



RÈGLES D'ARBITRAGE DE LA FIJ

Les activités de l'arbitrage sont sous la responsabilité de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

ANNEXE D

D1.1 Arbitrage - culture, histoire et principes

Le jujutsu est le terme générique qui regroupe toutes les méthodes de combats à mains nues que pratiquaient les guerriers du Moyen-Âge japonais.

Les farouches combats entre les diverses écoles de jujutsu contribuaient à la renommée de leurs Maître et Élèves ; c'était en général des duels entre les écoles qui opposaient le meilleur pratiquant de chacune d'entre elles.

Jigoro Kano à la fin du XIXème siècle développa une école de jujutsu, qu'il appellera "JUDO" et qui se différenciait des autres "Ryu" avant tout par son objet. Le Judo cultivait en effet l'efficacité maximale comme les autres écoles mais le but était tout autre:

"L'amélioration de l'Homme et de la société"

Le judo est une méthode d'éducation physique, intellectuelle et morale par la pratique d'un art martial.

Le judo est le seul art martial issu du Jujutsu où la saisie de l'adversaire est obligatoire, c'est ce qui a fait sa richesse technique, sa finesse et son intelligence. L'affrontement en jujutsu ne permettait pas le combat réel puisque le but était de tuer sans l'être soi-même.

Jigoro Kano créa une discipline où les affrontements devaient permettre de porter complètement les techniques, mais que l'on ne devait en aucun cas blesser l'adversaire.

Le ippon n'était accordé que si l'on maîtrisait jusqu'au sol la chute de son partenaire ou ses techniques de soumission pour sa sécurité.

En dehors des clés de coude où l'on doit laisser la possibilité à son adversaire d'abandonner, toutes les techniques sont exécutées dans le sens des articulations et jamais en hyper extension.

Le contrôle de la direction de chute, l'impact "plein dos" et la vitesse d'exécution sont la définition de la réussite parfaite de la technique de projection.

Le judo n'est pas une lutte où l'on accumule des avantages ou des points, que ce soit au sol ou debout, le judo est un duel codifié. Le seul but est le ippon, toutes les autres valeurs ne peuvent être comptabilisées que s'il y a la volonté de marquer Ippon.

Les combats et leur arbitrage ont bien évolué au fil des années.

Des défis inter-écoles de jujutsu sans merci, on est passé, en un peu plus de 100 ans plus tard, à une discipline membre du Comité International Olympique.

La compétition est aujourd'hui très règlementée et correspond pleinement à la "Charte Olympique", humaniste, éducative et sociale. Le judo n'en reste pas moins un art martial où le duel à 100% doit être la règle. C'est la technique parfaite récompensée par le ippon qui met fin au combat.

L'ippon correspond à « la mise hors combat » de l'époque des guerriers du Moyen-Âge.

L'arbitrage doit philosophiquement prendre en compte l'aspect du duel entre les deux combattants, récompenser par la juste valeur ou la juste sanction les judoka qui s'opposent.

Ces récompenses sont :

- Ippon ou presque Ippon (Waza- ari)

Les sanctions sont :

- un avertissement ou disqualification, selon la gravité, pour ceux qui mettent en danger leur propre santé ou celle de leurs adversaires, ceux qui refusent le combat, qui empêchent le combat de se dérouler loyalement, qui sortent de l'aire de combat. Toute action contraire à l'esprit du judo doit également être sanctionnée.

Celui qui gagne est celui qui a fait "LA" meilleure technique ou par "Hansoku-make" de l'adversaire (pénalité technique ou due à une action allant à l'encontre de l'esprit du Judo).

Culturellement et en complément, le judo ne se réduit pas à son expression Olympique, le judo reste un art martial, le judo est plus qu'un sport, toutes les techniques de la classification du Gokyo Kodokan font partie du patrimoine du judo et doivent toujours être enseignées.

Il en est de même pour les "kuatsu", techniques de réanimations et de mobilisations articulaires pratiquées il y a quarantaine d'années par les enseignants de judo et les arbitres et qui à ce jour sont interdites dans certains pays. Leur pratique est interdite mais leur connaissance fait partie du patrimoine judo et en aucun cas ne doit tomber dans l'oubli. Leur pratique n'est pas autorisée par les arbitres lors des compétitions du WJT de la FIJ.

Les arbitres sont les gardiens de l'expression physique, culturelle et philosophique du Judo.

Le judo pour bien s'apprécier doit se comprendre.

Article 1 – Arbitres et officiels

Pour arbitrer lors d'un évènement du WJT de la FIJ, et d'autres évènements approuvés par le Comité Directeur de la FIJ, un arbitre doit détenir une licence internationale de la FIJ et être actif au sein de son pays et de son continent. La Commission d'Arbitrage de la FIJ sélectionnera les arbitres pour les évènements de la FIJ et d'autres évènements approuvés par le Comité Directeur de la FIJ. La sélection se base sur :

- Le classement (ranking list) des arbitres de la FIJ.
- Le niveau de l'évènement.
- La période à laquelle se tient l'évènement (par exemple, pendant ou en dehors de la période de qualification Olympique).
- La possibilité d'évolution de l'arbitre.

En règle générale, le combat est dirigé par trois arbitres de nationalités différentes des deux combattants qui combattent. Pour les compétitions par équipes le principe est le même. En amont de la compétition, avant la répartition des catégories sur chaque tapis, les arbitres sélectionnés sont affectés à un tatami. L'affectation des

arbitres et des juges à chaque rencontre est obtenue en utilisant le logiciel de la FIJ. La sélection est faite de façon à garantir la neutralité des nations et donne, à long terme, approximativement le même nombre d'affectations pour être arbitre sur le tapis et juge à la table centrale. Après avoir respecté ces conditions, la sélection effective est totalement aléatoire.

A chaque évènement du WJT de la FIJ, des Superviseurs de la FIJ sont présents afin d'assurer que toutes les décisions prises par les arbitres sont correctes.

A chaque évènement WJT de la FIJ, il y a deux (2) évaluateurs indépendants dont la seule fonction est d'évaluer les arbitres en se basant sur leur connaissance des règles, leur performance pendant chaque combat et le nombre de fois où des corrections ont dû être apportées. Les meilleurs arbitres du tour préliminaire du jour sont sélectionnés pour le bloc final. A la fin de la compétition chaque arbitre se voit attribuer une note. Cette note est ensuite ajoutée à la ranking list des arbitres de la FIJ.

Aucune personne ne pourra exercer la fonction d'arbitre pendant les évènements organisés par la FIJ ou une Union Continentale si elle a une fonction en tant que Président d'une Fédération Nationale, entraîneur, médecin, officiel d'une équipe nationale, Directeur National de l'Arbitrage et/ou responsable de la sélection des arbitres et de leur évaluation.

Exception: les Directeurs d'Arbitrage des Fédérations Nationales pourront arbitrer des coupes continentales et les compétitions cadets et juniors, sauf les Championnats Continentaux (décision du Comité Exécutif de la FIJ du 17 Janvier 2019).

Les arbitres devront être assistés d'officiels techniques qui utiliseront le chronométrage et les différentes décisions et qui devront compléter les formalités administratives de la compétition.

L'arbitre sur le tatami dispose d'un système de communication radio qui est connecté aux deux Superviseurs de la FIJ de la table centrale.

Les juges à la table centrale ont un système de communication radio connecté aux Superviseurs de la FIJ afin de donner leur avis en cas de désaccord avec l'arbitre.

Les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui ont la possibilité d'intervenir, sont assis aux places qui leur sont réservées avec leur propre système CARE. Ils sont reliés à l'arbitre et aux juges par oreillettes. La procédure est détaillée à l'Article 13.6.

Article 2 - Position et fonction de l'arbitre

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres doivent se familiariser avec le son du gong ou tout moyen indiquant la fin d'un combat sur leur propre tatami. Et repérer la position de la table médicale. Ils devront également vérifier que leur radio et leurs oreillettes fonctionnent. L'arbitre doit s'assurer que la surface de la zone de compétition est propre et en bon état et qu'il n'y a pas d'espace entre les tatami.

L'arbitre doit s'assurer qu'il n'y a pas de spectateurs, supporters ou photographes dans une position qui pourrait nuire ou qui risquerait de blesser les combattants.

L'arbitre doit porter la tenue approuvée par la FIJ sans aucun couvre-chef, objet religieux ou bijou visible.

Les arbitres doivent s'assurer que tout est réglementaire (par exemple : l'aire de compétition, l'équipement, les tenues, l'hygiène, les officiels techniques, etc.) avant le début du combat.

L'arbitre devra généralement rester dans la zone de combat. Il devra diriger le combat et administrer les décisions. Il devra s'assurer que les décisions sont correctement enregistrées.

Dans certains cas exceptionnels (par exemple quand les deux combattants sont en ne-waza et orientés vers l'extérieur) l'arbitre pourra observer l'action depuis la zone de sécurité.

Il pourra être demandé à l'arbitre de quitter la zone de combat pendant les présentations ou lors d'un retard dans le programme.

Le combattant portant le judogi bleu est à la gauche de l'arbitre et le combattant portant le judogi blanc est à la droite de l'arbitre.

Article 3 – Position et fonction des juges

Deux arbitres, agissant en tant que juges, sont assis à la table et officient ensemble avec l'arbitre central. Ils sont en communication par radio avec l'arbitre, les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et agissent en accord avec la règle de "la majorité des 3".

Si un juge remarque que la marque indiquée sur le tableau est incorrecte, il devra attirer l'attention de l'arbitre et du Superviseur de la FIJ sur la faute pour qu'elle soit corrigée.

Si un combattant doit changer une partie de sa tenue à l'extérieur de la zone de compétition ou s'il a besoin de la quitter temporairement après que le combat ait démarré et ceci pour une raison considérée comme nécessaire par l'arbitre central, une autorisation sera donnée et un juge ou un arbitre ne faisant pas partie du trio devra obligatoirement l'accompagner pour s'assurer qu'aucune anomalie ne se produit.

Dans le cas où les juges ne sont pas du même sexe, un officiel du même sexe sera désigné par le Directeur de l'Arbitrage pour se substituer à l'un des juges et accompagner le combattant.

Article 4 – Gestes

L'arbitre devra faire les gestes comme indiqué ci-dessous pour les actions suivantes :

1. Ippon (point complet) : élever le bras tendu au-dessus de la tête avec la paume de la main faisant face vers l'avant.
2. Waza-ari (presque ippon) : élever le bras tendu sur le côté à hauteur des épaules avec la paume de la main faisant face vers le bas.
3. Waza-ari-awasate-ippou (deux waza-ari valent ippon) : premier geste du waza-ari, puis enchaîné avec le geste du Ippon.

4. Osaekomi ! (Immobilisation !) : pointer le bras tendu, paume de la main faisant face vers le bas, le bras éloigné du bas du corps et orienté vers les combattants, l'arbitre faisant face aux combattants et se penchant vers eux. **L'arbitre doit s'assurer que le chronomètre ait été lancé avant d'arrêter le geste et de retourner à la position initiale pour contrôler le combat.**

5. Toketa ! (Fin d'immobilisation !) : élever le bras, doigts de la main tendus vers l'avant, pouce vers le haut. Agiter le bras de droite à gauche rapidement deux à trois fois en penchant son corps vers les combattants. **L'arbitre doit vérifier que les chronomètres aient été arrêtés.**

6. Mate ! (Attendez !) : élever le bras tendu jusqu'à hauteur de l'épaule, parallèlement au tatami et montrer la paume de la main (doigts vers le haut) vers la table de marque.

