une telle autorisation n'est accordée que dans des cas exceptionnels (par exemple pour changer un Judogi non conforme aux normes).

Dans le cas où 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 Responsable de l'Arbitrage doit désigner un officiel pour accompagner le combattant à la place du Juge.

Dans le cas où 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 – Position et Fonction de l'Arbitre

L'Arbitre se tient généralement à l'intérieur de la surface de combat.

Il a la responsabilité de la conduite et de la validation du combat.

L'Arbitre doit s'assurer que les décisions sont bien inscrites au tableau de marquage.

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 les Juges qui l'assistent n'indiquent pas un avis différent.

Dans le cas où 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.

Dans le cas où 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.

L'Arbitre doit maintenir son évaluation dans le cas où un Juge exprime une opinion supérieure à la sienne et l'autre Juge une opinion inférieure.

En cas de nécessité, afin de mieux observer le déroulement d'une action, l'Arbitre peut se déplacer sur la surface de sécurité.

## ARTICLE 9 – Gestes

### a) l'Arbitre

L'Arbitre doit accompagner ses diverses annonces des gestes suivants :



**Ippon** : Lever un bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.



**Waza-ari** : Tendre un bras à l'horizontale de côté à la hauteur de l'épaule, paume de la main vers le bas.



**Waza-ari-awasete-Ippon** : tout d'abord geste de Waza-ari suivi du geste de Ippon.



**Yuko** : Lever un bras avec un angle de 45 degrés de côté, paume de la main vers le bas.



**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.



**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.



**Hikiwake** : Tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontal devant soi et maintenir quelques instants.

Le geste de *Hikiwake* s'applique uniquement aux compétitions par équipes et en poules.



**Matte** : Lever un bras à l'horizontale en direction du chronométreur, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).



**Sono-mama** : Se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.

**Yoshi** : Exercer une pression sur les deux combattants avec la paume des mains.



**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.

**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. Le geste de *Hantei* s'applique lorsqu'à la fin du temps du combat il y a égalité.



**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.

**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.



**Appeler le Médecin** : faire face à la table médicale, agiter un bras (la paume vers le haut) de la direction de table médicale vers le combattant blessé.

**Attribution de pénalité (Shido, Hansoku-make)** : Pointer l'index (poing fermé) en direction du combattant.



**Non combativité** : Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis, pointer l'index en direction du combattant.

**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.



**Attitude défensive exagérée** : Tendre les bras à la hauteur des épaules.

**Non valable** : pour ne pas valider une action, lever une main devant soi au dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.



**Hajime, Soremade** : Pour débiter ou terminer le combat, mettre les bras le long du corps, jambes jointes.

**Appel des juges** : Lorsque l'arbitre ou les juges l'estiment nécessaire, une brève concertation peut avoir lieu. Tendre les bras à l'horizontale et rapprocher les mains en direction de la tête, en pliant les bras.



## ANNEXE de l'Article 9 - Gestes

Après avoir fait un geste officiel, l'Arbitre peut indiquer la marque au sol (rouge ou blanche) pour indiquer le combattant qui a obtenu l'avantage ou la pénalité.

Dans le cas d'un arrêt prolongé du combat, l'Arbitre indique au(x) combattant(s) qu'il(s) doit(vent) reprendre sa place (rouge ou blanche).

L'Arbitre doit maintenir suffisamment longtemps son geste afin de s'assurer que son annonce a bien été vue des Juges et des Commissaires sportifs, en prenant soin de ne pas perdre de vue les combattants.

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.

Le nouveau résultat est annoncé.

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.

## b) Juges



**Action à l'Intérieur (Jonai) :** Pour indiquer qu'il estime qu'une action en bordure est valable (voir article 10) 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.

**Action à l'Extérieur (Jogai) :** Pour indiquer qu'il estime qu'un combattant est sorti de la surface de combat, ou que l'action n'est pas valable, le Juge doit tendre un bras à l'horizontal (main ouverte, pouce vers le haut, doigts joints), 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. (Bien attendre la fin de l'action).



**Non valable :** Pour indiquer, qu'à son avis, une opinion donnée par l'Arbitre en vertu de l'article 8 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.

**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 rouge ou blanc afin d'indiquer le combattant qu'ils considèrent devoir mériter la décision.



**Position normale du juge**

**Juge en position debout :** demande une concertation du trio arbitral afin de faire part d'une anomalie ou de toute autre observation jugée nécessaire au bon déroulement du combat.



