

**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE JUDO**

**RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE**

**2000-2004**



# Sommaire

Article 1	Surface de compétition
Article 2	Matériel
Article 3	Tenue de Judo (judogi)
Article 4	Hygiène
Article 5	Commissaires sportifs et arbitres
Article 6	Position et fonction de l'arbitre
Article 7	Position et fonction des juges
Article 8	Gestes
Article 9	Zones permises
Article 10	Durée du combat
Article 11	Arrêt du combat / sonomama / matte
Article 12	Signal sonore de fin de combat
Article 13	Temps d'immobilisation - Osaekomi
Article 14	Technique coïncidant avec le signal de fin de combat
Article 15	Début du combat
Article 16	Enchaînement en ne-waza
Article 17	Application d'un arrêt (matte)
Article 18	Sonomama
Article 19	Fin du combat
Article 20	Ippon
Article 21	Waza-ari awasete ippon
Article 22	Sogo-gachi
Article 23	Waza-ari
Article 24	Yuko
Article 25	Koka
Article 26	Osaekomi
Article 27	Actes défendus et pénalités
Article 28	Forfait et abandon
Article 29	Blessure, maladie ou accident
Article 30	Situations non prévues par ces règlements

Lexique

Guide des Saluts

# ARTICLE 1 - SURFACE DE COMPÉTITION

## NORME INTERNATIONALE

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

La surface de compétition doit être divisée en deux zones. La démarcation de ces deux surfaces est appelée « zone de danger » et doit être représentée 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 8 m x 8 m et 10 m x 10 m. 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 compétiteurs 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 4 m.

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

## NORME FRANÇAISE

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

La surface de compétition doit être divisée en deux zones. La démarcation de ces deux surfaces est appelée « zone de danger » et doit être représentée 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 8 m x 8 m. La surface située à l'extérieur de la zone de danger correspond à la surface de sécurité et doit être d'une largeur de 2 m minimum.

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 4 m l'un de l'autre afin d'indiquer l'emplacement des compétiteurs 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 (non obligatoire, voir norme NF).

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 2 m.

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

## ANNEXE Article 1 - Surface de compétition

### Tatami

Ils mesurent généralement 1 m x 2 m 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 pas être glissants ni trop rugueux.

Les éléments constituant la surface de compétition doivent être juxtaposés sans laisser d'interstice, offrir une surface unie (sans fente) et être fixés de manière à ne pas se déplacer.

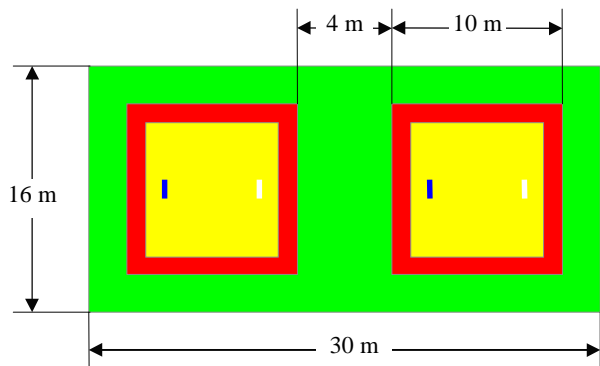
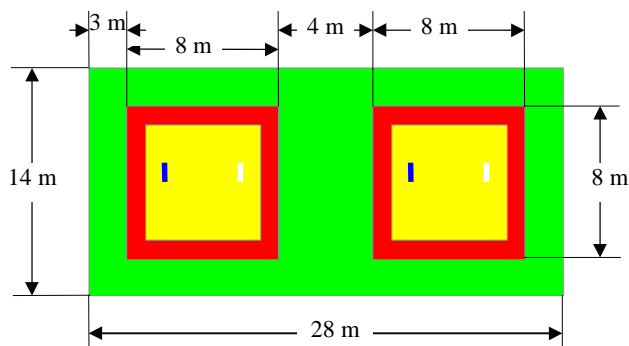
La surface de tapis doit être indemne de toute souillure. Le tapis devra être nettoyé à l'alcool à 70° ou à l'eau de Javel.

### Plate-forme

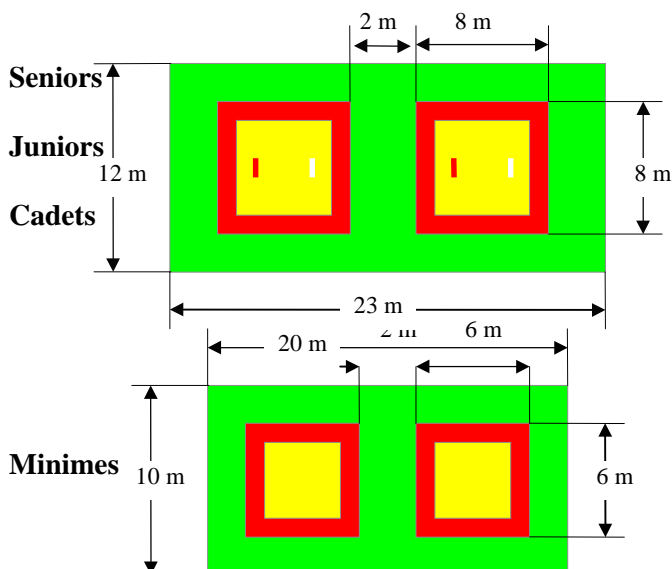
La plate-forme est facultative. Elle doit être faite en bois résistant tout en ayant une certaine élasticité. Elle doit mesurer environ 18 m de côté, sans jamais dépasser 50 cm de hauteur.

## SURFACE DE COMPÉTITION

### NORME INTERNATIONALE



### NORME FRANÇAISE



## ARTICLE 2 - MATÉRIEL

### NORME INTERNATIONALE

#### Chaises et drapeaux (juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité en deux coins diagonalement opposés de la surface de combat. Ces chaises ne devront pas obstruer la vue du tableau 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.

#### Tableaux d'affichage

Il est nécessaire de disposer de deux tableaux d'affichage par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Chaque tableau, n'excédant pas 90 cm 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 : arbitres, juges, membres de la Commission, officiels et spectateurs.

Les pénalités doivent être immédiatement converties en valeurs techniques correspondantes attribuées à l'autre compétiteur et enregistrées au tableau. Néanmoins les tableaux doivent être élaborés de manière à ce que les pénalités infligées aux combattants soient indiquées (voir l'exemple en annexe).

Deux croix bleues et deux croix blanches doivent pouvoir apparaître en haut du tableau d'affichage pour la première et deuxième intervention des médecins (voir l'article 8 et l'annexe 29).

Lorsque des tableaux électroniques sont utilisés, des tableaux manuels doivent être utilisés simultanément (voir annexe).

#### Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit :

Durée du combat : un  
Osaekomi : deux  
En réserve : un

En cas d'utilisation de chronomètres électroniques, des chronomètres manuels doivent être utilisés aux fins de vérification (voir l'annexe).

#### Drapeaux (chronométrateurs)

Les drapeaux doivent être répartis comme suit :

Jaune : interruption du combat  
Vert : osaekomi

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

#### 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.

#### Judogis bleus et blancs

Chaque compétiteur doit porter un judogi bleu ou blanc (le premier compétiteur appelé porte le judogi bleu, le second porte le blanc).

### NORME FRANÇAISE

#### Chaises et drapeaux (juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité en deux coins diagonalement opposés de la surface de combat. Ces chaises ne devront pas obstruer la vue du tableau d'affichage. Un drapeau rouge et un drapeau blanc doivent être prévus pour chaque chaise.

#### Tableaux d'affichage

Il est nécessaire de disposer de tableau d'affichage par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Chaque tableau, n'excédant pas 90 cm 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 : athlètes, arbitres, juges.

Les pénalités doivent être immédiatement converties en valeurs techniques correspondantes attribuées à l'autre compétiteur et enregistrées au tableau. Néanmoins les tableaux doivent être élaborés de manière à ce que les pénalités infligées aux combattants soient indiquées (voir l'exemple en annexe).

Deux croix rouges et deux croix blanches doivent pouvoir apparaître en haut du tableau d'affichage pour la première et deuxième intervention des médecins (voir l'article 8 et l'annexe 29).

Lorsque des tableaux électroniques sont utilisés, des tableaux manuels doivent être utilisés simultanément (voir annexe).

#### Judogis blancs

Chaque compétiteur doit porter un judogi blanc (le premier compétiteur appelé porte une ceinture rouge, le second porte une ceinture blanche en plus de la ceinture de leur grade).

### ANNEXE Article 2 - Matériel

#### NORME INTERNATIONALE

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

Dans la mesure du possible les marqueurs et les chronométrateurs doivent faire face à l'arbitre et être bien en vue des préposés au tableau d'affichage.

#### 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.

#### Chronométrateurs 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 de compétition et pendant celle-ci.

Les tableaux 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.

#### Tableaux d'affichage manuel

0	1	0	1	0	0
W/ARI	YUKO	KOKA	W/ARI	YUKO	KOKA
Keikoku	Chui	Shido	Keikoku	Chui	Shido
BLANC			BLEU		

### NORME FRANÇAISE

#### Position des commissaires sportifs

Dans la mesure du possible, les commissaires sportifs doivent faire face à l'arbitre et au tableau d'affichage.

#### Distance des spectateurs

De façon générale, les spectateurs ne doivent pas être admis à moins de 2 m de la surface de compétition ou de la plate-forme.