7. Sono-mama ! (Ne bougez pas !) : se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des deux mains et exercer une légère pression sur eux.

8. Yoshi ! (Reprenez !) : toucher fermement les deux combattants avec la paume des deux mains et exercer une pression sur eux.

9. Pour indiquer l'annulation d'un avis exprimé, répéter avec une main le même geste en élevant l'autre main au-dessus de la tête, devant et l'agiter de droite à gauche deux à trois fois. Il ne doit pas y avoir d'annonce quand on une opinion exprimée est annulée (score ou pénalité).

Si un geste de rectification est requis, il doit être fait aussi rapidement que possible après le geste à annuler.

Si la situation le permet, l'arbitre signale l'annulation lorsque les combattants peuvent voir son geste.

10. Pour indiquer le vainqueur d'un combat: élever la main, paume ouverte, au-dessus du niveau de l'épaule, vers le vainqueur.

11. Pour demander au(x) combattant(s) de réajuster son judogi : croiser les mains, gauche puis droite par-dessus, paume faisant face vers soi à la hauteur de ceinture. Pour attribuer une pénalité au combattant qui ne réajuste pas son judogi correctement entre mate et Hajime ! (Commencez !) : pointer avec l'index dans le prolongement du poing le(s) combattant(s) à pénaliser en annonçant la pénalité puis, croiser les mains gauche puis droite par-dessus, paume faisant face vers soi, à hauteur de la ceinture.

12. Pour appeler le docteur : en faisant face à la table médicale, agiter le bras (paume vers le haut) de la direction de la table médicale vers le combattant blessé.

13. Pour attribuer une pénalité (shido ou hansoku-make) : pointer, avec l'index dans le prolongement du poing qui est fermé, vers le combattant qui doit être pénalisé.

14. Non combativité (moulinette) : tourner, avec une rotation vers l'avant, les avant-bras à hauteur de la poitrine puis pointer avec l'index le combattant qui doit être pénalisé.

15. Fausse attaque : tendre les deux bras en avant en même temps, avec les mains fermées et faire un mouvement vers le bas avec les deux bras.

16. Autres gestes en cas de pénalité : ils sont exécutés en conformité avec l'action qui doit être sanctionnée (voir Article 18 – Actions interdites et pénalités).

Quand ce n'est pas clairement apparent, l'arbitre doit, après avoir fait le geste officiel, pointer avec le doigt le combattant bleu ou blanc (en position de départ) pour indiquer quel combattant a marqué ou a été pénalisé.

Pour indiquer à un combattant qu'il peut s'asseoir les jambes croisées à la position de départ du combat si une longue attente est envisagée dans le combat, l'arbitre désigne la position de départ avec la main ouverte, paume vers le haut.

Le geste du waza-ari démarre avec le bras plié sur la poitrine, pour finir sur le côté dans la position finale correcte.

Le geste du waza-ari est maintenu de trois (3) à cinq (5) secondes dans cette position afin que le score soit clairement visible pour les juges.

Cependant, il faut veiller pendant que l'on est dans cette position, tout en gardant de vue les combattants.

Si une pénalité doit être donnée aux deux combattants, l'arbitre réalise le geste approprié et pointe l'un, puis l'autre combattant (index gauche pour le combattant à gauche et index droit pour le combattant à droite).

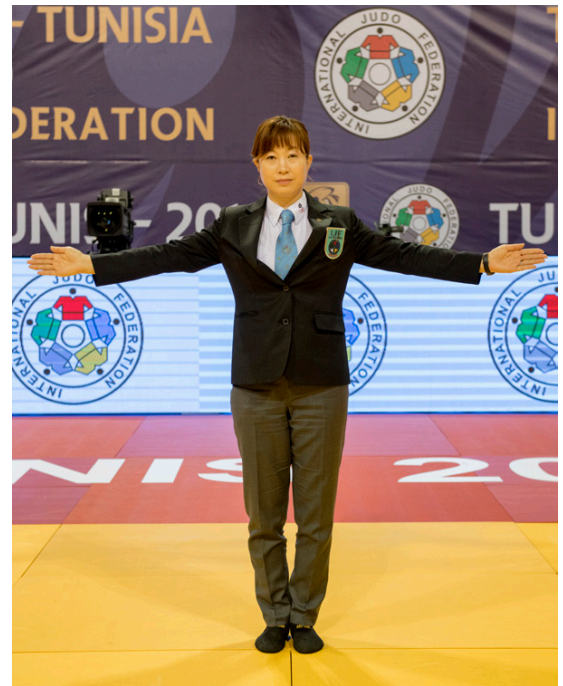
Pour indiquer le vainqueur, l'arbitre retourne à sa position de départ du combat, fait un pas en avant, indique le vainqueur puis fait un pas en arrière.



Saluer en entrant et sortant du tatami



Position avant le combat



Inviter les combattants à entrer sur le tatami



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippon



Osaekomi



Toketa



Mate



Sono-mama \Leftrightarrow Yoshi



Relevez-vous



Annuler un avis exprimé



Non valide



Hajime
Sore-made



Kachi



Donner une pénalité



Non combativité



Fausse attaque



Appeler le médecin



Pénalité pour une attitude de blocage avec deux mains



Pénalité pour une attitude de blocage avec une main



Pénalité pour garde croisée sur un côté



Pénalité pour empêcher la prise du kumi-kata en protégeant son revers



Pénalité pour sortie de tapis



Pénalité pour une "prise pistolet"



Pénalité pour avoir les doigts à l'intérieur de la manche



Pénalité pour non prise de la garde



Pénalité pour saisie de jambe



Réajuster votre judogi



Pénalité pour ne pas avoir réajusté son judogi

Article 5 – Localisation (zones valides)

Le combat doit se dérouler dans la zone de combat.

Toutes les actions seront considérées comme valides et pourront continuer (pas de mate) aussi longtemps que l'un des deux combattants aura une partie du corps qui touche la zone de combat et que l'action aura démarré à l'intérieur de la zone de combat.

Aucune technique effectuée ne peut être prise en compte quand les combattants sont à l'extérieur de la zone de combat.

Exceptions

a) Quand une action démarre avec un seul combattant en contact avec la zone de combat, et que pendant l'action les deux combattants se déplacent à l'extérieur de la zone de combat, l'action doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue.

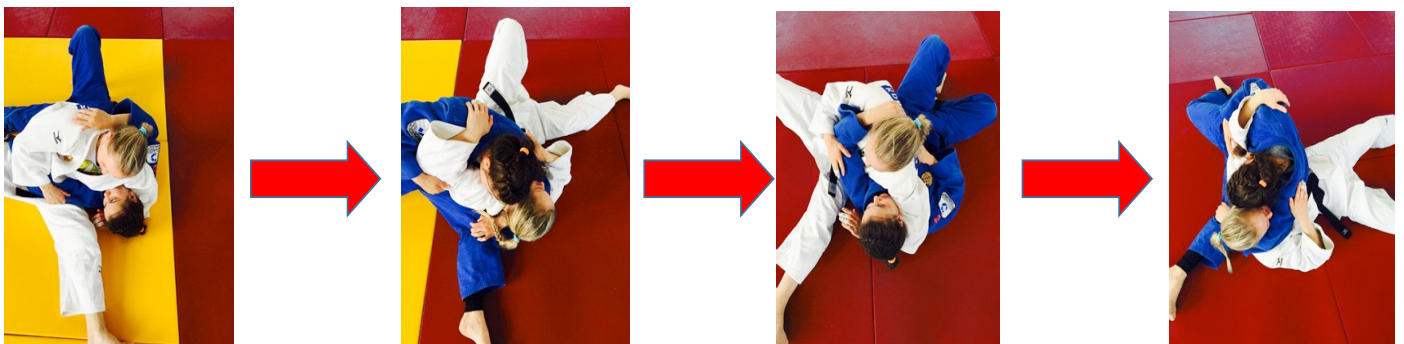
De la même manière, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'était pas en contact avec la zone de combat quand l'action a démarré à l'intérieur, doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue.

b) Une action en ne-waza (destinée à porter une immobilisation, une clé de bras ou un étranglement) est valable et peut continuer à l'extérieur de la surface de combat si elle a démarré à l'intérieur.

Les clés de bras et étranglements démarrés à l'intérieur de la zone de combat et reconnues comme étant efficaces sur l'adversaire peuvent être maintenues, même si les combattants sont à l'extérieur de la surface de combat, aussi longtemps qu'il y a une progression.

c) Ne-waza à l'extérieur de la surface de combat : si l'action se termine à l'extérieur de la zone de compétition et que l'un des combattants applique immédiatement une immobilisation, un étranglement ou une clé de bras, cette technique devra être prise en compte aussi longtemps qu'il y a une progression.

Si pendant le ne-waza, en dehors de la surface de combat, Uke prend le contrôle avec osaekomi-waza (immobilisation), shime-waza (clé de bras) ou kansetsu-waza (étranglement) de manière continue, cela doit être validé.



d) Si pendant le ne-waza, en dehors de la surface de combat les combattants se retrouvent à l'extérieur de la surface de sécurité, cette situation doit être traitée et une décision doit être rendue par les arbitres après consultation des Superviseurs de la FIJ et/ou des membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

Une fois le combat démarré, avec la permission de l'arbitre, les combattants peuvent quitter la surface de compétition. Cette permission sera uniquement donnée dans des circonstances très exceptionnelles, comme la nécessité de changer de judogi car déchiré ou tâché.

La même permission sera donnée dans le cas d'un accident pour lequel l'intervention du médecin est nécessaire ; cette intervention sera faite en dehors du tatami, près de la surface de combat ou à proximité de l'espace médical ; le combattant sera accompagné par un juge ou un arbitre qui n'est pas impliqué dans le trio.

Article 6 – Durée du combat

1. La durée des combats et les formalités administratives devront être déterminées conformément aux règles du tournoi.

Pour toutes les compétitions de la FIJ la durée des combats sera :

Senior Masculins/Equipes	4 minutes temps réel de combat
Senior Féminines/Equipes	4 minutes temps réel de combat
Junior -21 ans Masculins et Féminines/Equipes:	4 minutes temps réel de combat
Cadet -18 ans Masculins et Féminines/Equipes:	4 minutes temps réel de combat

Ces durées devront être appliquées par les Fédérations Nationales pour les compétitions sénior, junior et cadet.

2. Tout combattant se voit autoriser un repos de 10 minutes entre chaque combat.

Article 7 – Temps d'immobilisation

- a) Ippon: 20 secondes.
- b) Waza-ari: Entre 10 secondes et 19 secondes.

Article 8 – Techniques coïncidant avec le signal de fin du temps du combat

1. Tout résultat immédiat suite à une technique démarrée en même temps que le signal de fin du temps de combat doit être considéré comme valable.

2. Une technique de projection peut être appliquée en même temps que la sonnerie signalant la fin du combat, si l'arbitre et les juges ou les Superviseurs de la FIJ et/ ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ décident qu'elle n'est pas valide, l'arbitre annoncera sore-made, sans donner de valeur.

3. Toute technique effectuée après la sonnerie signalant la fin du temps de combat ne sera pas considérée comme valable, même si l'arbitre n'a pas encore annoncé sore-made.