**Le juge exprime son opinion** lorsqu'elle diffère de celle de l'arbitre par le geste approprié. (exemple du *Ippon*) .

## ARTICLE 10 - Emplacement (Zones Permisses)

Le combat doit se dérouler sur la surface de combat.

Pour qu'une action en bordure soit valable, il faut qu'une partie du corps de l'un des deux combattants soit encore dans la surface de combat avant le déclenchement de l'attaque.

La sortie de tapis volontaire (fuite de Uke pour éviter l'attaque de Tori) doit être sanctionnée par *shido*.

Exceptions:

a) un *kaeshi*, effectué sans interruption, suite à une action valable, peut être pris en compte pour fin d'évaluation même si les deux combattants sont à l'extérieur.

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.

### **ANNEXE de l'Article 10 Emplacement (zones permises)**

En *osaekomi* en bordure, avec sortie de tapis, l'Arbitre doit laisser continuer le combat et annoncer *toketa* uniquement sur une sortie technique de *Uke*.

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 11- Durée de combat

Voir les textes officiels de la FFJudo : code sportif compétition

### **ANNEXE de l'Article 11- Durée du Combat**

La durée du combat ainsi que la formule de compétition sont précisés dans les règlements de la manifestation.

Les Commissaires sportifs, les Juges et l'Arbitre doivent être informés de la durée du combat avant de monter sur le tapis.

## ARTICLE 12- Décompte du temps

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

## ARTICLE 13- Signal de fin de combat

La fin du temps imparti au combat doit être indiquée à l'Arbitre au moyen d'une cloche, d'un dispositif sonore comparable, ou par tout autre moyen.

## ANNEXE de l'Article 13 – Signal sonore de fin de combat

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

### ARTICLE 14 - Temps d'Immobilisation (Osaekomi)

**Ippon : 20 secondes**

**Waza-ari : 15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes**

**Yuko : 5 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes**

Une immobilisation de moins de 5 secondes doit être considérée de la même façon qu'une attaque debout ayant un certain résultat.

## ANNEXE de l'Article 14- 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 *Toketa*.

### ARTICLE 15– 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* par l'Arbitre.

## ANNEXE de l'Article 15- 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*.

### ARTICLE 16– Début de combat

Avant le commencement de chaque combat, l'Arbitre et les 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.

A la fin de la 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 de la surface de combat 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).

A l'invitation de l'Arbitre ils rentrent sur la surface de combat 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.

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 18).

### ANNEXE de l'Article 16- Début du combat

Les Commissaires sportifs, les Juges et l'Arbitre doivent être à leurs places respectives à la table ou 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 des Commissaires sportifs.

Il est important que les saluts soient effectués correctement.

Quand les combattants se rendent à leurs positions de départ se faisant face ils doivent se saluer, 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).

### ARTICLE 17 – Enchaînement en *Ne-waza*

Les combattants sont autorisés à passer de la position debout en *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 prend 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 *Ne-Waza*.
- (d) En cas de fausse attaque, il faut laisser la possibilité à *UKE* d'enchaîner au sol et donner la pénalité à *TORI* sans interrompre le combat.
- (e) Est considérée comme liaison debout/sol toute technique de projection pratiquée avec un temps d'arrêt significatif ou avec des reprises d'appuis répétées.  
Pas de valeur donnée mais possibilité de poursuivre en *Ne-Waza* (voir annexe)
- (f) 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.
- (g) 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 17 - Enchaînement en *Ne-waza*

Les formes *Ken Ken* ne sont pas considérées comme des reprises d'appuis répétées.

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 17 et que son adversaire ne prend pas avantage de la situation pour continuer en *Ne-Waza*, l'Arbitre doit annoncer *Matte*, arrêter le combat et donner un *Shido* au combattant qui a enfreint l'article 27 (7).

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 17 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 27 (7), Voir l'annexe de l'article 27, 8ème paragraphe.

## ARTICLE 18 - Application de Matte

L'Arbitre doit annoncer *Matte* 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 10).
- (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 *Ne-Waza*.
- (f) Lorsqu'un combattant en *Ne-Waza* reprend la position debout ou presque debout en position de force son adversaire s'agrippant sur son dos.
- (g) Lorsque *Uke* se relève ou soulève *Tori* en étant lui même en position de force et de contrôle
- (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.