#### Chronométrateurs 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 de compétition et pendant celle-ci.

Les tableaux d'affichage doivent répondre aux normes de la F.F.J.D.A. 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.

#### Tableaux d'affichage manuel

0	0	1	0	0	1	0	0
IPPON	W/ARI	YUKO	KOKA	IPPON	W/ARI	YUKO	KOKA
H.S Make	Keikoku	Chui	Shido	H.S Make	Keikoku	Chui	Shido
Blanc				Rouge			

#### EXEMPLE :

Le rouge a marqué un WAZA-ARI et a également été pénalisé d'un chui.

Le blanc bénéficie immédiatement d'un yuko résultant du chui donné au rouge.

#### Croix rouges et croix blanches

Les croix rouges et blanches doivent correspondre à la couleur de la ceinture portée par chaque combattant.

## ARTICLE 3 - TENUE DE JUDO (judogi)

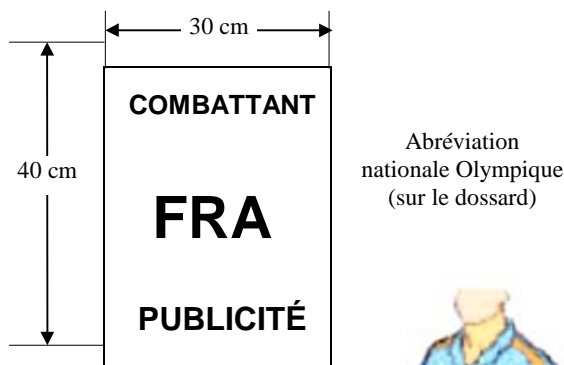
### NORME INTERNATIONALE

#### Les compétiteurs doivent porter un judogi répondant aux exigences

a) Être de fabrication solide, en coton ou en tissu équivalent et en bon état (sans accroc ni déchirure). Le matériel ne doit être ni trop épais, ni trop dur afin de permettre à l'opposant d'agripper correctement le judogi.

b) De couleur bleue et / ou blanche ou presque blanche.

c) *Inscriptions acceptées :*



Emblème national (sur le côté avant gauche supérieur de la veste) d'une taille maximale de 100 centimètres carrés.

Marque de commerce du fabricant (à l'avant et au bas de la veste ainsi qu'au bas du pantalon côté avant gauche d'une surface maximale de 25 centimètres carrés.

Identifications aux épaules (descendant à partir du col, sur les épaules et le haut des bras) d'une longueur maximale de 25 cm et de 5 cm de largeur maximale.

Le classement (1er, 2ème, 3ème) au Jeux Olympiques ou Championnats du Monde pourra être inscrit sur une surface de 6 cm x 10 cm au bas de la veste côté avant gauche.

Le compétiteur peut avoir son nom inscrit sur la ceinture et les sections avant de l'uniforme (bas de la veste et haut du pantalon) sur une dimension 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 (dossard). Cette inscription ne sera jamais placée de façon à empêcher l'adversaire d'agripper normalement le judogi au 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 sera située 3 cm au dessous du col de la veste et le dossard sera fixé 4 cm au dessous de ce rectangle.

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. Le diamètre des manches du judogi doit excéder le diamètre du bras (bandage y compris) de 10 cm à 15 cm sur toute la longueur de la manche.

Le pantalon doit au maximum recouvrir la cheville sans être plus court que 5 cm au-dessus de l'articulation de la cheville. Le diamètre du pantalon doit excéder celui de la jambe (y compris les bandages) de façon à créer un espace intérieur de 10 à 15 cm d'amplitude minimale sur toute la longueur de la jambe.

### ANNEXE Article 3 - Tenue de Judo (judogi)

Si la tenue d'un compétiteur n'est pas conforme à cet article, l'arbitre doit ordonner au compétiteur de la changer dans le plus court délai possible par une tenue conforme à cet article.

Pour s'assurer que les manches de la veste du compétiteur seraient de longueur réglementaire, l'arbitre ordonne à celui-ci de lever les bras et de les tendre complètement vers l'avant à la hauteur des épaules pour en effectuer la vérification.

Au niveau International, le judogi de rechange doit être disponible à proximité de la surface de compétition (généralement près du siège réservé à l'entraîneur).

Une ceinture solide de 4 cm à 5 cm de large et de couleur correspondant au grade du compétiteur, doit être portée sur la veste à hauteur de la taille, nouée par un nœud plat et assez serré pour éviter que la veste ne se défasse. Elle doit être assez longue pour faire deux fois le tour de taille et dépasser de 20 à 30 cm de chaque côté du nœud.

Les compétitrices doivent porter sous la veste :

Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon ou :

Un justaucorps de couleur blanche ou presque blanche.

### NORME FRANÇAISE

Les combattants devront porter un judogi (tenue de judo) correspondant aux normes suivantes :

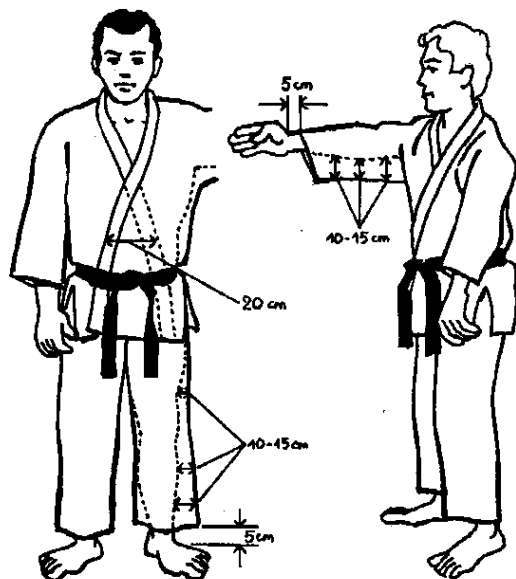
Confectionné avec solidité, en coton ou matière similaire, en bon état sans accroc ni déchirure.

De couleur blanche ou presque blanche.

c) La veste devra être suffisamment longue pour couvrir les hanches et suffisamment ample pour arriver aux mains lorsque les bras sont tendus le long du corps. La veste sera suffisamment large pour permettre de la croiser au niveau de la cage thoracique sur au moins 20 cm.

Le bas des manches de la veste doit arriver au maximum à hauteur de l'articulation du poignet et au minimum à 5 cm au-dessus de celle-ci.

Un espace de 10 à 15 cm (y compris les bandages) devra séparer le bras sur toute sa longueur de la manche.



d) Les pantalons, vierges de tout marquage, seront suffisamment longs, pour couvrir les jambes et arriveront au maximum à l'articulation de la cheville et au minimum 5 cm au dessus.

Une ceinture de 4 à 5 cm de large en fort tissu sera nouée par-dessus la veste ; cette ceinture sera d'une couleur correspondant au grade du combattant et sera nouée par un nœud plat au niveau de la taille en faisant deux fois le tour de celle-ci. Les pans de la ceinture seront d'une longueur de 20 à 30 cm. La ceinture devra être suffisamment serrée pour éviter que la veste ne sorte de celle-ci.

c) Les combattants devront se conformer aux réglementations suivantes

Les combattants auront les ongles coupés courts et ne porteront aucun objet métallique, plastique ou autre matière qui pourrait blesser ou mettre en danger l'adversaire.

Par objet métallique, plastique ou autre matière, on entend tout objet dur incorporé directement ou indirectement dans les protections et qui pourrait causer une blessure (les protèges dents sont autorisés).

Exemple : protège-tibia ou jambière avec des baleines.

Le fait de recouvrir d'une matière autocollante ou autre, un objet dur ou métallique, telle qu'une bague, n'est pas considéré comme suffisant.

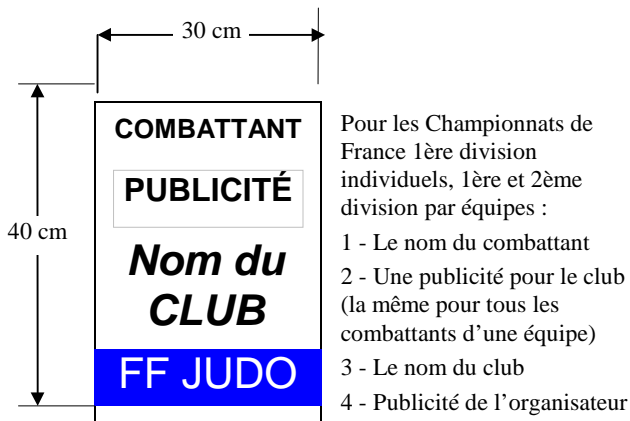
Tout combattant qui, de l'avis de l'arbitre et/ou des juges, a les cheveux d'une longueur qui risque de gêner ou de nuire à l'autre combattant, sera tenu de les fixer fermement à l'arrière de la tête.

Les maquillages, bijoux (bagues, etc) sont interdits.

Les sous-vêtements ne doivent pas comporter d'armatures.

Les féminines porteront sous la veste un maillot de corps long, blanc ou presque blanc, à manches courtes, sans aucun marquage, maintenu dans le pantalon du judogi.

Seul un dossard officiel de la compétition à laquelle le judoka participe est autorisé. Ce dernier devra être enlevé à l'issue de ladite compétition.



L'arbitre devra s'assurer de la propreté des combattants. Quiconque se présentera avec un judogi sale devra aller le changer. En cas de tâches de sang sur le judogi, celui-ci devra être changé immédiatement. Si le combattant ne peut ou refuse de se conformer à cet article, l'arbitre déclarera son adversaire gagnant par " Fusen-gachi " (victoire par forfait).