4. Immobilisation effectuée en même temps que le signal de fin de combat : lorsque l'immobilisation est annoncée en même temps que la sonnerie indiquant la fin de combat ou quand le temps restant est insuffisant pour permettre l'achèvement de l'immobilisation, le temps alloué au combat doit être étendu jusqu'à ce que le ippon (ou équivalent) soit annoncé ou que l'arbitre annonce sore-made.

Pendant ce temps le combattant qui subit l'immobilisation (Uke) peut contre-attaquer en appliquant un étranglement ou une clé de bras. Dans le cas d'un abandon ou si le combattant est dans l'incapacité de maintenir l'immobilisation (Tori), celui qui est pris en immobilisation (Uke) gagne le combat par ippon.

Article 9 – Début de combat

1. L'arbitre et les juges doivent toujours être en position pour démarrer le combat avant l'arrivée des combattants dans la zone de combat.

Dans une compétition individuelle, l'arbitre doit être au centre du tatami, à 2 m derrière la ligne d'où les combattants démarrent le combat, et faire face à la table de marque et celle des juges.

Dans les compétitions par équipes, avant de démarrer les combats de chaque rencontre, il est procédé à un salut traditionnel entre les deux équipes comme suit :

a) L'arbitre est à la même place que pour les compétitions individuelles. A son indication, les deux équipes sont debout face à face à la place qui leur est allouée, en ligne sur le bord de la surface de combat, dans l'ordre de poids décroissant, le combattant le plus lourd est le plus proche de l'arbitre.

b) Sur ordre de l'arbitre, les deux (2) équipes viennent au niveau de la position de démarrage du combat sur le tapis.

c) L'arbitre donne l'ordre aux deux équipes de se tourner vers la table de marque, il tend ses bras de manière parallèle vers l'avant, paumes ouvertes, et il annonce rei, afin que l'ensemble des membres des deux équipes saluent ensemble. L'arbitre ne salue pas.

d) Puis l'arbitre donne l'ordre de saluer, par un geste bras tendus pliés vers le haut, paumes des mains face à face, et inclinaison des mains ("otagai-ni" (salut mutuel)). Puis les deux équipes se font face à face et se saluent à l'annonce du "rei" (salut).

e) Après la fin de la cérémonie du salut, les combattants des deux équipes reviendront au même endroit d'où ils sont entrés, en patientant, à l'extérieur de la zone de combat, avec les combattants qui doivent prendre part au combat. A chaque combat individuel, la procédure de salut sera la même que celle de la compétition individuelle.

f) En cas d'égalité de victoires après la fin du dernier combat de la rencontre, l'arbitre ordonnera aux équipes de procéder comme indiqué aux paragraphes a) et b), dans l'attente du tirage au sort pour le combat décisif. Une fois le tirage au sort effectué, le combattant désigné restera sur le tatami pour le combat décisif au golden score. Le reste de l'équipe quittera le tatami.

g) Après la fin du dernier combat de la rencontre, l'arbitre ordonne aux équipes de procéder comme décrit dans le paragraphe a) et b), et il annonce alors le vainqueur. Le cérémonial du salut se tient dans l'ordre inverse de celui réalisé avant le début de la rencontre : d'abord le salut mutuel et ensuite le salut à la table de marque.

2. Les combattants sont libres de saluer la surface de combat quand ils entrent ou sortent, il n'y a pas d'obligation.

Quand ils entrent sur le tatami, les combattants doivent marcher jusqu'à la surface de combat en même temps.

Les combattants ne doivent PAS se serrer la main avant de démarrer le combat.

3. Les combattants devront avancer vers le milieu de la surface de combat (sur la zone de sécurité) de leur côté respectif en fonction de l'ordre du combat annoncé (le combattant en judogi blanc du côté droit et le combattant en judogi bleu du côté gauche de l'arbitre) et ils devront attendre dans la position debout.

Au signal de l'arbitre, les combattants doivent avancer jusqu'à leur position de départ respective, se saluer mutuellement et faire un pas en avant du pied gauche.

Une fois que le combat est terminé et que l'arbitre a donné le résultat, les combattants doivent faire ensemble un pas en arrière du pied droit et se saluer mutuellement.

Si les combattants ne se saluent pas ou si le salut n'est pas fait correctement, l'arbitre doit leur demander de le refaire. Il est très important que le salut soit exécuté correctement.

4. Les combattants commencent toujours le combat en position debout, avec leur judogi correctement ajusté, la ceinture nouée fermement au-dessus de leurs hanches, puis l'arbitre annonce "hajime".

Durant le combat, les combattants doivent toujours réajuster rapidement leur judogi entre "mate" et "hajime".

5. Le docteur accrédité peut demander à l'arbitre d'arrêter le combat dans les cas et avec les conséquences détaillés à l'Article 20.

6. Les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ peuvent interrompre le combat et intervenir seulement quand il y a une erreur qui a besoin d'être rectifiée.

Les interventions des Superviseurs de la FIJ et/ou des membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ doivent avoir lieu dans trois (3) cas :

- Une erreur d'attribution de valeur pour une action.
- L'attribution d'un hansoku-make pour des actions contraires à l'esprit du judo ou qui peut avoir d'autres conséquences pour le combattant qui les a commises.
- Cas exceptionnels.

Il n'y a pas de procédure d'appel possible pour les entraîneurs, mais ils peuvent, après avoir soumis une "requête en tant qu'entraîneur pour que la vidéo du combat soit revue par les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ" à la fin de la session, pour connaître la décision.

Article 10 – Transition du tachi-waza vers le ne-waza (A) et du ne-waza vers le tachi-waza (B)

La transition de tachi-waza en ne-waza sera considérée comme valide si Tori ou Uke fait une attaque ou une contre-attaque réelle, et qu'il tente osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza.

Il est considéré comme situation en tachi-waza quand les deux combattants sont dans une position debout et non dans une des positions suivantes de ne-waza.

Les combattants doivent avoir les deux genoux au sol, pour que cela soit considéré comme du ne-waza (photo 1).



Photo 1

S'il y a une perte de contact entre les combattants et qu'il n'y a pas de possibilité de continuer, mate doit être donné (photo 2).



Photo 2

Le combattant bleu allongé sur le ventre sur le sol, est considéré comme étant en position de ne-waza (photo 3).



Photo 3

Avec le contrôle de la saisie du combattant debout (blanc), il est toujours considéré que le combattant (bleu) sur les genoux est en position de tachi-waza et par conséquent les règles du tachi-waza doivent être appliquées (photo 4). Cependant, si le combattant blanc n'attaque pas immédiatement, alors l'arbitre doit dire mate ! Le combattant agenouillé (bleu) ne peut pas attraper les jambes pour défendre contre les attaques à l'aide de ses bras, s'il le fait, shido devra être donné.



Photo 4

Dans cette position (photo 5), le combattant en blanc peut projeter son adversaire, mais l'attaque doit être effectuée immédiatement.

Si le combattant en bleu a les deux coudes et les deux genoux au sol, le combattant en blanc peut effectuer une technique, mais SEULEMENT pour une transition en ne-waza.



Photo 5

Dans cette position (photos 6-8), le combattant qui est sur ses genoux (bleu) ne peut pas saisir les jambes avec la/les main(s)/bras pour contrer la projection. Si c'est le cas, shido sera donné.



Photos 6-8



1



2



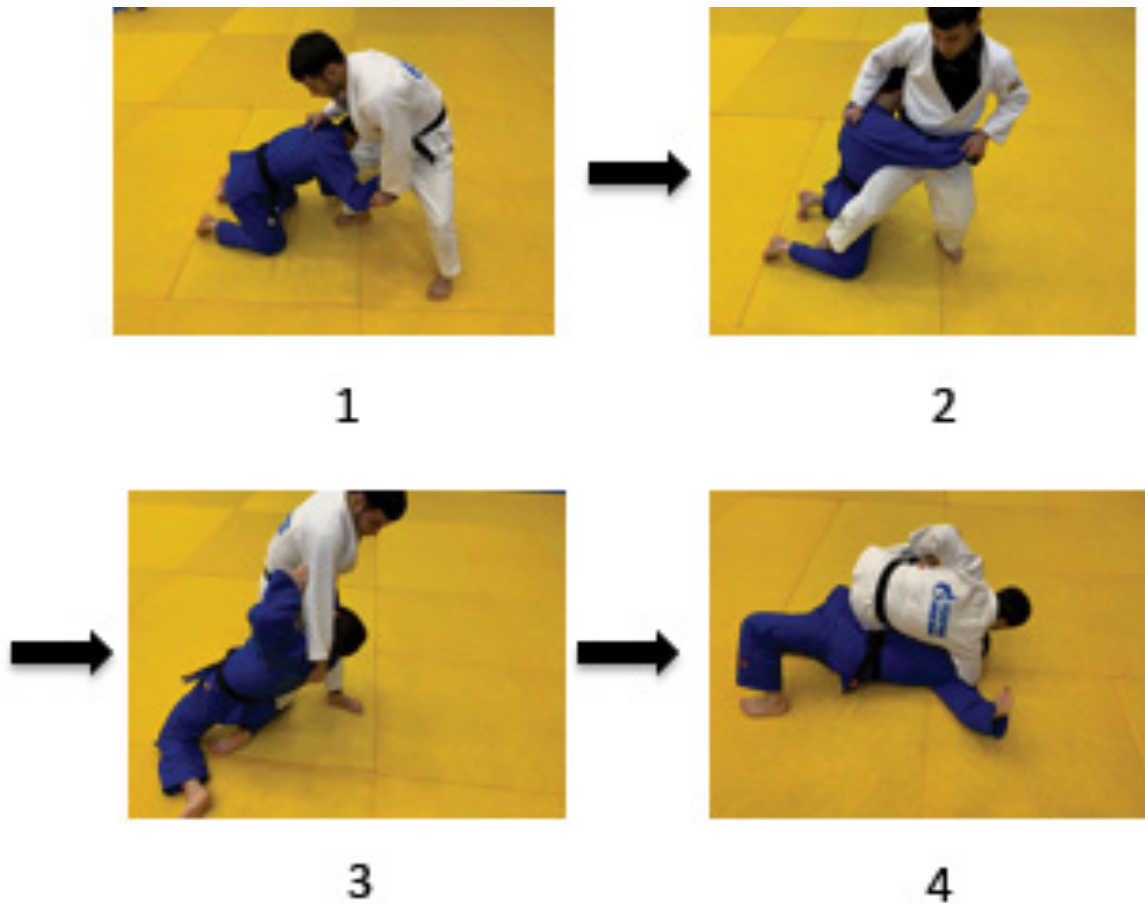
3



4



5



A1. Les combattants peuvent passer du nage-waza au ne-waza dans la mesure où ces techniques sont réalisées dans l'un des cas référés dans cet Article. Cependant, si la technique utilisée n'est pas continue, l'arbitre doit annoncer mate et demander aux combattants de reprendre le combat à partir de la position debout.

A1. Exceptions

Les situations qui ne sont pas autorisées en tachi-waza :

a) Appliquer une clé de bras ou un étranglement (seul ou combiné avec une technique de projection) quand les combattants sont dans une position debout ou passent avec cette technique d'une situation de tachi-waza à une situation de ne-waza (voir Article 18).