## ANNEXE de l'Article 18 - Application de Matte

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

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

Dans le cas où l'Arbitre annonce *Matte* 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 *Matte* et faire reprendre le combat, ceci afin de ne pas léser l'un des combattants.

Lorsque l'Arbitre a annoncé *Matte*, le(s) combattant(s) doit(vent) reprendre la position debout. Les combattants ne seront autorisés à adopter une autre position seulement lors de soins médicaux.

L'Arbitre doit annoncer *Matte* pour inviter le médecin lorsqu'un combattant ou le médecin lui-même le demande (cf. Article 29).

## ARTICLE 19 – Sono-mama (ne s'applique qu'en Ne-waza)

L'Arbitre peut annoncer *Sono-mama*, 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..

### **ANNEXE de l'Article 19 – 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 20 – 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-ippou (Articles 21 et 22).
- (b) Dans le cas de Sogo-gachi (Article 23).
- (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 leurs places 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 scores indiqués ne permettent pas de départager les combattants, c'est-à-dire quand les scores s'équilibrent, le résultat sera décidé par Hantei (décision).

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.

Pour décerner la victoire, l'Arbitre et les Juges doivent prendre en compte les points suivants :

- Le résultat technique prime sur la pénalité.(pas de décision)
- La décision est donnée à celui qui a marqué le plus gros avantage et non en fonction du nombre d'avantages.

(4) Dans le cas d'Ippon simultanés, les valeurs s'annulent et le combat continue.

(5) a-Dans le cas de Sogo-gachi simultané une décision sera donnée.

b- Dans le cas de Hansoku-make simultané résultant de pénalités successives, le vainqueur sera désigné si il y a résultat technique affiché

Dans le cas contraire, pas de vainqueur.

c-Dans le cas où l'on attribue Hansoku-make à un combattant résultant de pénalités successives et qu'en même temps l'on attribue Sogo-gachi à son adversaire celui-ci sera désigné vainqueur.

(6) Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés simultanément par Hansoku-make direct pour manquement à l'esprit du judo, pas de vainqueur. (Voir annexe article 27)

(7) Par équipes, on annoncera «Hikiwake», quand il n'y a aucun avantage sur le tableau d'affichage à la fin du 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 rouge et blanche, salueront et quitteront la surface de compétition.

Si l'Arbitre se trompe dans la désignation du vainqueur, les Juges ou les membres de la commission doivent s'assurer qu'il change cette décision erronée avant le début du combat suivant.

### **ANNEXE de l'article 20 - 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.

### **ARTICLE 21 - Ippon**

L'Arbitre doit annoncer Ippon lorsqu'il estime qu'une technique répond aux critères suivants :

- (a) Lorsqu'un combattant projette son adversaire directement sur le dos en le décollant du sol, avec contrôle de sa sécurité, force et vitesse.
- (b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en Osaekomi pendant 20 secondes
- (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 20 (f) (4).

### **ANNEXE de l'Article 21 - Ippon**

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

Dans le cas où 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.

Dans le cas où 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 :

Afin de favoriser la sécurité et la qualité dans la pratique des compétitions, des règlements spécifiques sont précisés dans les textes officiels de la FFJUDO.

Les organisateurs doivent impérativement appliquer ces règlements.

Par exemple pratique chez les jeunes judoka (benjamins, minimes...)

### ARTICLE 22 – Waza-ari-awasete-Ippon

Dans le cas où un combattant obtient un second Waza-ari dans le même combat (voir l'article 24), l'Arbitre doit annoncer Waza-ari-awasete-Ippon.

### ARTICLE 23 – 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 deux (2) *Shidos* (voir l'article 27 a).

(b) Lorsqu'un combattant, dont l'adversaire a déjà été pénalisé de deux (2) *Shidos*, obtient par la suite un *Waza-ari*.

Sogo-gachi simultané - voir Article 20 (f) (4).

### ARTICLE 24 – Waza-ari

L'Arbitre doit annoncer *Waza-ari* lorsqu'il estime qu'une technique correspond aux critères suivants

(a) Lorsqu'un combattant projette son adversaire avec contrôle de sa sécurité, directement sur le dos ou largement sur le dos, par une technique à laquelle il manque un élément du ippon (force, vitesse, décollement du sol).

Technique déroulant largement sur le dos.

(b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en *Osaekomi* pendant 15 secondes 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 *Waza-ari*.