Les compétitrices doivent porter sous la veste :

Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon ou :

Un justaucorps blanc ou presque blanc



## ARTICLE 4 - HYGIÈNE

Le judogi doit être propre, sec et sans odeur désagréable.

Les ongles de pieds et des mains doivent être courts.

La propreté corporelle du compétiteur doit être satisfaisante.

Les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre compétiteur.

### NORME FRANÇAISE

Les cheveux (longs) doivent être attachés par un élastique ou un « chouchou ».

### ANNEXE Article 4 - Hygiène

Tout compétiteur 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 kiken-gachi conformément à la règle de la « majorité des trois » (voir l'article 28).

## ARTICLE 5 - ARBITRES ET OFFICIELS

### NORME INTERNATIONALE

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 commissaires sportifs, marqueurs et chronométrateurs.

### NORME FRANÇAISE

Le combat est dirigé par un arbitre et deux juges assistés de commissaires sportifs

### ANNEXE Article 5 - Arbitres et Officiels

#### NORME INTERNATIONALE

Les chronométrateurs, 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.

Le comité d'organisation doit s'assurer de leur formation avant leur entrée en fonction. Il doit y avoir au moins deux chronométrateurs : un pour la durée du combat et un pour la durée des osaekomi.

Dans la mesure du possible, il doit y avoir une troisième personne pour superviser les deux chronométrateurs et éviter 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 matte ou de sonomama.

Le chronométrateur des osaekomi déclenche son chronomètre à l'annonce de osaekomi, l'arrête à l'annonce de sonomama 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 (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 un keikoku), il indique la fin de ce temps au moyen d'un signal sonore.

Le chronométrateur des osaekomi doit lever un drapeau vert pendant la compétition chaque fois qu'il arrête son chronomètre à l'annonce de sonomama et abaisser le drapeau quand il le déclenche de nouveau à l'annonce de yoshi.

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 matte ou sonomama 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 leurs équivalences afin d'indiquer correctement les résultats au tableau.

En plus des personnes mentionnées ci-dessus, il doit y avoir un responsable des préposés aux tableaux afin de s'assurer que les résultats seraient inscrits correctement.

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 ou gardé en réserve.

#### NORME FRANÇAISE

Les commissaires sportifs doivent être du niveau correspondant à la compétition.

Le comité organisateur doit les informer du déroulement de la manifestation et s'assurer de leur niveau.

Composition d'une table (2 commissaires sportifs minimums).

Pour assurer les fonctions : coordonnateur, chronométrateurs, suivi du tableau d'affichage, tenue du tableau (poule) de compétition, micro...



## ARTICLE 6 - POSITION ET FONCTION DE L'ARBITRE

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

### ANNEXE 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 compétiteurs seraient 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 (évaluation, pénalité), l'arbitre doit, sans perdre de vue les compétiteurs et tout en maintenant son geste, être en position pour observer si le juge le mieux placé pour l'assister indique une opinion différente, manifestant ainsi son désaccord.

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

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres et les juges doivent se familiariser avec le signal sonore utilisé pour indiquer la fin de combat sur la surface où ils officient à la prise en charge d'une surface de compétition, l'arbitre et les juges doivent s'assurer que cette surface soit propre et en bon état, qu'il n'y ait pas d'intervalles entre les tapis, que les chaises et drapeaux destinés aux juges soient en place et que les compétiteurs répondent bien aux exigences des articles 3 et 4 des règlements de compétition. Les arbitres doivent s'assurer qu'aucun spectateur, supporter ou photographe ne se trouve à un endroit pour gêner voir provoquer la blessure des compétiteurs.

## 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 sur une pénalité annoncée par ce dernier.

Si l'arbitre exprime une opinion supérieure à celle des deux 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 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 peut maintenir 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 remarques et rectifie son évaluation. Si, après un temps appréciable (quelques secondes), l'arbitre n'a pas remarqué les juges en position debout, le juge le plus près de l'arbitre doit immédiatement s'en approcher et lui faire-part de l'opinion majoritaire.

Le juge doit exprimer, par le geste approprié, son opinion quant à la validité de toute action effectuée en bordure 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 consignés par le marqueur correspondent bien à ceux qui ont été annoncés par l'arbitre.

Si, pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre, un compétiteur 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 Article 6 - Position et fonction des juges

L'arbitre et les juges doivent quitter la surface du combat lors d'arrêts pour une cérémonie protocolaire ou de tout retard prolongé dans le programme de l'événement.

Le juge doit s'asseoir sur la chaise prévue à cette fin avec les pieds sur la surface de sécurité et mettre les mains à plat sur les cuisses.

Si un juge s'aperçoit que la marque aux tableaux est erronée, il doit immédiatement en informer l'arbitre.

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

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 ou à l'EXTÉRIEUR.

### NORME INTERNATIONALE

Si un compétiteur doit changer un élément de sa tenue à l'extérieur 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 compétiteur.

### NORME FRANÇAISE







Si un compétiteur doit changer un élément de sa tenue à l'extérieur de la surface de compétition et qu'aucun des deux juges ne soit du même sexe que lui, le responsable de la manifestation doit désigner un officiel pour accompagner le compétiteur.

Si la surface de combat 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 - Arbitre

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

<p><b>I</b></p> <p>Ippon</p>		<p>Lever un bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.</p>
<p><b>II</b></p> <p>Waza-ari</p>		<p>Tendre un bras à l'horizontal de côté, paume de la main vers le bas.</p>
<p><b>III</b></p> <p>Waza-ari Awasete ippon</p>		<p>Geste de Waza-ari suivi du geste de « ippon ».</p>
<p><b>IV</b></p> <p>Yuko</p>		<p>Lever un bras avec un angle de 45° de côté, paume de la main vers le bas.</p>
<p><b>V</b></p> <p>Koka</p>		<p>Lever un bras plié avec le pouce en direction de l'épaule et le coude près du corps.</p>
<p><b>VI</b></p> <p>Osaekomi</p>		<p>Tendre le bras en direction des compétiteurs avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.</p>

### ANNEXE Article 8 - Gestes

#### NORME INTERNATIONALE

Après avoir fait un geste officiel, l'arbitre peut au besoin pointer le ruban adhésif bleu ou blanc (position de départ) pour indiquer le compétiteur qui a obtenu un résultat ou une pénalité.

#### NORME FRANÇAISE

Après avoir fait un geste officiel, l'arbitre peut au besoin pointer le ruban adhésif rouge ou blanc (position de départ) pour indiquer le compétiteur qui a obtenu un résultat ou une pénalité.

Dans le cas d'un arrêt prolongé du combat, l'arbitre indique au(x) compétiteur(s) qu'il(s) peut (peuvent) s'asseoir en tailleur à la position de départ en la montrant de la main, paume vers le haut, effectuant un geste de haut vers le bas.

Dans le cas de yuko et de waza-ari, le bras doit partir de devant soi, au niveau de la poitrine, pour s'étendre 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 résultat sera bien vu des juges et des officiels, en prenant soin de ne pas perdre de vue les compétiteurs.

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

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

L'annulation d'un résultat 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 gagnant, puis effectuera un pas en arrière.

VII

Osaekomi -  
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 compétiteurs.

VIII

Hiki-Wake



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

IX

Matte



Lever un bras à l'horizontal en direction du chronométrateur, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).

X

Sonomama



Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume des mains.

XI

Yoshi



Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume des mains.

XII



Pour annuler une opinion déjà exprimée : Répéter d'une main le geste de l'opinion 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.

XIII

Hantei



Pour indiquer qu'il est prêt à annoncer hantei, l'arbitre tendra les bras vers l'avant avec un angle de 45°, 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.

XIV

Kachi



Kachi pour signifier le vainqueur d'un combat.

Avancer d'un pas, tendre un bras au-dessus de l'épaule en direction du compétiteur, main ouverte, paume vers l'intérieur.

XV



Pour signaler au(x) compétiteurs(s) de rajuster le judogi :

Croiser la main gauche sur la droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur.

XVI



Pour indiquer l'enregistrement d'un examen médical effectué par le médecin :

L'arbitre fera un signal avec la main ouverte (face vers le bas) en direction du compétiteur et de l'autre main, vers le teneur de table, lèvera l'index pour le premier examen, l'index et le majeur pour le second examen (voir annexe

XVII



Pour indiquer au médecin qu'il peut assister le compétiteur :

Dans le cas de blessure mineure (saignement de nez etc...), tendre un bras, main ouverte, paume vers le haut dirigé vers le combattant.

XVIII



Pour indiquer au médecin qu'il peut examiner librement un combattant :

Avec les deux mains ouvertes, paumes vers le haut dirigé vers le combattant.

XIX



Attribution des pénalités (shido, chui, keikoku, hansoku-make) :

Pointer l'index (poing fermé) en direction du compétiteur.

XX



Non-combativité :

Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine, puis pointer l'index en direction du compétiteur.

XXI



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.

XXII



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 compétiteur à pénaliser.

## B – Juges

I



Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur 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

II



Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur 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.

III



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 la main au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche deux ou trois fois.

IV



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.

V



Dans les situations de Hantei, les juges ayant dans la main le drapeau approprié, à l'annonce de hantei par l'arbitre, doivent lever



Au-dessus de leur tête le drapeau bleu (rouge) ou blanc afin d'indiquer le compétiteur qu'ils considèrent devoir mériter la décision.