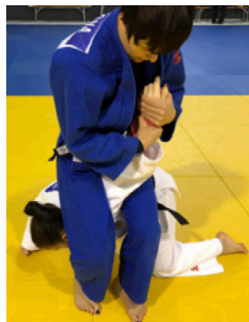
A2. Situations autorisées pendant la transition du tachi-waza vers le ne-waza :

a) Quand l'un des combattants est projeté sur le sol et qu'il n'y a pas de score ou de waza-ari donné, chaque combattant peut, sans interruption, prendre l'offensive et continuer en ne-waza.

Exemple : dans les positions ci-dessous Tori (en bleu), après avoir porté une attaque réelle, applique un sutemi-waza, avec la possibilité de continuer jusqu'en ne-waza.



Exemple : dans ces positions ci-dessous Tori (en bleu) réalise une technique de projection et peut continuer avec une clé de bras, un étranglement ou une immobilisation, après une attaque réelle ou une contre-attaque.



b) Si ude-gaeshi (bras plié) est porté dans une position debout, l'arbitre doit annoncer mate immédiatement et shido sera donné.

c) Quand un des combattants prend son adversaire qui est au sol en ne-waza avec une habileté particulière pour appliquer un mouvement, cela ne peut pas être considéré comme une réelle action technique de projection.

d) Dans les autres cas où l'un des combattants tombe ou est sur le point de tomber, sans relation avec la description précédente dans les sous parties de cet article, l'autre combattant peut utiliser l'avantage de cette situation de déséquilibre de son adversaire pour travailler en ne-waza.

A2. Exceptions

Quand un combattant tire son adversaire pour l'amener en situation de ne-waza de manière non conforme par rapport aux règles énoncées ci-dessus et que son adversaire ne prend pas l'avantage de cette situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer mate et pénaliser par shido le combattant qui a enfreint l'article 18. Si au contraire, l'adversaire prend l'avantage sur l'action de Tori, le travail en ne-waza doit continuer.

B1. Les combattants peuvent passer du ne-waza au tachi-waza si la situation n'est pas dangereuse pour les combattants avec ou sans saisie et s'ils sont plus ou moins face à face. Cependant, si la technique utilisée n'est pas continue, l'arbitre doit annoncer mate et demander aux combattants de reprendre le combat à partir de la position debout.

La saisie en kata-sankaku (saisir, avec les deux bras, le cou et une épaule de l'adversaire) en situation de ne-waza est autorisée (photo 1).

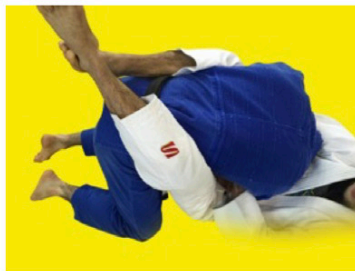
Saisie en kata-sankaku en situation de ne-waza: il est interdit de bloquer le corps de l'adversaire uniquement avec les jambes et dans ce cas il doit être annoncé mate (photo 2).

Si la saisie en kata-sankaku est utilisée du ne-waza en tachi-waza, ou directement en tachi-waza, mate doit être annoncé immédiatement (photo 3).

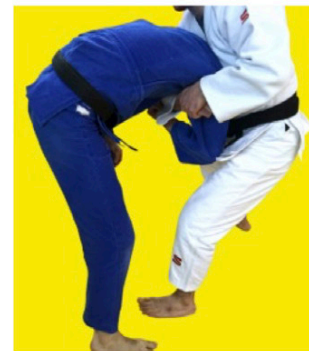
La saisie kata-sankaku avec l'intention de projeter sera sanctionnée par hansoku-make.



1



2



3

Article 11 – Application du mate

1. Généralités

L'arbitre doit annoncer Mate ! (Attendez !) pour arrêter le combat temporairement dans les situations traitées dans cet article. Pour redémarrer le combat, l'arbitre annonce Hajime ! (Commencez !).

Après le mate, les combattants doivent rapidement retourner à leur position de départ dans les situations suivantes :

- L'arbitre veut donner shido pour sortie de tapis.
- L'arbitre veut donner un troisième (3e) shido – hansoku-make.
- L'arbitre veut demander aux combattants d'ajuster leur judogi.
- L'arbitre estime qu'il est nécessaire de faire appel au service médical pour un ou les combattant(s).

Quand un mate est annoncé pour donner un shido au combattant le méritant, les combattants doivent rester à leur place, sans avoir besoin de retourner à leur place de départ (mate – shido – hajime).

L'arbitre ayant annoncé mate, doit être vigilant pour maintenir les combattants dans son champ de vision au cas où ils n'auraient pas entendu l'annonce et continuent de combattre ou si tout autre incident survient.

2. Situations où l'arbitre doit annoncer mate :

a) Quand les deux combattants vont complètement à l'extérieur de la zone de combat sans qu'il n'y ait continuité de l'action qui a démarré à l'intérieur de la zone de combat.

b) Quand l'un ou les deux combattant(s) réalise(nt) une des actions interdites listées dans l'Article 18 de ce règlement.

c) Quand l'un ou les deux combattants sont blessés ou pris d'un malaise. Dans le cas où l'une des situations de l'Article 20 se produit, l'arbitre, après avoir annoncé mate, appelle le docteur pour qu'il réalise les premiers gestes médicaux nécessaires comme prévu par cet article, soit à la demande du combattant, soit directement en fonction de la gravité de la blessure. Dans le cas d'une blessure "mineure", l'intervention médicale sera effectuée à l'extérieur de la surface de combat, près de celle-ci ou proche du service médical ; le combattant sera accompagné par un juge ou un arbitre non impliqué dans le trio.

d) Quand il est nécessaire pour l'un ou les deux combattants d'ajuster leur judogi.

e) Quand pendant une séquence de ne-waza il n'y a pas de progression évidente.

f) Quand un combattant reprend une position debout ou à moitié debout à partir d'une situation au sol où son adversaire est positionné dans son dos, avec les mains plus du tout en contact avec le tatami et sans que son adversaire puisse progresser dans cette situation.

g) Quand un combattant en, ou à partir d'une situation ne-waza reprend une position debout et soulève son adversaire, qui est allongé sur le dos avec une (1) ou deux (2) jambes entourant de chaque côté son adversaire debout, sans contact avec le tatami.

h) Quand un combattant réalise ou tente de réaliser un kantsetsu-waza ou un shime-waza à partir de la position debout.

i) Quand un des combattants démarre ou réalise un mouvement préparatoire qui est une sorte de technique de combat ou de lutte (sans être une technique de judo) l'arbitre doit immédiatement annoncer mate, pour essayer d'arrêter et de ne pas laisser le combattant qui réalise l'action finir celle-ci.

j) Quand Tori applique un shime-waza ou un kantsetsu-waza avec une hyper-extension de la jambe de Uke. Mate doit être annoncé immédiatement et shido doit être donné.

k) Quand dans tout autre cas où l'arbitre estime que c'est nécessaire.

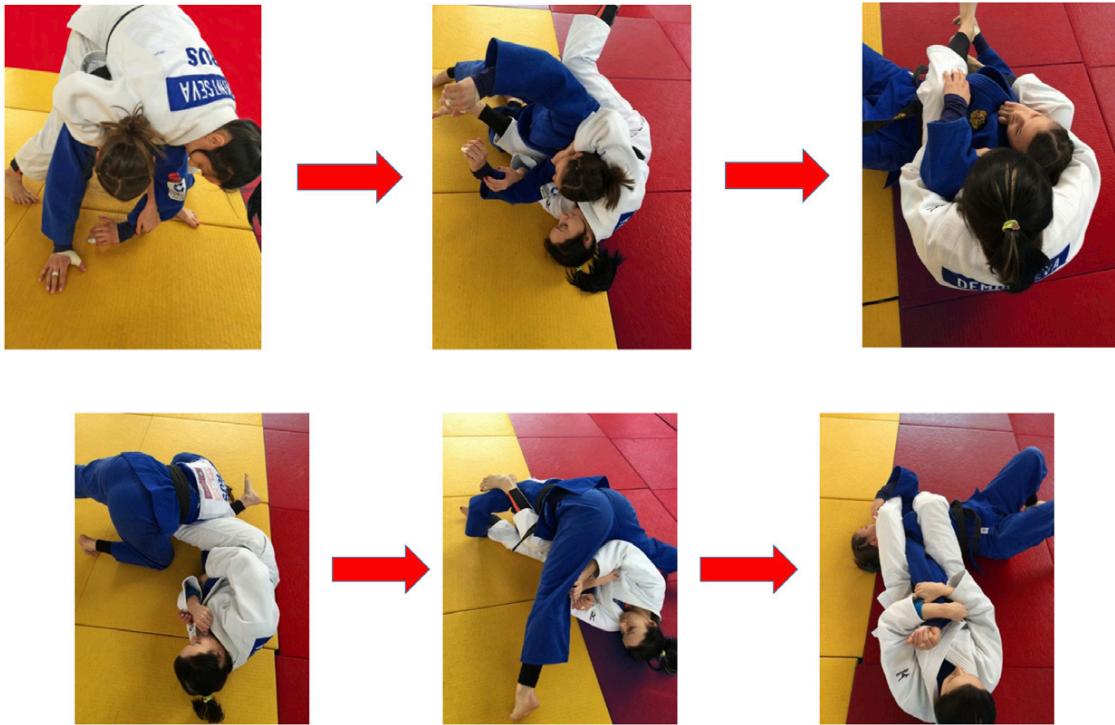
3. Situations où l'arbitre ne doit pas annoncer mate :

a) Pour arrêter le ou les combattants qui vont en dehors de la surface de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse.