## **ARTICLE 25 - Yuko**

L'Arbitre doit annoncer Yuko lorsqu'il estime qu'une technique correspond aux critères suivants :

- (a) Lorsqu'un combattant, projette son adversaire avec contrôle de sa sécurité sur le côté ou dès que l'action se fait sur une partie du dos en action déroulante.
- (b) Lorsqu'un combattant tient son adversaire en Osaekomi pendant 5 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes.

Équivalence:

Dans le cas où un combattant est pénalisé d'un (1) Shido, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un Yuko.

## **ANNEXE de l'Article 25 – Yuko**

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

CRITERES DE DECISION-

Le fait de projeter un adversaire sur les fesses, la cuisse ou l'arrière de l'épaule est considéré comme un avantage (kinza) de même qu'une Osaekomi allant jusqu'à 4 secondes.

Le fait de projeter un adversaire sur le devant du corps, les genoux, les mains ou les coudes est considéré comme une simple attaque.

## **ARTICLE 26 –Osaekomi-waza**

Principe : Pour valider l'osaekomi, Tori doit contrôler Uke sans être lui-même contrôlé.

L'Arbitre annoncera Osaekomi lorsqu'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 Shio gatame.

## **ANNEXE de l'Article 26 - Osaekomi-waza**

Dans le cas où 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 Matte.

En Osaekomi, si le combattant qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'Arbitre doit annoncer Matte, ramener les combattants à leurs positions 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 Matte, renvoyer les combattants à leurs places de départ, puis annoncer Hansoku-make et indiquer la fin du combat en annonçant Sore-made.

Dans le cas où 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 où, durant l'Osaekomi, le combattant immobilisé réussit à prendre une jambe de son adversaire en ciseaux en dessous l'Arbitre doit annoncer Toketa. Dans le cas où Uke entoure la jambe de tori à l'envers, il n'y a pas Toketa.

Dans le cas où, 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).

Les infractions 'légères': sont pénalisées par Shido

Les 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 d'un deuxième Shido sera immédiatement reportée au bénéfice de l'adversaire sur les tableaux de marque. L'indication yuko correspondant à la première pénalité sera effacée et le nouveau score waza-ari immédiatement indiqué.

Lors de l'attribution d'Hansoku-make le combattant peut être disqualifié et exclu du championnat et le combat est terminé conformément à l'article 20 (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 ou après avoir rendu la décision pour toute action contraire à l'esprit du judo.

- (a) Shido est attribué à tout combattant qui a commis une infraction légère :
- (b)
- xx Ne pas tenir compte des instructions de l'Arbitre.
- 1) Eviter intentionnellement de prendre le Kumi kata afin d'empêcher toute action dans le combat.
  - 2) Adopter en position debout, après le Kumi kata, une position défensive exagérée. (Généralement plus de 5 secondes).
  - 3) Faire une action qui montre clairement qu'il n'y avait aucune intention de jeter l'adversaire. (Fausse Attaque).
  - 4) En position debout, 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.
  - 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. (Généralement plus de 5 secondes).
  - 6) Défaire intentionnellement son propre Judogi ou dénouer sa ceinture ou pantalon sans l'autorisation de l'Arbitre.
  - 7) Entraîner l'adversaire au sol pour attaquer en Ne waza à moins que ce ne soit en conformité avec l'Article 17.
  - 8) Insérer un doigt ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou du bas de son pantalon.
  - 9) En position debout prendre une saisie autre qu'une saisie autorisée sans attaquer. (Généralement plus de 5 secondes).
  - 10) En position debout, avant ou après que le Kumi kata ait été établi, ne faire aucun mouvement d'attaque. (Voir l'Annexe 'Non combativité').
- le premier avertissement pour non combativité est gratuit, en cas de récurrence, shido
- 11) Tenir le bout (s) de la manche de l'adversaire entre le pouce et les doigts en saisie dénommée 'prise pistolet'.
  - 12) En position debout, saisir le pantalon
- En position debout ou en liaison debout sol saisir une jambe à deux mains
- 13) En position debout, saisir la ou les jambes avant d'installer la garde.
- 
- 16) 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. (voir anexe)
  - 17) Prendre le Judogi dans la bouche. (Que ce soit le sien ou celui de son adversaire).
  - 18) Mettre une main ou un pied directement sur le visage de l'adversaire.
  - 19) Mettre un pied ou un genou dans la ceinture de l'adversaire, le col ou le revers.
  - 20) Appliquer un Shime-waza en se servant du bas de la veste ou de la ceinture de son propre judogi ou seulement avec les doigts.
  - 21) Sortir de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à sortir de celle-ci. (Voir l'Article 10 - «Exceptions»).
  - 22) 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).
  - 23) 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 de technique.
  - 24) Tordre le les doigt (s) de l'adversaire pour briser sa saisie.