VI



Lorsque les juges, en désaccord avec l'arbitre, veulent que celui-ci annonce matte en ne-waza (pour manque de progression dans la technique), 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.

## ARTICLE 9 - EMBLACEMENT (ZONES PERMISES)

Le combat doit se dérouler sur la surface de combat. Aucune technique n'est valable si l'un des compétiteurs se trouve à l'extérieur de la surface de combat. En outre, un compétiteur 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 surface de sécurité, ne doit plus toucher à la surface de combat pour être considéré comme étant à l'extérieur. Le compétiteur 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 compétiteurs 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 compétiteurs à l'intérieur de la surface de combat, mais que pendant la projection le compétiteur projeté se déplace à l'extérieur de la surface de combat, les actions seront considérées valables pour fin d'évaluation, du moment qu'elles soient ininterrompues et que le combattant les effectuant demeure à l'intérieur de la surface de combat assez longtemps pour démontrer l'efficacité de ses techniques.

b) En ne-waza, le combat doit continuer et toute action doit être considérée comme valable, du moment qu'une partie du corps de l'un des compétiteurs 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 prendra pas appui sur son pied ou sa jambe à l'extérieur de la surface de combat.

### Annexe Article 9 - Emplacement (zones permises)

Dans le cas d'une immobilisation en bordure : si la partie du corps du compétiteur qui touche encore à la surface de combat est soudainement soulevée et ne touche plus à la surface de combat, l'orbite doit annoncer mat.

Etant donné que la zone de danger (rouge) se trouve immédiatement à l'intérieur des limites de la surface de combat, tout compétiteur en position debout dont les pieds touchent encore à cette bande de couleur 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 compétiteurs 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 DU COMBAT

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

Hommes : 5 mn - temps réel de combat  
Femmes : 5 mn - temps réel de combat

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

### Annexe 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.

### NORME FRANÇAISE

Le temps des combats devra être conforme à la réglementation.

En individuel et en équipe, pour un combattant, le temps de repos entre deux combats sera au moins égal à deux fois la durée du combat suivant sauf pour les juniors et seniors qui auront 10 mn de repos entre deux combats.



## ARTICLE 11 - ARRÊT DU COMBAT

Le temps qui s'écoule entre l'annonce de matte et de hajime ou entre sonomama et de yoshi ne doit pas être compté dans la durée du combat.

### Annexe Article 11 - Arrêt du combat

## ARTICLE 12 - SIGNAL DE FIN DE COMBAT

La fin du temps impartie au combat doit être indiquée à l'arbitre au moyen d'une cloche ou d'un dispositif sonore pouvant être entendu par la plupart des spectateurs.

### Annexe Article 12 - Signal de fin de combat

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

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

## ARTICLE 13 - TEMPS D'IMMOBILISATION (OSA EKOMI)

Ippon :	25 secondes consécutives
Waza-ari :	20 secondes ou plus, mais moins de 25 secondes
Yuko :	15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes
Koka :	10 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes

Une immobilisation de moins de 10 secondes est considérée au même titre qu'une attaque debout ayant un certain résultat.

### NORME FRANÇAISE

Pour les autres catégories voir les règlements spécifiques.

### Article 13 - Temps d'immobilisation (Osaekomi)

Si osaekomi est annoncé en même temps que retentira le signal, le temps impartie pour le combat est prolongé jusqu'à l'obtention d'ippon (ou l'équivalent) ou l'annonce de matte ou toketa par l'arbitre.

## 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 annoncée en même temps que retentit le signal, le temps impartie au combat est prolongé jusqu'à l'obtention de ippon (ou l'équivalent) ou jusqu'à l'annonce de toketa ou matte par l'arbitre.

### Annexe 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 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 DU 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 le joseki avant de prendre leur place respective.

Les compétiteurs doivent saluer à l'intérieur et à l'extérieur des surfaces de compétition et de combat avant le début et après la fin de chaque combat (voir le guide sur les saluts / rituels).

Le combat doit toujours commencer en position debout.

### Annexe Article 15 - Début du combat

L'arbitre et les juges doivent être à leur place respective sur le tapis avant l'arrivée des compétiteurs 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 compétiteurs. Il doit généralement faire face à la table de chronométrage.

Les compétiteurs doivent exécuter le salut mutuel en position debout, avec un angle de 30° de la taille, au début et à la fin du combat. Si les compétiteurs omettent de se saluer, l'arbitre doit le leur rappeler en annonçant rei.

Procédures de saluts : voir le guide.

## ARTICLE 16 - ENCHAÎNEMENT EN NE - WAZA

Les compétiteurs sont autorisés à passer de la position debout en ne-waza dans les cas suivants, quoique l'arbitre puisse leur ordonner de reprendre la position debout s'il n'y a pas de continuité dans la technique entreprise :

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

### Annexe Article 16 - enchaînement en ne-waza

Quand un compétiteur entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 16 et que son adversaire ne prend pas avantage de la situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer matte, arrêter le combat et donner un shido au compétiteur qui a enfreint [l'article 27](#) (VIII).

Quand un compétiteur entraîne son adversaire au sol, d'une façon non conforme à l'article 16 et que son adversaire saisit cette occasion pour continuer le combat en ne-waza, le combat doit continuer. L'arbitre doit donner un shido au compétiteur qui a enfreint [l'article 27](#) (VIII).

## ARTICLE 17 - 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 compétiteurs sortent de la surface du combat (voir exceptions article 9).
- b) Lorsqu'un ou les deux compétiteurs commettent un acte défendu.
- c) Lorsqu'un ou les deux compétiteurs sont blessés ou malades.
- d) Lorsqu'il est nécessaire qu'un ou les deux compétiteurs rajustent leur judogi.
- e) Lorsqu'il n'y a aucun progrès apparent en ne-waza.
- f) Lorsqu'un compétiteur en ne-waza reprend la position debout ou presque debout et que son adversaire s'agrippe sur son dos.
- g) Lorsqu'un compétiteur en position debout ou de la position au sol reprend la position debout soulève entièrement son adversaire du tapis, celui-ci étant sur le dos, ses jambes entourant une partie du corps de celui qui soulève.
- h) Lorsqu'un compétiteur exécute ou tente d'exécuter un shime-waza ou un kansetsu-waza en position debout sans résultat immédiat apparent.
- i) Dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.
- j) Quand les arbitres ou la Commission d'Arbitrage souhaitent discuter.

### Annexe Article 17 - Application de Matte

Après avoir annoncé matte, l'arbitre doit garder les compétiteurs 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 les compétiteurs de sortir de la surface de combat, à moins que la situation ne présente un danger.

L'arbitre ne doit pas annoncer matte lorsqu'un compétiteur, qui s'est sorti d'un osaekomi, d'un shime-waza ou d'un kansetsu-waza, manifeste le désir d'un arrêt de combat.

L'arbitre doit annoncer matte lorsqu'un compétiteur, qui a son adversaire sur son dos, réussit à se redresser sur ses pieds, ses mains ne touchant plus au tapis, démontrant ainsi la perte de contrôle de tori.

Si l'arbitre annonce matte par erreur pendant le ne-waza et que les compétiteurs se séparent, l'arbitre et les juges peuvent, dans la mesure du possible, et selon la règle de la «majorité des trois»,

replacer les compétiteurs 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 compétiteurs.

Après l'annonce de matte, les compétiteurs doivent rapidement regagner la place qu'ils occupaient au début du combat.

Lorsque l'arbitre a annoncé matte, les compétiteurs doivent reprendre la position debout si on leur adresse la parole ou pour rajuster leur judogi, ou s'asseoir s'ils le désirent si un délai prolongé est envisagé. Les compétiteurs ne seront autorisés à adopter une autre position que dans le cas de soins médicaux.

L'arbitre peut annoncer matte si un des combattants est blessé ou indisposé et demander au médecin accrédité de venir sur la surface de compétition et de procéder à un examen rapide.

L'arbitre peut annoncer matte si un compétiteur blessé lui indique qu'il a besoin d'un examen par le médecin. Un tel examen doit être effectué le plus rapidement possible (cf. article 29).

L'arbitre peut annoncer matte si la Commission d'Arbitrage, à la demande du médecin accrédité, permet à ce dernier de procéder à l'examen rapide d'un compétiteur blessé (cf. article 29).

## ARTICLE 18 - SONOMAMA

L'arbitre doit annoncer sonomama chaque fois qu'il désire arrêter temporairement le combat (par exemple pour s'adresser à l'un des compétiteurs sans que ceux-ci ne changent de position ou pour attribuer une pénalité sans que le compétiteur non pénalisé ne perde son avantage). Il doit annoncer yoshi pour faire reprendre le combat. Sonomama ne s'applique qu'en ne-waza.

### Annexe Article 18 - Sonomama

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

Si, pendant le ne-waza, un compétiteur montre des signes de blessure, l'arbitre peut annoncer sonomama au besoin, puis replacer les compétiteurs dans la position qu'ils avaient avant l'annonce de sonomama et annoncer yoshi.