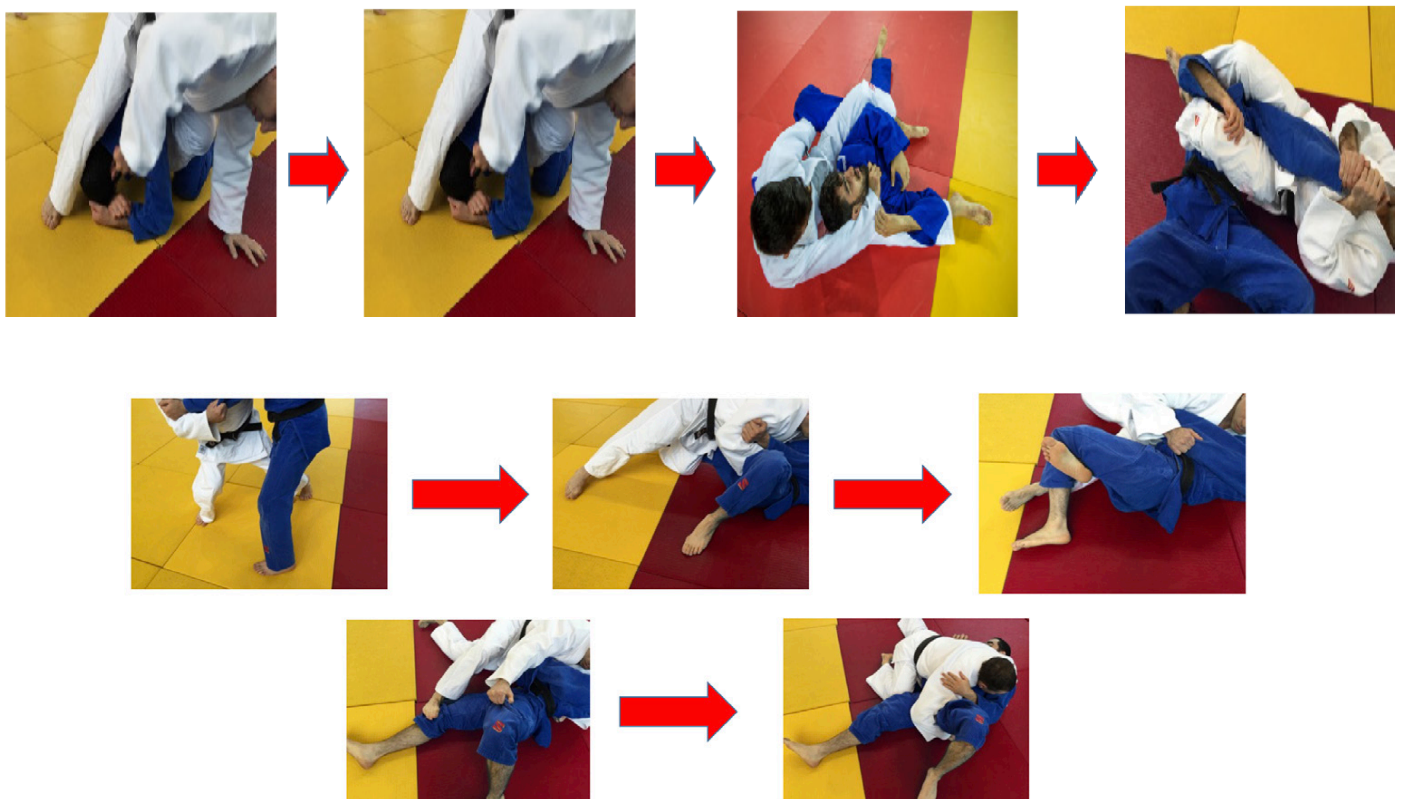
b) Lorsqu'il y a une action qui démarre à l'intérieur de la surface de combat et que les deux combattants continuent à l'extérieur de celle-ci une partie de l'action.

c) Quand un combattant, qui arrive à s'échapper à une immobilisation, d'un étrangement ou d'une clé de bras, semble avoir besoin ou demande un temps de repos.

Ces actions sont valables et mate ne doit pas être annoncé :



Mate ne doit pas être annoncé si l'action a démarré dans la surface de combat.



Article 12 – Sono-mama

1. Sono-mama ! (Ne bougez pas !) peut seulement être appliqué dans les situations où les combattants travaillent en ne-waza.
2. Dans le cas où l'arbitre souhaite arrêter temporairement le combat sans causer de changement à la position des combattants, il doit annoncer sono-mama, en faisant le geste précisé à l'Article 4.7 tandis qu'il s'assure qu'il n'y a pas de changement de position ou de saisie de l'un ou l'autre des combattants.
3. Pour recommencer le combat, l'arbitre doit annoncer Yoshi ! (Reprenez !) et faire le geste précisé à l'Article 4.8.

Article 13 – Fin de combat

1. Dans le temps réglementaire (4 minutes), un combat peut seulement être gagné par un score technique (Waza-ari ou ippon).

Une pénalité ou des pénalités ne déterminent pas du vainqueur, excepté pour le hansoku-make (direct ou par accumulation). Une pénalité ne correspond jamais à un score.

L'arbitre doit annoncer Sore-made ! ("Fin du combat !") pour indiquer la fin du combat dans les cas couverts par cet article. Après l'annonce l'arbitre doit toujours garder les combattants dans son champ de vision au cas où ils n'auraient pas entendu son annonce et continueraient de combattre. L'arbitre demande directement aux combattants d'ajuster leur judogi, si nécessaire, en priorité avant de donner le résultat.

Après que l'arbitre ait indiqué le résultat du combat en faisant le geste précisé dans l'Article 4, les combattants doivent faire un pas en arrière, saluer et quitter la zone de combat par le côté du tapis, et plus particulièrement la zone de sécurité.

Quand les combattants quittent le tapis, ils doivent avoir leur judogi bien ajusté et ne doivent pas retirer une partie de leur judogi ou leur ceinture avant d'avoir quitté la zone de combat.

Si l'arbitre donne la victoire au combattant qui a perdu par erreur, les juges doivent s'assurer qu'il corrige cette décision erronée avant que l'arbitre ne quitte la zone de compétition en informant les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui peuvent intervenir pour rectifier cette erreur.

Toutes les actions et décisions sont prises en accord avec la règle de la "majorité des trois" par les arbitres et en accord avec les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ, elles sont définitives et sans appel.

Les Superviseurs de la FIJ sont responsables de toutes les règles et décisions prises pendant le combat. Dans certains cas exceptionnels, la décision sera prise par les Superviseurs de la FIJ, les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ et la Commission Ad-Hoc de la FIJ.

2. Situations de sore-made :

- a) Quand l'un des combattants marque ippon ou waza-ari-awasate-ippon (Articles 15 et 16).

- b) Dans le cas d'un hansoku-make (Article 18)
- c) Dans le cas d'un kiken-gachi (victoire suite au forfait de l'adversaire) (Article 19).
- d) Quand un combattant ne peut pas continuer à cause d'une blessure (Article 20).
- e) Quand le temps alloué au combat a expiré.
- f) Waza-ari suite à une action de projection dans le golden score.

3. L'arbitre doit clore le combat comme suit :

- a) Lorsqu'un combattant a marqué ippon ou équivalent, il doit déclarer le vainqueur.
- b) Quand les deux combattants n'ont pas marqué de score technique, ou que les scores techniques sont équivalents à la fin du temps réglementaire du combat, celui-ci devra continuer en golden score indépendamment du nombre de shido donné.

4. Période de golden score

Dans les compétitions individuelles et par équipes, quand le temps du combat est terminé dans les circonstances évoquées au paragraphe 3B de cet article, l'arbitre doit annoncer "sore-made" à la fin du combat temporairement et les combattants doivent retourner à leur position de départ.

L'arbitre annonce "hajime" pour redémarrer le combat. Il ne doit pas y avoir de période de repos entre la fin du combat et le début du golden score.

Il n'y a pas de temps limité pour le golden score. Tout ce qui existait comme notation(s) et/ou shido(s) pendant le combat est maintenu pendant le golden score et reste affiché sur le tableau de marque.

Le golden score peut uniquement être gagné par un score technique (waza-ari ou ippon) ou hansokumake (direct ou par accumulation de shido). Si un hansoku-make direct est donné, les conséquences sont les mêmes que si celui-ci était donné pendant le temps réglementaire.

L'arbitre annonce alors sore-made.

Dans le golden score, la période d'osaekomi va jusqu'à la fin (20 secondes). Quand un des combattants est tenu et que l'osaekomi a été annoncé, l'arbitre doit permettre la continuité de celui-ci aussi longtemps que possible (donnant au combattant l'opportunité de marquer ippon) ou jusqu'à ce qu'il y ait toketa, mate ou jusqu'à ce qu'un shime-waza ou kantsetsu-waza soit appliqué par l'un des combattants avec un résultat immédiat.

Cependant, si la tenue de l'osae-komi est interrompue avant qu'il ne puisse y avoir ippon de marqué, mais qu'il y a au moins waza-ari de marqué, le combat est terminé et le vainqueur doit être déclaré.

5. Situations spéciales pendant le golden score.

- a) Si seulement un des combattants manifeste son droit à participer "à la période du golden score" et que l'autre combattant décline, le combattant qui voulait combattre sera déclaré vainqueur par "kiken-gachi".

b) Dans le cas où les deux combattants marquent ippon simultanément pendant le temps réglementaire, le combat se poursuivra par une période de golden score pour départager les combattants. Dans le cas d'ippon simultanément pendant la période du "golden score", l'arbitre annonce mate, puis fait continuer le combat sans tenir compte de ces actions au niveau du score.

c) Pour un hansoku-make direct donné aux deux combattants, la Commission Ad Hoc de la FIJ décidera.

6. Système CARE

La visualisation via le système CARE et les communications qui s'en suivent avec les arbitres comme stipulé dans cet article seront à la discrétion des Superviseurs de la FIJ et/ou des membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui supervisent le tapis. Les Superviseurs de la FIJ sont responsables de l'application des règles et décisions pendant le combat. Dans des circonstances exceptionnelles la décision peut être prise entre les Superviseurs de la FIJ et les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

Les Superviseurs, en collaboration avec les Directeurs de l'Arbitrage de la FIJ, ne doivent intervenir qu'en cas de situations extrêmes et laisser les arbitres agir en accord avec la règle de la "majorité des trois". L'intervention doit être immédiate, sans perdre de temps ou d'hésitation comme suit : immédiatement tous d'accord, la décision est validée ou corrigée ; la situation n'est pas claire et il n'y a pas l'unanimité, pas d'intervention effectuée (hajime).

L'utilisation obligatoire du système CARE dans l'aide à la décision sur le tapis se fera dans les conditions suivantes :

1) Toute décision impliquant la fin du combat, pendant le temps réglementaire aussi bien que pendant la période du "golden score".

2) Dans une situation de kaeshi-waza : le combattant qui reçoit l'attaque et qui démarre une contre-attaque ne peut PAS utiliser l'impact de sa chute sur le tatami pour finir son action en kaeshi-waza et cela doit être évalué. Si l'action le permet, il peut cependant continuer en ne-waza :

- Si les deux combattants tombent ensemble sans contrôle clair par l'un d'eux, aucun score ne sera donné.
- Toute action après l'impact sera considérée comme une action en ne-waza.

Il n'y aura pas d'utilisation ou de demande d'utilisation non-autorisée du système CARE autre que par l'arbitre, les Superviseurs et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

Article 14 – Ippon

Evaluation des points en tachi-waza.

Les quatre critères du ippon sont vitesse, force, sur le dos et contrôlé avec maîtrise jusqu'à la fin de la projection.

1. Ippon devra être donné quand le combattant mettra son adversaire sur le dos en appliquant une technique ou en contrant une attaque de son adversaire avec maîtrise et une efficacité maximale (*).

* "ikioi" = dynamisme avec force et vitesse et "hazumi" = maîtriser avec force, vivacité ou rythme.

Les actions enroulées peuvent être considérées comme ippon s'il n'y a pas de temps d'arrêt pendant la projection. La différence de roulement sur le dos permet d'évaluer les points. C'est Ippon quand Uke roule sur le dos.



2. Toutes les situations où l'un des combattants fait volontairement un "pont" (la tête et un pied ou les deux pieds en contact avec le tatami) après avoir été projeté seront considérées comme ippon.



Cette décision est prise pour la sécurité des combattants, afin qu'ils n'essaient pas d'échapper à la technique et de mettre en danger leur colonne vertébrale. Par ailleurs, une tentative de pont (faire un arc avec son corps) doit être considérée comme un "pont".

Aucun score ou pénalité ne sera attribué si la réception de Uke se produit sur le corps de Tori, de telle manière qu'il n'y ait pas toutes les parties du corps de Uke incluant la situation en pont (tête, pied ou pieds) qui touchent le tatami

Evaluation des points en katame-waza

a) Lorsqu'un combattant tient l'autre combattant en osaekomi-waza, et que celui-ci n'est pas capable de s'échapper durant les 20 secondes après l'annonce d'osaekomi.

b) Lorsqu'un combattant abandonne en tapant deux (2) fois ou plus avec sa main ou son pied ou dit maitta (j'abandonne !) généralement à la suite d'une osaekomi-waza, d'un shime-waza ou d'un kansetsu-waza.

c) Lorsqu'un combattant est sous l'effet d'un shime-waza ou kansetsu-waza.