### 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 deux (2) Shidos, et commet une nouvelle infraction légère):

- 25) 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 que l'adversaire et tombant en arrière sur lui).
- 26) Appliquer Kansetsu-waza n'importe où ailleurs qu'à l'articulation du coude.
- 27) L'adversaire étant couché sur le tatamis, le soulever et le projeter sur le dos.
- 28) Faucher ou tenter de faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire applique une technique comme Harai-goshi etc.
- xx
- 30) Faire des appels inutiles, faire des remarques ou des gestes désobligeant à l'adversaire ou l'Arbitre pendant le combat.
- 31) Faire toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement le cou de l'adversaire ou la colonne vertébrale, ou qui soit contre l'esprit de Judo.
- 32) Se laisser tomber directement au sol en appliquant ou en essayant d'appliquer des techniques telles qu'Ude-hishigi-waki-gatame.
- 33) «Plonger tête en avant, sur le tapis en exécutant des techniques telles qu'Uchi mata, Harai-goshi, Kata-guruma etc. ou tomber directement en arrière en exécutant des techniques telles que Kata-guruma en partant de la position debout ou à genoux.
- 34) Tomber intentionnellement en arrière quand l'autre combattant s'accroche à son dos.
- 35) 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 Shido, au tableau d'affichage devient :

1 Shido

= Yuko à l'adversaire 2 Shidos

= Waza-ari à l'adversaire 3 Shidos

= Hansoku-make

= Ippon à l'adversaire

Quand un combattant répète des infractions légères l'amenant à être pénalisé 3 fois par Shido, l'Arbitre, après la consultation des Juges, annonce la disqualification du combattant par «Hansoku-make», c'est-à-dire le 3ème Shido n'est pas annoncé «Shido», mais doit être annoncé «Hansoku-make». Le combat finit selon l'Article 20 (d).

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

Les Arbitres et les Juges sont amenés à attribuer des pénalités.

Dans le cas où 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 Matte, 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.

Hansoku-make

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.

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par Hansoku make direct pour avoir plongé sur la tête, il perd

le combat mais il est autorisé à poursuivre la compétition : repêchage, rencontre par équipe...

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par Hansoku make suite à un 3ème Shido, il perd le combat mais il est autorisé à poursuivre la compétition : repêchage, rencontre par équipe...

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par Hansoku make direct suite à une action contre 'l'esprit' ou pour application de technique prohibée, il perd le combat et il est exclu de la compétition : il ne pourra en aucun cas prendre part aux repêchages, voire combattre dans une autre rencontre par équipe...

Quand on a attribué aux deux combattants deux (2) Shidos et que par la suite chacun est pénalisé une nouvelle fois, ils doivent tous les deux être déclarés Hansoku-make.

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

Précisions sur les pénalités

2) Bien différencier une domination outrancière au Kumi-kata et une position d'attaque  
Bien différencier le judo négatif du judo passif

3) En cas de fausse attaque, il faut laisser la possibilité à Uke d'enchaîner au sol et donner la pénalité à Tori sans interrompre le combat. L'Arbitre signalant la pénalité doit désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

7) 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 Matte, et arrêter momentanément le combat et donner un Shido au combattant qui a enfreint l'Article 16.

9) 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 défensive» (2)

Si un combattant continue à prendre un Kumi kata non conforme, le temps autorisé peut être progressivement réduit et «une pénalité directe» de Shido peut même être attribuée.

L'engagement d'une jambe entre les jambes de l'adversaire sans essayer simultanément une technique de projection n'est pas considéré comme étant une action technique.

Dans cette situation, le combattant doit attaquer dans les 5 secondes ou sera pénalisé d'un «Shido».

10) "Non-combativité" on peut considérer comme non combativité quand en général, pendant 25 secondes, il n'y a pas eu d'action d'attaque de la part d'un ou des deux combattants.

Il faut faire la différence entre la préparation d'attaque et la non combativité.

Les phases de construction et de préparation d'attaque doivent avoir suffisamment de temps pour se développer.

le premier avertissement pour non combativité est gratuit, en cas de récurrence, shido

16) 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.