## ARTICLE 19 - FIN DU COMBAT

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

- a) Lorsqu'un compétiteur marque ippon ou waza-ari awasete ippon (articles 20 et 21).
- b) Dans le cas de sogo-gachi ([article 22](#)).
- c) Dans le cas de fusen-gashi ou de kiken-gachi ([article 28](#)).
- d) Dans le cas de hansoku-make ([article 27](#)).
- e) Lorsqu'un compétiteur ne peut plus continuer le combat à la suite d'une blessure ([article 29](#)).
- f) Lorsque le temps imparti au combat est écoulé (voir hantei).  
A l'annonce de sore-made par l'arbitre les compétiteurs doivent

L'arbitre attribue alors la victoire comme suit:

- I Si un compétiteur a obtenu ippon ou l'équivalent, il est déclaré vainqueur.
- II Dans le cas où les deux compétiteurs obtiennent simultanément ippon ou sogo-gachi, l'arbitre doit annoncer hiki-wake et faire immédiatement un nouveau combat selon le droit des compétiteurs. Si seulement un compétiteur désire faire le combat et que l'autre combattant refuse, le compétiteur qui veut faire le combat sera déclaré le vainqueur par kiken-gachi.
- III Dans le cas où les deux compétiteurs obtiennent simultanément hansoku-make, ou lorsqu'un compétiteur a obtenu à la fois hansoku-make et sogo-gachi, l'arbitre doit annoncer sore-made et aucun des compétiteurs ne doit poursuivre la compétition.
- IV En l'absence de ippon ou de l'équivalent, le vainqueur est déclaré sur la base suivante : un waza-ari prévaut sur n'importe quel nombre de yuko; un yuko prévaut sur n'importe quel nombre de koka.
- V En l'absence de résultat ou dans le cas de résultats identiques sous chaque rubrique (waza-ari, yuko, koka) l'arbitre doit annoncer hantei en faisant le geste approprié. Avant l'annonce de hantei, l'arbitre et les juges doivent déterminer le compétiteur qu'ils considèrent comme vainqueur en tenant compte de la différence évidente d'attitude, de l'habileté et de l'efficacité des techniques appliquées durant le combat. L'arbitre doit joindre son opinion à celle indiquée par les juges et déclarer le vainqueur selon la majorité.
- VI La décision de hiki-wake doit être rendue, en l'absence d'avantage au pointage et s'il est impossible de juger de la supériorité de l'un ou de l'autre des compétiteurs pendant le temps alloué au combat, conformément au présent article.

## Annexe Article 19 - Fin du combat

Après avoir annoncé sore-made, l'arbitre doit garder les compétiteurs bien en vue afin de s'assurer qu'ils l'ont bien entendu et qu'ils ne poursuivent pas le combat.

Avant d'indiquer le résultat l'arbitre doit signifier aux compétiteurs de rajuster leur judogi, s'il y a lieu.

Dès que l'arbitre a indiqué le résultat du combat, les compétiteurs doivent reculer d'un pas à leur place respective (bleue ou blanc) (**NF Rouge ou Blanc**), se saluer debout et quitter la surface de compétition.

Une fois que l'arbitre a annoncé le résultat du combat aux compétiteurs et que lui-même et les juges auront quitté la surface de compétition, il ne lui sera plus possible de revenir sur la décision <sup>regagner</sup> leur place de début de combat.

Si l'arbitre attribue la victoire par erreur à un compétiteur les deux juges doivent s'assurer qu'il change cette décision erronée avant que l'équipe (d'arbitres) quitte la surface de combat.

Les décisions qui reflètent l'opinion majoritaire des trois, soit celle de l'arbitre et des deux juges seront définitives et sans appel.

## ARTICLE 20 - IPPON

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

- a) Lorsqu'un compétiteur projette son adversaire avec contrôle, largement sur le dos, avec force et vitesse.
- b) Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en *osaekomi* pendant 25 secondes consécutives, après l'annonce d'*osaekomi*.
- c) Lorsqu'un compétiteur 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'immobilisation, d'un *shime-waza* ou d'un *kansetsu-waza*.
- d) Lorsqu'un compétiteur 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 compétiteur est pénalisé par *hansoku-make*, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

Ippon simultané -voir article 19 (f) II

### ANNEXE Article 20 - IPPON

#### Techniques simultanées :

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

Si l'arbitre annonce ippon par erreur pendant le *ne-waza* et que les compétiteurs se séparent, l'arbitre et les juges peuvent, dans la mesure du possible et selon la règle de la majorité, replacer les compétiteurs 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 compétiteurs.

Si un compétiteur chute en faisant délibérément le " pont " (tête et talons en contact avec le tapis et le reste du corps arqué ne touchant pas au tapis) après avoir été projeté, doit malgré tout décerner 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* telles que *ude-gaeshi* ne seront pas considérées comme valables pour fin d'évaluation.

Remarque : Pour les Jeux Olympiques, les Championnats du Monde, les championnats continentaux et les événements de la F.I.J., les règlements doivent être appliqués intégralement. Pour les événements nationaux, les organisateurs sont autorisés à modifier au besoin les règlements pour la sécurité des compétiteurs, 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 *kansetsu-waza*.

#### NORME FRANÇAISE

Voir les règlements spécifique (Minimes ...).

## ARTICLE 21 - WAZA-ARI AWASETE IPPON

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

### Annexe Article 21 - Waza-Ari Awasete Ippon

## ARTICLE 22 - SOGO-GACHI

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

- a) Lorsqu'un compétiteur obtient un *waza-ari* et que son adversaire est pénalisé d'un *keikoku* (voir [l'article 27c](#)).
- b) Lorsqu'un compétiteur, dont l'adversaire a déjà été pénalisé d'un *keikoku*, obtient par la suite un *waza-ari*.

*Sogo-gachi* simultané - voir article 19 f) II

### Annexe Article 22 - Sogo-gachi

## ARTICLE 23 - WAZA-ARI

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

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

Équivalences : Si un compétiteur est pénalisé d'un keikoku, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un waza-ari.

### Annexe Article 23 - Waza-Ari

Même si les critères requis pour ippon (largement sur le dos, avec force et vitesse) peuvent être évidents lors d'une projection comme tomoe-nage, le résultat maximal accordé doit être waza-ari s'il y a un temps mort dans l'exécution du mouvement.

## ARTICLE 24 - YUKO

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

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

Exemples :

- I Chute qui n'est pas " largement sur le dos " et à laquelle manque partiellement l'un des deux autres éléments «force» et «vitesse».
- II Chute «largement sur le dos» mais à laquelle manque partiellement les deux autres éléments «force» et «vitesse».

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

Équivalence : Si un compétiteur est pénalisé d'un chui, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un yuko.

### Annexe Article 24 - Yuko

## ARTICLE 25 - KOKA

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

- a) Lorsqu'un compétiteur, projette, avec contrôle, son adversaire sur l'épaule, la cuisse ou une fesse avec force et vitesse.
- b) Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en osaekomi pendant 10 secondes consécutives ou plus, mais moins de 15 secondes.

Équivalence : Si un compétiteur est pénalisé d'un shido, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un koka.

Quel que soit le nombre de yuko annoncés, leur accumulation ne sera jamais égale à waza-ari. Le nombre total annoncé doit être inscrit aux tableaux.

### Annexe Article 25 - Koka

Quel que soit le nombre de koka annoncés, leur accumulation ne sera jamais égale à yuko ou 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, un osaekomi de moins de 10 secondes est considéré 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, une ou deux épaules en contact avec le tapis.
- 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 compétiteurs ait une partie de son corps en contact avec la surface de combat pour que l'osaekomi soit annoncé.
- e) Le corps du compétiteur effectuant l'immobilisation doit être en position kesa ou shido, c'est à dire avoir comme référence les techniques kesa-gatame ou kami-shiho-gatame.

### Annexe Article 26 - Osaekomi-waza

Si un compétiteur 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 waza-ari ou l'équivalent dans le cas de waza-ari awasete ippon), toketa ou matte.

En osaekomi, si le compétiteur qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer matte, ramener les compétiteurs 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 compétiteur qui est en position de désavantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer sonomama, attribuer la pénalité, puis faire reprendre le combat en touchant les deux compétiteurs et en annonçant yoshi. Toutefois, si la pénalité à attribuer est hansoku-make, l'arbitre doit se conformer à [l'article 27](#) annexe, paragraphes 3 et 4.

Si les deux juges pensent qu'il y a osaekomi sans que l'arbitre ne l'ait annoncé, ils doivent l'indiquer par le geste approprié. L'arbitre doit annoncer osaekomi conformément à la règle de la majorité.

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

Si, durant l'osaekomi, le compétiteur immobilisé réussit à prendre une jambe de son adversaire en ciseaux par l'intérieur ou l'extérieur, l'arbitre doit annoncer toketa.

Si, en ne-waza, l'arbitre annonce sonomama 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'osaekomi continuera.

## ARTICLE 27 - ACTES DÉFENDUS ET PÉNALITÉS

La division en quatre groupes des infractions offre une bonne référence et permet une meilleure compréhension des pénalités normalement attribuées pour les actes défendus.

Les pénalités ne sont pas cumulatives. Chaque pénalité doit être attribuée à sa propre valeur. L'attribution d'une seconde pénalité ou d'une pénalité subséquente annule automatiquement la précédente. De plus, tout compétiteur qui a déjà été pénalisé et qui commet une autre faute reçoit une pénalité d'une valeur au moins supérieure à celle qu'il a déjà reçue.

Toutefois, lorsque l'arbitre attribue une pénalité il doit, au besoin, en indiquer la raison par un geste simple conventionnel.

Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de sore-made pour tout acte défendu fait pendant le temps alloué au combat ou, en cas exceptionnel, pour tout acte sérieux fait après le signal indiquant la fin du combat si la décision n'a pas encore été rendue.