Si un combattant est pénalisé avec hansoku-make, l'autre combattant sera immédiatement déclaré vainqueur avec un score équivalent à ippon.

Situations particulières

a) Techniques simultanées – lorsque les deux combattants tombent sur le tatami, après ce qui semble être des attaques simultanées et que les arbitres ne peuvent pas décider quelle technique a dominé, aucun point ne doit être attribué.

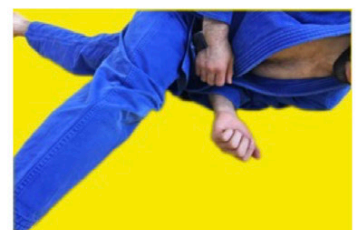
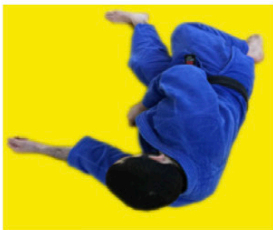
b) Dans le cas où les deux combattants marquent simultanément ippon, l'arbitre agira comme prévu à l'article 13 paragraphe 5.b.

Article 15 - Waza-ari

Evaluation des points en nage-waza. L'arbitre doit annoncer waza-ari (presque ippon) lorsqu'à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- Lorsque les quatre critères du ippon ne sont pas pleinement remplis.

Ces réceptions ci-dessous doivent être considérées comme waza-ari.



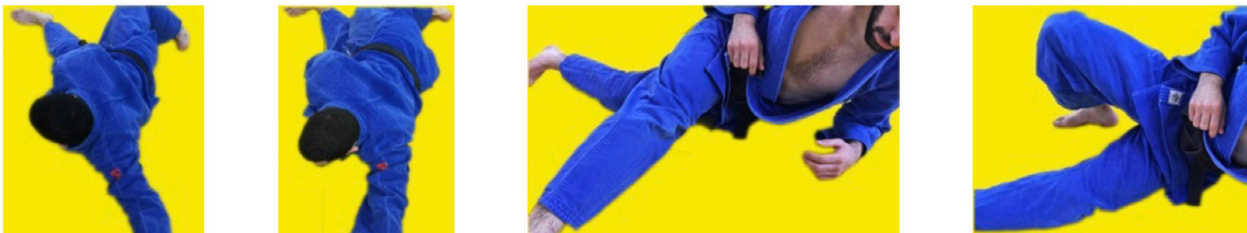
Dans le but de ne pas donner un mauvais exemple aux jeunes combattants, la réception sur les deux coudes ou les sur deux mains simultanément, sur un coude et une main sera considérée comme valide et devra être évaluée comme waza-ari.



- La réception sur un seul coude ne peut pas être prise en compte pour l'évaluation.
- La réception sur le côté du haut du corps doit être évaluée comme waza-ari.
- La réception sur un coude, sur les fesses ou le genou avec enchaînement immédiat sur le dos sera considérée comme waza-ari.
- Les actions enroulées peuvent être considérées comme waza-ari s'il y a un temps d'arrêt pendant la réception ou si la chute est sur le côté (du fessier à l'épaule ou de l'épaule au fessier). L'évaluation des points est déterminée par la différence des actions enroulées. Quand Uke roule sur le côté ou sur ses hanches, il y aura waza-ari.
- Deux waza-ari sont l'équivalent d'un ippon (waza-ari-awasete-ippou). Le combat sera terminé (Article 16).



Ces réceptions ci-dessous ne sont pas considérées comme des waza-ari.



Evaluation des points en osaekomi-waza.

a) Lorsqu'un combattant tient en osaekomi-waza l'autre combattant entre 10 et 19 secondes et que l'autre combattant est incapable de sortir.

Article 16 - Waza-ari-awasete-ippou

Si un combattant obtient un deuxième waza-ari dans le combat, l'arbitre doit annoncer waza-ari-awasete-ippou (deux waza-ari valent ippon).

Article 17 - Osaekomi-waza

L'évaluation de ippon en osaekomi-waza est accordée lorsqu'un combattant tient l'autre combattant, incapable de sortir avant 20 secondes, waza-ari est accordé entre 10 secondes et 19 secondes.

L'arbitre doit annoncer osaekomi suite à l'application d'une technique lorsque le combattant est :

- contrôlé sur le côté, sur l'arrière ou par-dessus par son adversaire
- et a la totalité ou le haut de son dos (région scapulaire) en contact avec le tatami.

Le combattant qui applique le contrôle ne doit pas avoir sa/ses jambe(s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.

Le combattant qui contrôle avec osaekomi-waza doit avoir son corps sur et au-dessus de celui de son adversaire afin de le maintenir sous son corps.

Il doit exercer une pression sur le haut du corps de son adversaire avec le haut de son corps. Que ce soit dans la position de kesa, de shiho ou de ura, c'est-à-dire similaire aux techniques kesa-kami-shiho-ura-gatame et sankaku-waza.

Si un combattant contrôlant son adversaire avec un osaekomi-waza, a changé pour une autre osaekomi-waza sans perdre le contrôle, le temps de l'osaekomi-waza continuera jusqu'à l'annonce du ippon (ou équivalent), toketa ou mate.

Lorsque l'osaekomi-waza est portée et que Tori commet une infraction passible d'une pénalité (shido) :

Si le temps de l'osaekomi est inférieur à 10 secondes, l'arbitre doit annoncer mate, demander aux combattants de revenir à leur position debout, infliger la pénalité puis reprendre le combat en annonçant hajime.

Si le temps d'osaekomi est de 10 secondes ou plus, mais de moins de 20 secondes, l'arbitre doit annoncer mate, demander aux combattants de revenir à leur position debout, infliger au combattant qui était dans une position avantageuse la pénalité (shido) et le score (waza-ari); puis reprendre le combat en annonçant hajime.

Cependant, si la pénalité à infliger est hansoku-make, l'arbitre doit, après avoir annoncé sono-mama, consulter les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ, annoncer mate pour faire revenir les combattants à leur position debout de départ, puis infliger hansoku-make et mettre fin au combat en annonçant sore-made.

Lorsque l'osaekomi a été porté et qu'Uke a commis une infraction méritant une pénalité, l'arbitre doit annoncer sono-mama, infliger la pénalité, puis recommencer le combat en touchant les deux combattants en annonçant Yoshi.

Lorsque la situation le permet et dans le but de ne pas interrompre l'action favorable de Tori, l'arbitre infligera directement la pénalité en pointant avec son doigt Uke sans interrompre le combat avec sono-mama.

Cependant, si la pénalité à infliger est hansoku-make, l'arbitre doit, après avoir annoncé sono-mama, consulter ses juges, annoncer mate pour faire revenir les combattants à leur position de départ debout, puis infliger hansoku-make et mettre fin au combat en annonçant sore-made.

Si les deux juges de table conviennent qu'osaekomi est porté, mais que l'arbitre n'a pas annoncé osaekomi, ils doivent informer les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et par la règle de la "majorité des trois", l'arbitre doit annoncer osaekomi immédiatement.

Toketa doit être annoncé si, durant osaekomi, Uke réussit à “piéger” la/les jambe(s) de Tori, entre ses jambes.



L'arbitre doit prêter attention aux situations suivantes dans lesquelles osaekomi est toujours valide et toketa ne doit pas être annoncé, comme lorsque le dos du combattant immobilisé n'est plus en contact avec le tatami (par exemple en cas de “pont”) alors que le combattant qui porte la prise maintient le contrôle.

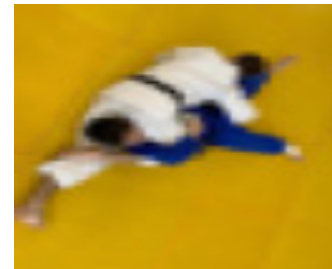
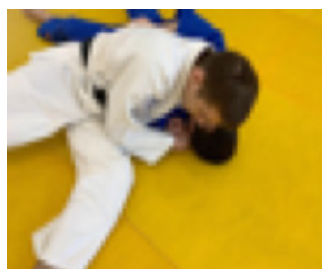
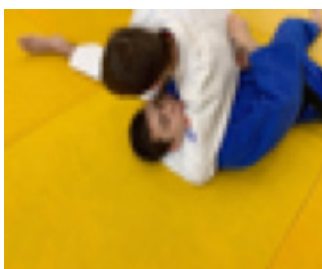
Si Uke pris en osaekomi-waza, s'échappe en dehors de la zone de combat:

- L'arbitre doit annoncer mate s'il n'y a PAS de progression immédiate de Tori ou Uke en osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza et, le cas échéant, donner le score approprié pour l'osaekomi-waza.
- L'arbitre doit annoncer toketa s'il y a une progression immédiate de Tori ou Uke en osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza, et, le cas échéant, donner le score approprié pour l'osaekomi, en laissant cette action continuer.

Ce genre d'osaekomi-waza n'est pas valable et l'arbitre doit annoncer mate s'il n'y a pas une progression dans l'action.



Ce genre d'osaekomi-waza n'est pas valable et l'arbitre doit immédiatement annoncer mate.



Il n'est jamais autorisé de tenir en osaekomi-waza uniquement par la tête/le cou sans le contrôle d'au moins un bras. Mate sera annoncé si un contrôle en ne-waza avec les bras ou les jambes autour du cou est réalisé sans le contrôle du bras de l'adversaire.

Article 18 - Les actes interdits et infractions

Les actes interdits sont divisés comme suit :

- Les petites infractions seront punies par une pénalité avec shido.
- Les infractions graves seront punies par une pénalité avec hansoku-make.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s) (sauf dans le cas de sono-mama en ne-waza), il doit temporairement interrompre le combat en annonçant mate, faire le geste approprié par rapport à la faute et annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a/ont commis l'acte interdit.

Pendant le combat il y aura la possibilité de donner deux shido, et le troisième sera hansoku-make (2 avertissements, puis disqualification). Shido ne donne pas de score pour l'autre combattant, seuls les scores techniques peuvent donner des points sur le tableau d'affichage.

Shido pourra être donné au compétiteur qui le mérite, sur place, sans que les deux concurrents reviennent à leur position de départ officielle (mate – shido – hajime) sauf lorsqu'un shido est donné pour sortie de la zone de combat.

Il existe plusieurs possibilités de disqualification (hansoku-make). Lorsqu'un combattant reçoit un hansoku-make il peut être autorisé ou non à continuer la compétition en fonction du cas.

Dans le cas d'hansoku-make suite à des pénalités progressives, le combattant pénalisé avec trois shido est autorisé à continuer la compétition.

Dans le cas d'hansoku-make direct, donné pour protection du combattant (en plongeant la tête la première sur le tapis), le combattant est autorisé à continuer la compétition.

Dans le cas d'hansoku-make direct pour des actes contre l'esprit du judo, le combattant ne peut pas continuer la compétition. L'arbitre et les juges doivent en informer la Commission Sportive de la FIJ qui en informe le responsable de la compétition.

Une pénalité ou des pénalités ne détermineront pas le vainqueur, sauf pour hansoku-make (direct ou succession de pénalités).