18) 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.

25) 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 que l'adversaire et tombant en arrière

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

32) L'action d'engager des techniques de projection telles qu' Harai-goshi, Uchi-mata, etc, en position de Ude-hishigi-waki-gatame en tombant face au sol devra être pénalisée.

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

La décision de Fusen-gachi sera donnée à tout combattant dont l'adversaire ne se 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 s'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 le combattant blessé est responsable de sa blessure, celui-ci perdra le combat.
- (2) Lorsque la blessure a été provoquée volontairement 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 Responsable de la compétition ou son représentant.

### 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.

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

Il n'est pas permis de combattre en saignant.

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.

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 des 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 peut être traitée 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 l'adversaire vainqueur 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).

Un seul médecin est autorisé à intervenir sur la surface de compétition .  
L'entraîneur n'est pas autorisé à pénétrer sur la surface de compétition.

Quand le Médecin est appelé, l'Arbitre se tiendra debout à côté du Médecin examinant le combattant blessé. L'Arbitre peut éventuellement appeler les Juges.

### 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).

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 responsable de la compétition ou son représentant.

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

## Article 30 - Arbitrage des personnes handicapées

### Référence : Recueil des Textes Officiels

Code sportif Saison 2008/2009

Les judokas handicapés qui s'inscrivent aux différents niveaux des compétitions officielles F.F.J.D.A. doivent en respecter les règles administratives et techniques. Ils peuvent bénéficier des règles d'arbitrage adaptées qui prennent en compte leur handicap.

## 1) Handicap visuel

Le judoka demandant à bénéficier de ces règles doit avoir en plus du certificat habituel de non contre indication la pratique du Judo en compétition, un certificat de l'ophtalmologiste certifiant qu'il a une acuité visuelle inférieure à 1/10e au meilleur œil avec correction et/ou un champ visuel inférieur à 20.

Le port des lunettes est interdit pendant les combats.

### a) Position et fonction de l'arbitre et des juges

Le juge est chargé d'accompagner le combattant à sa place dans la zone de compétition (au début et à la fin du combat), d'abord à l'extérieur de celle-ci, puis à sa place de départ pour le salut de son adversaire. Il rejoindra alors sa place sur la chaise à l'angle de la surface de compétition.

L'arbitre est chargé d'accompagner et de placer le combattant selon la procédure décrite ci après, au début du combat et après chaque rupture de contact avec son adversaire (après chaque Matte).

### b) Début de combat

Le judoka pourra s'il le souhaite, prendre la garde fondamentale installée avant le hajime ainsi qu'après chaque rupture complète du Kumi Kata

L'arbitre l'accompagnera pour le situer et prendre ce kumi kata installé.

### c) Sorties de tapis

Les sorties de tapis ne seront pas comptabilisées pour les DEUX judokas, sauf si les sorties sont volontaires et répétées pour le voyant ou de façon manifestement intentionnelle, pour le judoka qui a demandé à bénéficier de l'adaptation.

L'arbitre central annoncera l'ancien terme d'arbitrage « JOGAÏ » lorsque les combattants se trouveront sur la zone rouge. L'arbitre veillera à se trouver dos au centre du tapis lors de cette annonce, afin de donner un bon repère d'orientation au judoka bénéficiaire. Si ce dernier ne modifie pas son déplacement, l'arbitre pourra alors le sanctionner s'il sort volontairement.

### d) Situation d'annonce d'avantage ou de pénalité

– Situation d'avantage :

L'arbitre annonce l'avantage au cours de l'action (oral et gestuel) en précisant la couleur du combattant bénéficiaire.

– Situation de pénalité :

L'arbitre après le Matte, annonce la pénalité (oral et gestuel) en précisant la couleur du combattant sanctionné.

– Situation d'annulation :

L'arbitre en plus de l'annonce gestuelle, annoncera oralement l'annulation.

## 2) Handicap auditif

Les judokas demandant à bénéficier de ces règles doivent avoir en plus du certificat habituel de non contre indication à la pratique du Judo en compétition, un certificat de l'oto-rhino-laryngologiste certifiant que le judoka a une audition diminuée d'au moins 55 dB en moyenne sur l'ensemble des fréquences à chaque oreille.

a) Les appareils auditifs sont interdits pendant les combats

### b) Inscription :

Lors de l'inscription, on veillera à faire noter sur le tableau de compétition la nature du handicap, afin de pouvoir faire prévenir suffisamment à l'avance le combattant lorsqu'il est appelé pour combattre.