Tous les actes mentionnés ci-dessous sont défendus :

- a) **Shido** est attribué à tout compétiteur qui commet une faute légère.
  - Judo Négatif
  - I Éviter intentionnellement de saisir l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat.

### ANNEXE Article 27 - Actes défendus

Les arbitres et les juges sont autorisés à donner des pénalités selon l'intention ou la situation et dans le meilleur intérêt du sport.

Sauf dans le cas de sonomama en ne-waza si l'arbitre décide de pénaliser un compétiteur il doit temporairement arrêter le combat, ramener les compétiteurs à leur position de début de combat, annoncer la pénalité en pointant le compétiteur sanctionné.

Avant d'attribuer un hansoku-make l'arbitre doit consulter les juges et prendre la décision conformément à la règle de la majorité des trois. Si les deux compétiteurs enfreignent les règlements en même temps, chacun doit être pénalisé selon l'importance de la faute commise. Si les deux compétiteurs ont été pénalisés d'un keikoku et qu'ils reçoivent par la suite une autre pénalité, ils doivent être tous les deux sanctionnés d'un hansoku-make. Cependant les officiels peuvent prendre une décision conformément à l'article 30, situations non-prévues par les présents règlements.

Keikoku ou hansoku-make en ne-waza doivent être attribués de la même façon que pour osaekomi. (annexe de l'article 26 en paragraphe 3).

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol d'une façon non conforme à l'article 16 et que son adversaire ne prend pas avantage de la situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer matte, arrêter momentanément le combat et donner un shido au combattant qui a enfreint l'article 16.



- II Adopter, en position debout une posture défensive exagérée (généralement de 3 à 5 secondes).
- III Exécuter un mouvement destiné à donner l'impression d'une attaque mais qui démontre clairement qu'il n'y a aucune intention de projeter l'adversaire (Fausse attaque).
- IV En position debout, avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la zone de danger à moins d'amorcer une attaque, d'exécuter une attaque, contrer l'attaque de l'adversaire ou de se défendre de l'attaque de l'adversaire (généralement plus de 5 secondes).
- V En position debout, tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif (généralement de 3 à 5 secondes) ou saisir la manche en la tordant.
- VI En position debout, tenir continuellement les doigts entrelacés de l'une ou des deux mains de l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat (généralement de 3 à 5 secondes).
- VII Défaire intentionnellement son judogi, dénouer ou renouer sa ceinture ou rattacher son pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.
- VIII Attirer l'adversaire au sol afin d'enchaîner en ne-waza, de façon non conforme à [l'article 16](#).
- IX Introduire un ou plusieurs doigts dans la manche ou le bas du pantalon de l'adversaire ou de saisir en tordant sa manche.

**Prise non valable :**

*NOTE* : Prendre une saisie " normale " consiste généralement à tenir de la main gauche toute partie du côté droit de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture et de la main droite toute partie du côté gauche de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture.

- X En position debout prendre une saisie qui n'est pas «normale» sans attaquer (généralement à l'intérieur de 3 à 5 secondes).

**Non-Combativité :**

- XI En position debout, ne faire aucune attaque. (Voir l'annexe NON-COMBATIVITE).

**Divers :**

- XII En position debout saisir le ou les pieds, la ou les jambes ou encore le pantalon de l'adversaire avec une ou deux mains, sauf dans le cas d'une attaque simultanée dans le but d'appliquer une technique de projection.
- XIII Enrouler l'extrémité de la ceinture ou de la veste autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.

X - Une saisie élevée sur le col de l'adversaire est considérée « normale » même si la main agrippe le côté opposé de la veste de l'adversaire en passant derrière la tête de celui-ci.

Un compétiteur ne peut être pénalisé pour une saisie non valide si elle résulte du fait que le combattant ait passé la tête sous le bras de l'adversaire de façon à se retrouver les deux mains du même côté. Si cette action est effectuée avec évidence, dans un but défensif, elle doit être pénalisée par shido.

XI - Non-combativité. On considère qu'il y a non-combativité si, en règle générale, sur une période approximative de 25 secondes il n'y a pas d'attaque de la part d'un ou des deux compétiteurs. Par contre, un compétiteur qui recherche sincèrement une opportunité pour attaquer ne devrait pas être sanctionné.

XIII - L'action d'enrouler sous-entend que la ceinture ou la veste fait un tour complet. Le fait d'utiliser la ceinture ou la veste comme point d'appui (sans enrouler) pour bloquer le bras de l'adversaire par exemple ne doit pas être pénalisé.

- |   |   |
|---|---|
| <p>XIV Saisir le judogi entre les dents.</p> <p>XV Mettre la main, le bras, le pied ou la jambe sur le visage de l'adversaire.</p> <p>XVI Introduire le pied ou la jambe dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.</p> <p><b>b) Chui</b> est attribué à tout compétiteur qui commet une faute sérieuse (ou qui répète une faute légère après avoir été pénalisé d'un shido)</p> <p>XVII Faire une technique de shime-waza en utilisant le bas de sa veste, la ceinture ou seulement les doigts.</p> <p>XVIII Faire un ciseau de jambes (pieds croisés, jambes allongées) autour du tronc (dojime), du cou ou de la tête de l'adversaire.</p> <p>XIX Frapper la main ou le bras de l'adversaire avec le genou ou le pied afin de l'obliger à lâcher sa saisie.</p> <p>XX Tordre le ou les doigts de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie.</p> <p>XXI En position tachi-waza ou ne-waza, sortir intentionnellement de la surface de combat ou forcer l'adversaire à sortir de la surface de combat (voir article 9 exceptions).</p> <p><b>c) Keikoku</b> est attribué à tout compétiteur qui commet une faute grave (ou qui répète une faute légère ou sérieuse après avoir été pénalisé d'un chui).</p> <p>XXII Appliquer un kansetsu-waza sur toute autre articulation que celle du coude.</p> <p>.</p> <p>XXIII Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.</p> <p>XXIV Faire des remarques ou des gestes inutiles ou désobligeants à l'adversaire ou à l'arbitre pendant le combat</p> | <p>XV - Le visage désigne la partie délimitée par le front, les oreilles et la mâchoire inférieure.</p> |
|---|---|

d) **Hansoku-Make** est attribué à tout compétiteur qui commet une faute très grave (ou qui répète une faute de quelque nature quelle soit après avoir été pénalisé d'un keikoku):

XXV Tenter de projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la sienne, tout en faisant plus ou moins face dans la même direction que lui, et en tombant en arrière sur l'adversaire (kawasu-gake).

XXVI Soulever un adversaire du sol pour le re-projeter sur le tapis.

XXVII Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur pendant qu'il applique une technique comme harai-goshi, etc

XXVIII Faire toute action de nature à blesser ou à Mettre en danger l'adversaire (particulièrement au cou et à la colonne vertébrale) ou contraire à l'esprit du judo.

XXIX Se laisser tomber directement sur le tapis en exécutant ou en tentant d'exécuter une technique comme waki-gatame.

XXX Plonger tête première au tapis en se penchant vers l'avant, en appliquant ou en tentant d'appliquer une technique comme uchi-mata, harai-goshi, etc ...

XXXI Se laisser tomber volontairement vers l'arrière alors que l'adversaire s'accroche sur son dos, chaque compétiteur maîtrisant le mouvement de l'autre.

XXXII Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou non).

XXXIII **Kata-guruma Tori se jetant en arrière.**

XXVIII Exemples kani-basami, combinaison kansetsu-waza et nage-waza.

XXIX Le fait de tenter des projections tel que harai-goshi, uchi-mata, etc... avec une seule main agrippant le revers de la veste de l'adversaire à partir d'une position ressemblant à waki-gatame (dans laquelle le poignet de l'adversaire est coincé sous l'aisselle de celui qui projette) et tomber délibérément, face au sol sur le tapis, peut blesser l'adversaire et sera pénalisé. Des actions n'ayant pour but de projeter un opposant sur le dos sont dangereuses et seront traitées de la même façon que waki gatame.

## ARTICLE 28 FORFAIT ET ABANDON

La décision de fusen-gashi doit être donnée à tout compétiteur dont l'adversaire ne se présente pas pour le combat. Un combattant qui ne se présente pas pour le combat à l'endroit prévu après 3 appels consécutifs à une minute d'intervalle se verra refuser le droit de combattre et son adversaire sera déclaré vainqueur du combat par fusen-gashi.

La décision de kiken-gashi doit être donnée à tout compétiteur dont l'adversaire se retire de la compétition pour une raison quelconque au cours du combat

**ANNEXE Article 28 - Forfait et abandon**

. Lentilles de contact souples.

Lorsqu'un compétiteur, durant le combat, perd une lentille cornéenne et ne peut la récupérer ou la remplacer immédiatement, il informe l'arbitre qu'il ne peut poursuivre le combat sans ses lentilles cornéennes, après avoir consulté les juges, l'arbitre accordera la victoire par kiken-gashi.

## ARTICLE 29 - BLESSURE, MALADIE OU ACCIDENT

La décision de kachi ou hiki-wake doit être donnée par l'arbitre, après consultation des juges, lorsqu'un des compétiteurs ne peut continuer le combat par suite de blessure, maladie ou accident survenu lors du combat. Cette décision doit être prise sur les bases suivantes :

### a) Blessure

- I - Si la responsabilité de la blessure est attribuée au compétiteur blessé, celui-ci perd le combat.
- II - Si la responsabilité de la blessure est attribuée au compétiteur non blessé, celui-ci perd le combat.
- III - S'il est impossible de déterminer ce qui a causé la blessure de l'un ou l'autre des compétiteurs, la décision de hiki-wake peut être donnée.