Double hansoku-make (trois shido)

Dans le temps réglementaire ou pendant le golden score, si les deux combattants reçoivent trois shido, les deux combattants seront considérés comme perdants, le résultat du combat sera enregistré comme 0-0, avec les conséquences suivantes :

- Finale – les deux combattants se verront attribuer la 2e place.
- Combat pour la médaille de bronze – les deux combattants se verront attribuer la 5e place.
- Demi-finale – les deux combattants se verront attribuer la 5e place.
- Quart de final ou repêchage des 8 derniers – les deux combattants se verront attribuer la 7e place.
- Tours précédant le quart de finale – les deux combattants seront considérés perdants et demeureront dans la position qu'ils ont obtenue sur la feuille de tirage au sort. Ils peuvent participer à l'épreuve par équipe si elle se déroule à la suite de la compétition individuelle, comme lors des Championnats du Monde, Jeux Olympiques, etc.
- Des points de classement seront attribués en fonction des résultats des victoires antérieures.

Dans une compétition en poule (round robin), si deux combattants ont obtenu trois shido, ils seront considérés comme perdants pour ce combat et le résultat du combat sera enregistré avec 0-0. Les deux combattants pourront concourir au prochain combat le cas échéant.

Dans un événement par équipe, si deux combattants ont obtenu trois shido, ils seront considérés perdants pour uniquement ce combat et le résultat du combat sera enregistré avec 0-0. Ils pourront tous les deux concourir au prochain tour, le cas échéant.

Double hansoku-make direct

Pour un hansoku-make direct donné aux deux combattants (dans le temps réglementaire ou pendant le golden score), la Commission Ad Hoc de la FIJ décidera des conséquences.

Dès qu'un arbitre inflige une pénalité, il doit montrer avec un geste simple la raison de la pénalité.

Une pénalité peut être infligée après l'annonce de sore-made pour tout acte répréhensible réalisé dans le temps imparti au combat ou, dans certaines situations exceptionnelles, pour des actes graves réalisés après le signal de fin de combat.

Les arbitres sont autorisés à infliger des pénalités selon "l'intention" ou en fonction de la situation et dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s), (sauf dans le cas de sono-mama en ne-waza) il doit temporairement interrompre le combat en annonçant mate, donner la pénalité ou faire revenir les combattants à leur position de départ (Article 11) puis annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a/ont commis l'acte interdit.

Avant d'infliger hansoku-make, l'arbitre doit consulter les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et prendre sa décision conformément à la règle de la "majorité des trois". Lorsque les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun doit se voir infliger une pénalité en fonction de la gravité de l'infraction.

Lorsque les deux combattants ont reçu deux (2) shido et que chacun reçoit ensuite une pénalité supplémentaire, ils doivent tous les deux recevoir hansoku-make. Une pénalité en ne-waza doit être appliquée de la même manière qu'en osaekomi.

Shido (Légères infractions)

Si un combattant (bleu) commet une légère infraction et que son adversaire (blanc) le projette avec waza-ari comme résultat, la pénalité shido pour le bleu et le waza-ari pour le blanc seront donnés. Si le résultat est ippon, seul le score positif (technique) sera donné.

Si un combattant (bleu) commet une légère infraction et projette son adversaire (blanc) et que ce dernier (blanc) profite de la situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer la pénalité pour le bleu et en même temps permettre à l'action de continuer en faveur du blanc jusqu'à ce qu'elle arrive à une conclusion qui est soit de marquer un avantage, soit mate. Si le combattant bleu contre-attaque (par exemple met fin à l'osaekomi-waza et prend le contrôle, en effectuant shime-waza ou kansetsu-waza), l'arbitre doit annoncer mate.

Shido est donné à tout combattant qui a commis une infraction légère :

1. Les positions négatives, contre l'esprit du combat, seront pénalisées par shido (adopter en position debout, après la prise du kumi-kata, une posture excessivement négative, ne pas chercher à faire une attaque, adopter une attitude défensive, etc.).

2. Faire une action destinée à donner l'impression de porter une attaque mais qui montre clairement qu'il n'y avait aucune intention de projeter son adversaire (fausse attaque). Les fausses attaques sont définies comme :

- Tori n'a pas l'intention de projeter.
- Tori attaque sans kumi-kata ou relâche immédiatement le kumi-kata.
- Tori fait une seule fausse attaque ou un nombre de fausses attaques répétées sans déséquilibrer Uke.
- Tori met une jambe entre les jambes d'Uke pour bloquer la possibilité d'une attaque.

3. Tirer l'adversaire vers le bas dans le but de suivre en ne-waza à moins que cela soit conforme à l'Article 10. Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en ne-waza non-conforme à l'Article 10 et que son adversaire n'en profite pas pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer mate et infliger shido au combattant qui a enfreint l'Article 10 (sans revenir à la position de départ).

4. En position debout, avant ou après la prise en kumi-kata, en ne portant aucun mouvement d'attaque. Compte tenu de la difficulté de préparer une action de projection, le temps entre la prise du kumi-kata et la réalisation d'une attaque est de 45 secondes tant qu'il y a une progression incontestable. Les arbitres doivent sanctionner strictement l'adversaire qui ne s'engage pas pour le kumi-kata ou qui essaye de ne pas se faire saisir.

5. Mettre une main, un bras, un pied ou une jambe directement dans le visage de l'adversaire. Le visage désigne la zone située à l'intérieur d'une ligne délimitée par le front, le devant des oreilles et les contours de la mâchoire.

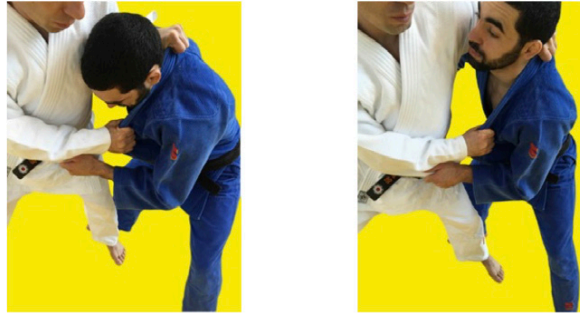
6. Sortir de la zone de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à sortir de la zone de combat, que ce soit en position debout ou en ne-waza (voir Article 5 – Exceptions).

Si un combattant met un pied en dehors de la zone de combat sans attaque immédiate ou sans retourner immédiatement à l'intérieur de la zone de combat, il est pénalisé par shido. Le fait de mettre deux pieds en dehors de la zone de combat est pénalisé par shido.



Si le combattant est poussé en dehors de la zone de combat par son adversaire, celui-ci recevra shido. (Si les compétiteurs quittent la zone de combat, ils ne seront pas pénalisés par shido lorsque l'attaque est engagée dans une position valable).

7. Forcer l'adversaire avec l'un ou les deux bras, en particulier avec une saisie du col ou du revers, à prendre une position fléchie sans attaque immédiate sera sanctionné par shido pour attitude de blocage.



8. Eviter intentionnellement la prise du kumi-kata afin d'empêcher toute action dans le combat. Un kumi-kata réglementaire s'effectue, par rapport au côté droit du judogi de l'adversaire, avec une saisie par la main gauche, de la manche, du col, de la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos et avec la main droite, du côté gauche du judogi de l'adversaire, de la manche, du col, de la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos, ou inversement et toujours au-dessus de la ceinture.

Aussi longtemps qu'un combattant tient une garde croisée, c'est-à-dire avec les deux mains du même côté, une main côté opposé au dos, de l'épaule ou par-dessus le bras de l'autre combattant, il doit attaquer immédiatement, sinon l'arbitre doit le sanctionner avec shido. En aucun cas il est permis de saisir en dessous de la ceinture.

La prise croisée doit être suivie d'une attaque immédiate. Même règle que pour la prise à la ceinture et la prise de côté.

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour avoir tenu avec une garde anormale si la situation a été provoquée par son adversaire qui a esquivé en passant sa tête sous le bras installé. C'est le combattant qui a esquivé avec sa tête en passant sous le bras installé sans attaque immédiate, qui sera pénalisé avec shido (2).

Crocheter une jambe entre les jambes de l'adversaire, sans essayer immédiatement de porter une technique de projection n'est pas considéré comme une saisie normale et le combattant doit attaquer immédiatement, ou l'arbitre doit sanctionner avec shido.

9. Les kumi-kata non conventionnels (prise croisée, prise d'un seul côté, prise à la ceinture, prise au niveau de la poche, prise de pistolet etc.) seront pénalisés s'il n'y a pas d'attaque immédiate (voir les exemples suivants de kumi-kata non conventionnels).





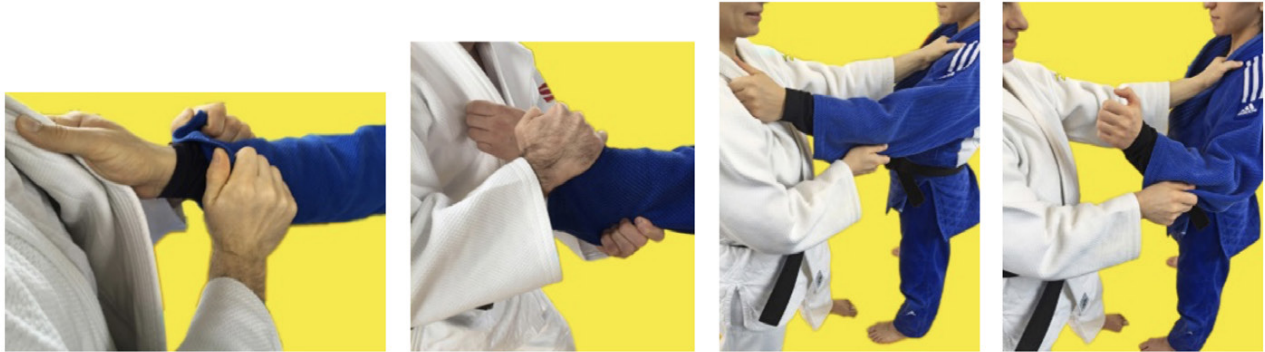
10. En position debout, tenir continuellement les extrémités de la manche de l'adversaire à des fins défensives ou saisir en "vissant" les extrémités des manches.

11. En position debout, garder continuellement entremêlés les doigts de l'adversaire d'une ou des deux mains afin d'empêcher toute action au cours du combat, ou prendre le poignet ou les mains de l'adversaire seulement pour éviter la prise de garde ou une attaque de sa part.

12. Introduire un doigt ou des doigts dans la manche ou le pantalon de l'adversaire, soit en bas du pantalon, soit à la ceinture (haut) du pantalon.

13. Tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa garde.

14. Rompre la garde de l'adversaire avec deux mains (l'arbitre doit donner shido seulement dans le cas d'une infraction commise, et non pour une infraction supposée).



15. Rompre la prise de l'adversaire avec le genou ou la jambe.



16. Couvrir la partie supérieure du revers de la veste de judogi pour empêcher la garde.



17. Eviter la prise d'Uke avec un coup sur le bras ou la main.

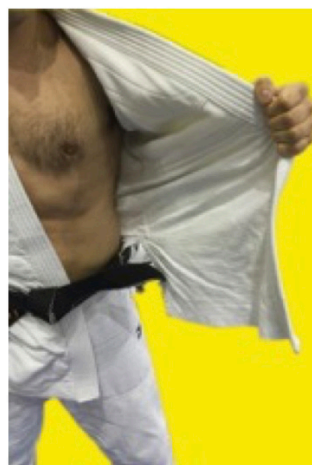


18. Bloquer la main de l'adversaire.



19. Les combattants doivent entrer et sortir de l'aire de compétition revêtus correctement de leur judogi. Si le judogi et/ou la ceinture se défait pendant le combat, le combattant est obligé de les réajuster rapidement. Cela peut être fait entre mate et hajime ou durant toute pause. L'arbitre infligera une pénalité (shido ou hansoku-make en cas de troisième pénalité) au(x) combattant(s) qui ne réajuste(nt) pas leur judogi correctement entre mate et Hajime !.