### c) Arbitrage :

L'arbitre veillera à se placer dans le champ visuel du judoka sourd pour que celui-ci puisse prendre connaissance des gestes habituels de la réglementation valide, et devra communiquer par les gestes suivants dans les cas ci-dessous :

– Début de combat – hajime

L'arbitre articulera correctement les 3 syllabes HA-JI-ME en regardant le judoka sourd.

Le hajime sera complété par le geste de rapprocher les paumes de main l'une vers l'autre.

– Fin de combat – Sore made :

Geste inverse de hajime.les paumes de mains tournées vers les judokas.

– Situation d'arrêt de combat – Matte :

Le Matte sera complété par l'arbitre qui tapera deux fois sur le haut du dos du judoka sourd dans le cas ou le judoka sourd continue à combattre.

– Situation de contrôle au sol :

Dans toutes les situations au sol, l'arbitre devra pouvoir intervenir par un contact gestuel sur le combattant sourd réalisant un étranglement ou une clé de bras.

- Osaekomi :

Tout en maintenant le geste, l'arbitre devra obligatoirement saisir le regard du combattant sourd et s'assurer qu'il a bien été vu par celui ci.

Toketa : Idem osaekomi

– Situation d'annonce d'avantage ou de pénalité

– Situation d'avantage : L'arbitre annonce l'avantage au cours de l'action (oral et gestuel) et précisera après le Matte en désignant gestuellement la couleur du judoka qui vient de marquer l'avantage

– Situation de pénalité :

Pas de procédure particulière car donnée après un Matte.

Pour raison de sécurité, le juge pourra exceptionnellement intervenir en cas de danger, dans le cas où il serait mieux placé que l'arbitre pour le faire.

### 3) Handicap visuel et auditif

Pour les judokas atteints de surdité cécité (sourds/aveugles), l'arbitre utilisera la procédure suivante :

a) Situation d'avantage

L'arbitre tracera l'initiale de l'avantage marqué sur la paume du combattant :

Y pour un yuko, W pour un waza ari, I pour un ippon. Quand il/elle a obtenu l'avantage :

– L'arbitre tracera le signe correspondant à l'avantage marqué sur la paume de l'athlète, puis dirigera la paume vers la poitrine de l'athlète.

– Quand la valeur est attribuée à l'autre combattant :

L'arbitre utilisera la même procédure, et quand il aura tracé la valeur sur la paume, il l'a dirigera vers l'autre combattant.

b) Situation de pénalité

– SHIDO :

Pour donner la sanction, après s avoir fait le geste conventionnel (moulinette) et annoncé la couleur du combattant, l'arbitre s'approchera du combattant sanctionné, l'obligera à tendre son bras vers l'avant, paume vers le bas, et à l'aide de ses deux index, il les tournera l'un autour de l'autre en frottant la paume de la main tendue du combattant.

– Quand la pénalité est donnée au combattant :

L'arbitre suivra la même procédure que ci-dessus, et tapotera le dos de la main du combattant :

– 1 fois pour le premier Shido,

– 2 fois pour le 2e Shido,

– 3 fois pour le Hansoku make.

– Quand la pénalité est donnée à l'adversaire :

L'arbitre fera la même opération et tracera ensuite l'avantage acquis sur sa paume.

### 4) Handicap d'un membre supérieur

Dans le cas d'une amputation du membre supérieur, pour pouvoir participer aux compétitions F.F.J.D.A.

et pour des raisons de faisabilité, celle-ci ne devra pas se situer au dessus du coude. Dans ces cas là, la longueur de la manche, et ceci quelque soit le niveau de l'amputation, devra respecter la réglementation en cours, à savoir 5 cm au dessus de l'extrémité du membre restant.

Les règles d'arbitrages seront les mêmes, à charge pour l'arbitre d'adapter la règle de saisie non conforme en fonction de l'esprit du combattant.

### 5) Handicap d'un membre supérieur ou inférieur

Pour des raisons de sécurité, aucun judoka ne pourra porter d'orthèse ou de prothèse.

### 6) Handicap mental

Pas de réglementation particulière.

## **ARTICLE 31 - Situations non couvertes par les règlements**

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







**C.N.A.**

Ouvrage publié par  
la Fédération Française de Judo et Disciplines Associées

ISBN 2-9567754-7-3  
Dépôt légal : juin 2008