### b) Maladie

Généralement si un compétiteur tombe malade (**Vomissement...**) pendant un combat et ne peut continuer, il perd le combat.

### c) Accident

S'il survient un accident dû à une cause extérieure, hiki-wake doit être donnée.

### Examen Médical

Pendant un combat, un compétiteur a droit à deux examens médicaux.

L'arbitre doit s'assurer que le nombre d'interruptions dans le combat, pour chaque intervention médicale devant être enregistrée, soit effectivement inscrit aux tableaux d'affichage pour le(s) combattant(s) concerné(s). Le préposé au tableau placera une croix pour le premier examen et deux croix pour le second.

Si le médecin accrédité, après l'examen d'un compétiteur blessé, informe l'arbitre que le compétiteur ne peut pas continuer le combat, après avoir consulté les juges, l'arbitre mettra fin au combat et indiquera le résultat en accord avec les autres dispositions de cet article.

Si une blessure survenue à un compétiteur est suffisamment sérieuse pour requérir un traitement à l'extérieur de la surface de compétition ou si une blessure survenue à un compétiteur nécessite plus de deux examens par le médecin accrédité, après avoir consulté les juges, l'arbitre mettra fin au combat et annoncera le résultat en accord avec les autres dispositions de cet article.

Si la nature de cette blessure survenue à un compétiteur est telle qu'elle nécessite un traitement par le médecin accrédité sur la surface de compétition, après avoir consulté les juges, l'arbitre mettra fin au combat et annoncera le résultat en accord avec les autres dispositions de cet article.

Si, au cours de la compétition, un ou les deux compétiteurs ont des lésions, après avoir consulté les juges, l'arbitre pourra mettre fin au combat et annoncera le résultat en accord avec les autres dispositions de cet article.

### ANNEXE Article 29 - Blessure maladie ou accident

En règle générale, seulement un médecin par combattant est autorisé sur la surface de compétition. Si un médecin a besoin d'aide, l'arbitre doit en être le premier informé. Il est interdit à l'entraîneur de se présenter sur la surface de compétition. Si le médecin doit examiner le combattant, l'arbitre doit l'indiquer aux préposés aux tableaux d'affichage aussitôt que le médecin a rejoint le combattant blessé.

**Exceptions** - Blessure mineure (voir Article 8 (XVII) examen libre).

Toute blessure mineure (saignement de nez, ongle cassé, etc.) qui nécessite une attention médicale, celle-ci devra avoir lieu aussi rapidement que possible.

Remarque : Le médecin peut toucher le compétiteur sans l'examiner.

**Examen médical** (voir Article 8 (XVI) examen médical).

Toute blessure mineure qui nécessite un deuxième arrêt sera considérée comme majeure et inscrite au tableau.

Si un compétiteur fait appel à un médecin pour une blessure mineure, celle-ci devra être enregistrée comme examen médical (sauf si la faute incombe à l'adversaire).

Si un compétiteur souffre d'une lésion dont aucun combattant n'est coupable et que l'on doit appeler le médecin, l'examen médical devra être enregistré.

Remarque : Pour le cas ci-dessus, le médecin peut toucher au compétiteur pour l'examiner rapidement.

**Traitement d'une blessure** « exception » - Examen libre (voir Article 8 (XVIII)-)

Un examen médical libre est autorisé par l'arbitre, après consultation des juges, si la blessure a été causée par l'adversaire, dans ce cas un traitement est autorisé.

Durant cet examen, le médecin peut toucher au compétiteur pour l'examiner librement et peut :

Appliquer des bandages, si nécessaire.

Assister le compétiteur s'il a une lésion au scrotum.

*Remarque* : A l'exception des situations citées ci-dessus, si le médecin applique toute autre forme de traitement, l'adversaire gagnera par kiken-gachi.

Si, au cours de la compétition, un compétiteur se blesse à la suite d'une action de son opposant et ne peut poursuivre le combat, l'arbitre et les juges analysent le cas et prennent une décision conformément aux règlements. Chaque cas est considéré selon ses propres caractéristiques.

*Exemple* : Si un acte défendu est la cause d'une blessure et qu'après avoir soigné la blessure, le médecin informe l'arbitre que le compétiteur peut poursuivre le combat; après avoir consulté les juges, l'arbitre devra pénaliser le combattant qui a commis l'acte défendu.

Après la reprise du combat, si le compétiteur blessé ne peut poursuivre à cause de la blessure qu'il a subie, son adversaire ne peut être pénalisé de nouveau pour la même raison. Dans ce cas, le compétiteur blessé perd le combat.

Si, durant un combat, le médecin officiel (d'équipe ou du tournoi) constate que la santé d'un compétiteur est sérieusement menacée, il peut intervenir et demander à l'arbitre d'arrêter immédiatement le combat. Dans un tel cas, le compétiteur blessé perd automatiquement la combat. L'arbitre et les juges doivent prendre les mesures nécessaires pour assister le médecin.

Lors de manifestations, le médecin officiel de l'équipe doit détenir un diplôme médical et être accrédité par le comité organisateur. Il est le seul autorisé à s'asseoir à l'endroit désigné et doit être identifié comme médecin ex. : porter un brassard orné d'une croix rouge).

En accréditant un médecin pour leur équipe, les fédérations nationales assument la responsabilité des actes de celui-ci.

Les médecins doivent être informés des notifications et de l'interprétation des règlements. Une réunion, dirigée par le Directeur d'Arbitrage de la F.F.J., sera organisée pour les médecins d'équipes avant la tenue de tout tournoi organisé ou sanctionné par la F.F.J.

## **ARTICLE 30 - Situations non prévues par ces règlements**

Si une situation non prévue par ces règlements se présente, elle doit être examinée et une décision doit être prise par les arbitres après consultation de la Commission d'Arbitrage.

### **NORME FRANÇAISE**

Si une situation non prévue par ces règlements se présente, elle doit être examinée et une décision doit être prise par les arbitres et l'organisation.

### **ANNEXE Article 30 - Situations non prévues par ces règlements**

#### **NORME FRANÇAISE:**

Si l'arbitre est amené à donner HANSOKU-MAKE au deux combattants, il doit désigner le combattant qui permettra de réaliser ce repêchage.

Ce combattant sera celui qui possède l'avantage au tableau ou par décision.

---

## LEXIQUE

Ashi-Garami	Jambe enroulée
Chui	Faute sérieuse
Dojime	Ciseau de tronc
Fusen-Gachi	Victoire par forfait
Hajime	Commencez
Hansoku-Make	Disqualifié
Hantei	Décision
Harai-Goshi	Balayage avec la hanche
Hiki-Wake	Combat nul
Ippon	Point complet
Joseki	Table des officiels
Judogi	Vêtement de judo
Kachi	Victoire
Kami-Shiho-Gatame	Technique d'immobilisation
Kani-Basami	Ciseau de jambe
Kansetsu-Waza	Technique de clé
Kawazu-Gake	Crochetage illégal
Keikoku	Faute grave
Kesa-Gatame	Technique d'immobilisation
Kiken-Gachi	Victoire par blessure
Koka	Petit avantage
Ko-Soto-Gari	Petit fauchage extérieur
Ko-Uchi-Gari	Petit fauchage intérieur
Kumi-Kata	Saisie du judogi
Maitta	J'abandonne
Matte	Arrêt
Nage-Waza	Technique de projection
Ne-Waza	Technique au sol
Osaekomi	Immobilisation
O-Uchi-Gari	Grand fauchage intérieur
Rei	Salut
Shido	Faute légère
Shime-Waza	Technique d'étranglement
Sogo-Gashi	Victoire par combinaison
Sonomama	Ne bougez plus
Soremade	C'est terminé, Fin de combat
Sutemi-Waza	Technique en sacrifice
Tachi-Waza	Technique debout
Tatami	Tapis de judo
Toketa	Sortie d'immobilisation
Tori	Attaquant
Tomoe-Nage	Projection en cercle
Uchi-Mata	Fauchage intérieur
Uke	Celui qui subit l'attaque
Ukemi	Chute
Waki-Gatame	Contrôle avec l'aisselle
Waza-Ari	Avantage important
Waza-Ari-Awasete-Ippon	Victoire par addition de 2 Waza-Ari
Yoshi	Continuez
Yuko	Avantage

## **GUIDE DES SALUTS**

Les procédures de saluts suivantes ont été tirées du document de la F.F.J. Guide des Saluts

Une partie de l'étiquette du Judo, le salut, est une tradition qui reflète le respect et la discipline qui sont reliés à la pratique de notre sport le Judo.

En position debout, l'exécution du salut doit se faire en inclinant le haut du corps dans un angle de 30°.

### **1. Le salut initial - Cérémonie d'ouverture**

1.1 A la fin de la cérémonie d'ouverture, les combattants étant sur la surface de compétition, tous les arbitres font une ligne face au joseki, devant les combattants et les officiels d'équipe.

1.2 A la suite de l'appel de kiotsuke rei, les officiels d'équipe, les compétiteurs et les arbitres saluent le joseki.

1.3 Immédiatement les arbitres font demi-tour face aux compétiteurs et, sur l'appel de rei, se saluent mutuellement.

1.4 Les arbitres, les officiels d'équipe et les combattants quittent la surface de compétition pour permettre le déroulement du tournoi comme prévu.

### **2. Le salut de la fin - Cérémonie de clôture**

2.1 Lorsque les combattants sont alignés sur la surface de compétition à la fin de la cérémonie de clôture, les arbitres, faisant face au joseki, forment une ligne devant les compétiteurs.

2.2 Suite à l'appel de kiotsuke, les arbitres font demi-tour pour faire face aux compétiteurs et, sur l'appel de rei, se saluent mutuellement.

2.3 Les arbitres font demi-tour pour faire face au joseki et, sur l'appel de rei, saluent le joseki.

2.4 Les arbitres et les combattants quittent la surface de compétition afin de clôturer le tournoi tel que prévu au programme.

## **ARBITRES ET JUGES**

### *3. Au début d'un combat individuel*

3.1 Avant le premier combat au début du tournoi, la première équipe d'arbitres marche en ligne le long de la surface de compétition (juge. arbitres, juge), jusqu'au centre de cette dernière, et faisant face au joseki, montent sur la surface de compétition.

3.2 De cette position centrale sur la surface de compétition, se tenant côte à côte, l'arbitre et les juges saluent le joseki.

3.3 De cette position, l'arbitre et les juges se déplacent sur la surface de danger et saluent une deuxième fois faisant face au joseki.

3.4 Etant sur la surface de danger, l'arbitre et les juges se saluent mutuellement : l'arbitre recule d'un pas, les juges se font face et se saluent.

3.5 Immédiatement, l'arbitre et les juges doivent prendre leur position. Le premier juge qui a rejoint sa chaise doit se tenir debout devant celle-ci et attendre que l'autre juge ait rejoint sa position afin de s'asseoir en même temps. Cette même procédure de salut doit être suivie à chaque fois qu'il y a discussion entre arbitre et juges.

3.6 Pour le premier combat de la compétition, l'arbitre doit s'assurer que les deux combattants effectuent le salut tel que prévu à la section 9.2



3.7 La première équipe d'arbitres doit quitter la surface de compétition en suivant la procédure de salut tel qu'indiqué à la section 6.

3.8 Le juge le plus près de l'arbitre marchera lentement alors que l'autre juge, étant plus éloigné, marchera plus rapidement afin de retrouver l'arbitre au même moment pour le salut.

4.1 Toutes les équipes d'arbitres et juges qui seront désignées après la première équipe, devront suivre la procédure de salut décrite en 3.1, 3.2, et 3.5.

4.2 Toutes les équipes subséquentes à l'exception de la dernière équipe de la session, quitteront la surface de compétition selon la procédure décrite dans la section 6.

5. Rotation entre l'arbitre et un juge :

5.1 A la fin du combat, la victoire ayant été attribuée, les compétiteurs ayant quitté la surface de compétition, une rotation entre l'arbitre et un juge étant requise pour le combat suivant, l'arbitre et le juge se déplacent sur la surface de danger, se faisant face, ils se saluent avant de prendre leur nouvelle position respective. Se croisant l'un et l'autre, l'arbitre qui entre en fonction marche vers l'intérieur afin de prendre le plus court chemin pour se rendre à sa position pour annoncer hajime.

6. L'équipe d'arbitres quittant la surface de compétition :

6.1 A la fin du combat, la victoire ayant été attribuée, et les compétiteurs ayant quitté la surface de compétition, si l'arbitre et les juges doivent quitter cette surface, ils devront se déplacer sur le côté, à l'extérieur de l'aire de compétition. De la position centrale, faisant face au joseki, l'arbitre étant au centre, ils devront simultanément saluer le joseki et quitter l'aire de compétition.

7. L'équipe d'arbitres à la fin du tournoi :

7.1 Après le dernier combat de la session, la victoire ayant été attribuée, en plus de la procédure décrite à l'item 9.6, l'arbitre et les juges marchent vers la surface de danger et : étant à l'intérieur de la surface de danger, se trouvant côte à côte, faisant face au joseki, l'arbitre étant au centre, ils saluent en direction du joseki.

7.2 Étant dans la surface de danger, l'arbitre recule d'un pas, les juges se tournent face à face et les trois se saluent.

7.3 L'arbitre et les juges se déplacent jusqu'en bordure de la surface de compétition (au centre), faisant face au joseki, l'arbitre étant au centre, ils saluent et quittent la surface de compétition.

## COMBATTANTS

8. Entrée et Sortie de la surface de compétition :

8.1 En entrant et en sortant de la surface de compétition, les combattants doivent saluer en direction du joseki.

9. Tachi Rei - Salut debout entre combattants :

Les combattants doivent suivre les procédures de salut tel qu'indiquées dans les règlements d'arbitrage de la F.I.J. Les combattants qui omettent de saluer selon les procédures prévues devront être rappelés. Tout refus de saluer sera signalé au directeur sportif de la F.I.J. ou au directeur du tournoi. Sous l'autorité du directeur du tournoi, un compétiteur se verra disqualifié pour la compétition et, dans le cas d'un combat pour une médaille, il se verra retirer sa médaille ou son classement.

9.1 Les combattants doivent s'avancer pour prendre une position centrale en bordure de la surface de compétition et saluer. Puis ils montent sur l'aire de compétition jusqu'à leur place respective de début de combat et se saluent.

9.2 Les deux premiers compétiteurs du tournoi doivent avant le combat effectuer les procédures suivantes :

a) Après l'appel de rei, ils se saluent.

b) Les compétiteurs, se faisant face, doivent suivre la procédure indiquée en 9.3

9.3 Les deux combattants debout à leur position de début de combat, se saluent mutuellement, avancent d'un pas et, dans une position naturelle, attendent l'annonce du hajime par l'arbitre.

9.4 A la fin du combat, après l'annonce de sore-made, les combattants reprennent leur position de début de combat et attendent le résultat. La tenue des combattants doit être ajustée correctement.

9.5 Avant d'annoncer le résultat, l'arbitre avance d'un pas, attribue la victoire, et recule d'un pas. A la suite de l'annonce du résultat les combattants reculent d'un pas et se saluent mutuellement.

9.6 Les deux derniers combattants de la journée, à la fin de leur combat doivent faire la procédure suivante :

a) A la suite des procédures 9.4 et 9.5, les compétiteurs reculent à leur position de début de combat, se saluent et quittent la surface de compétition en suivant la procédure de l'article 8.

### ***10. Compétition par équipe***

10.1 Chaque rencontre entre deux équipes est considérée comme une étape de la compétition.

10.2 Avant le début de chaque rencontre par équipe, l'arbitre et les juges doivent suivre les procédures 3.1, 3.2, 3.3, et 3.4 ainsi que 10.4, 10.5, 10.6, 10.7, et 3.5 du présent document.

10.3 A la fin de chaque rencontre par équipe, l'arbitre et les juges doivent suivre les procédures 10.9, 10.10, 10.11, et 10.12 du présent document. Ils doivent alors se déplacer vers la surface de danger, et d'une position centrale, faisant face au juseki, ils saluent. A la suite de ce salut ils effectuent les procédures 7.2, et 7.3 du présent guide.

10.4 Avant chaque rencontre par équipe, l'arbitre et les juges faisant une ligne, l'arbitre au centre, les trois faisant face au juseki, les deux équipes se saluent sur la surface de compétition. Les équipes se déplacent ensuite vers la marque de début de combat et se faisant face, attendent que l'arbitre, en levant le deux bras, paume de main vers l'avant, leur indique de se tourner vers le juseki. A la suite de ce geste, les combattants sont en ligne et tournés vers le juseki.

10.5 A l'annonce de rei par l'arbitre, les combattants saluent.

10.6 L'arbitre demande aux compétiteurs de se faire face.

10.7 Après l'annonce de rei par l'arbitre, les deux équipes se saluent mutuellement, reculent en bordure de la surface de compétition et saluent. Les combattants doivent saluer une autre fois en bordure de la surface de compétition avant de quitter.

10.8 Pour chaque combat individuel, suivre les procédures 9.1, 9.4, 9.5, 9.6 et 9.7 du présent document.

10.9 Lorsque tous les combats individuels sont terminés, les deux équipes doivent faire une ligne à la marque à l'intérieur de la surface de compétition, les compétiteurs des deux équipes se faisant face. L'arbitre et les juges sont côte à côte, arbitre au centre, et font face au juseki. L'arbitre avance d'un pas et annonce le résultat.

10.10 L'arbitre recule d'un pas pour se retrouver à sa position initiale et dit rei. Les équipes se saluent.

10.11 L'arbitre avec le geste indiqué en 10.4, demande aux compétiteurs de se tourner en direction du juseki.

10.12 Immédiatement, l'arbitre annonce rei et les combattants saluent le juseki simultanément.

10.13 Les combattants reculent en bordure de la surface de compétition et saluent. Avant de quitter complètement la surface de compétition, les combattants doivent à nouveau saluer vers le juseki.

10.14 De la surface de danger, l'arbitre et les juges saluent le juseki, se saluent mutuellement, suivent la procédure indiquée à la section 7, puis se déplacent au bord de la surface de compétition et, faisant face au juseki, saluent et quittent la surface de compétition.

*Parmi les sports internationaux, seul le Judo a une procédure de saluts. C'est une marque de respect, de courtoisie et d'appréciation. L'arbitre et les juges ont un rôle fondamental afin d'assurer le respect et l'application du salut en accord avec le présent guide.*