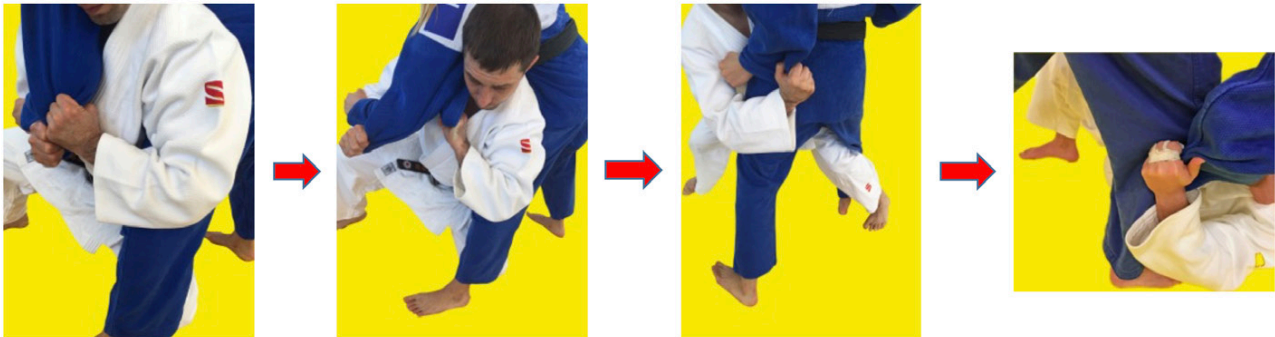
Défaire intentionnellement son judogi ou celui de l'adversaire; dénouer ou renouer la ceinture ou le pantalon sans la permission de l'arbitre; perdre intentionnellement du temps en réajustant son judogi et sa ceinture. L'arbitre ne doit jamais toucher le judogi ou la ceinture d'un combattant.



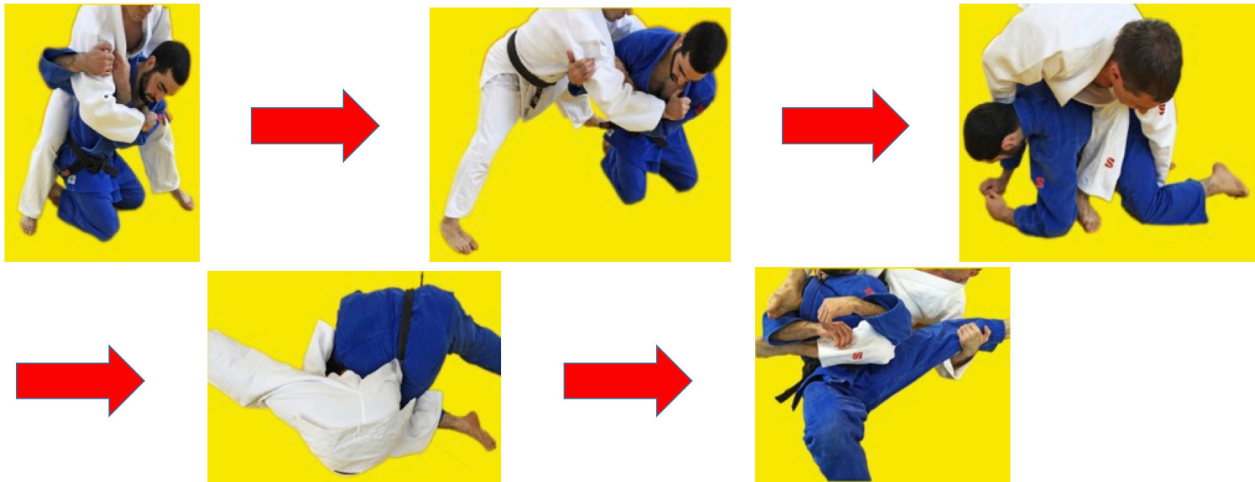
20. Saisir la jambe, le pantalon, bloquer ou pousser la/les jambe(s) de l'adversaire avec les mains ou les bras. Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les deux adversaires sont en position ne-waza et que l'action de tachi-waza est terminée.



Actions valables, aucun shido ne sera donné.



Dans cette position de tachi-waza Tori peut appliquer kansetsu-waza ou shime-waza, parce qu'Uke est dans une position ne-waza.

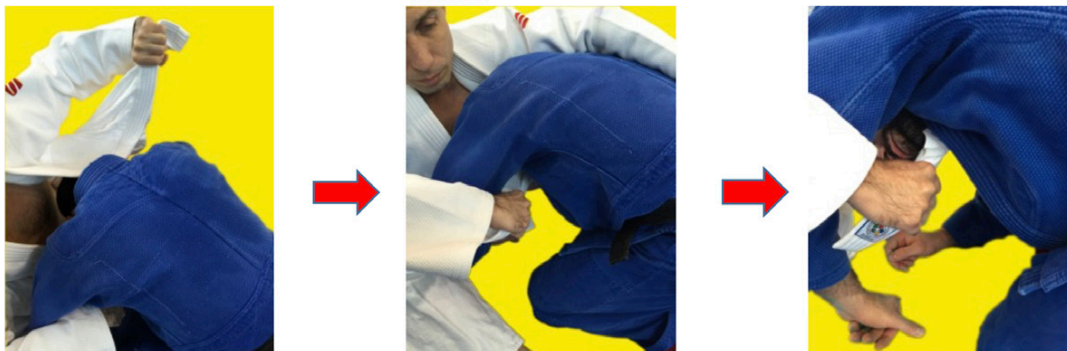


21. Entourer avec l'extrémité de la ceinture ou la veste autour d'une partie du corps de l'adversaire. L'acte "d'entourer" signifie que la ceinture ou la veste doit complètement faire le tour. Utiliser la ceinture ou la veste comme un point d'ancrage pour une saisie (sans entourer), comme par exemple contrôler le bras de l'adversaire, ne doit pas être pénalisé.

22. Mettre le judogi dans la bouche (que ce soit son propre judogi ou celui de son adversaire).

23. Mettre un pied ou une jambe dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.

24. Appliquer shime-waza en utilisant soit sa propre ceinture ou celle de son adversaire, soit le bas de la veste, soit en utilisant que les doigts.

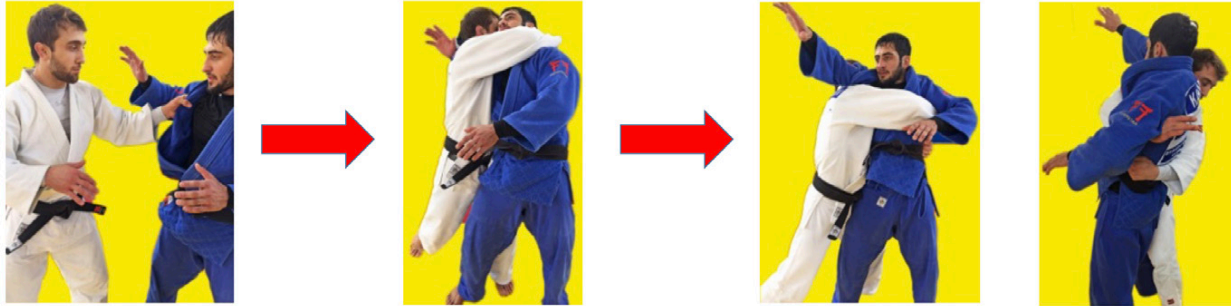


25. En shime-waza ou kansetsu-waza étirer de manière excessive la jambe est interdit et l'arbitre annoncera immédiatement mate et sanctionnera le combattant avec shido.



Effectuer un shime-waza tout en étirant de manière excessive une jambe tendue est interdit. Une attention particulière sera accordée aux situations où Tori, tout en appliquant un shime-waza, étire également et tend la jambe d'Uke. Mate doit être immédiatement prononcé et shido donné.

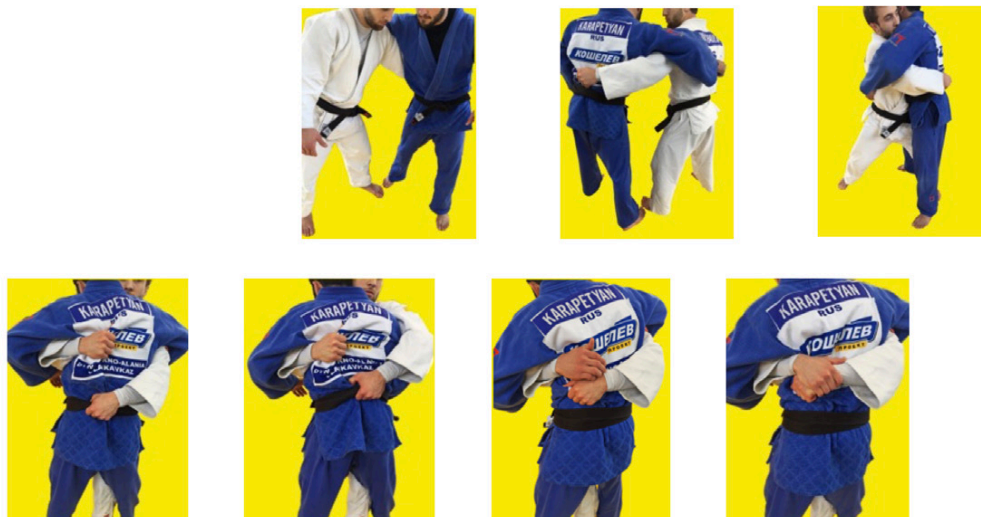
26. Etreindre directement l'adversaire pour une projection (technique de l'ours).
Précision : pour attaquer avec la technique de l'ours le combattant doit tenir au minimum une prise de garde avant de lancer son attaque.



Il n'est pas autorisé de saisir simultanément ou de prendre une seconde saisie consécutive. Toucher uniquement le judogi ou les mains de l'adversaire afin d'éviter la prise de garde, n'est pas considéré comme kumi-kata, tenir est nécessaire.

La technique de l'ours – double points : si, après une forte étreinte par le bleu, le blanc projette le bleu avec waza-ari, le score (waza-ari blanc) et la pénalité (shido bleu) seront donnés.

Prises autorisées pour la technique de l'ours.



27. Porter des ciseaux avec les jambes sur le tronc de l'adversaire (do-jime), le cou ou la tête (ciseaux avec les pieds croisés), tout en tendant les jambes. En shime-waza (par exemple ryote-jime) il est interdit d'utiliser les jambes croisées pour faciliter la saisie.

28. Donner un coup avec le genou ou le pied, sur la main ou sur le bras de l'adversaire, afin de le forcer à lâcher sa prise ou donner un coup sur la jambe de l'adversaire ou sa cheville sans porter aucune technique.

29. Si les deux combattants sont en tachi-waza (position debout) et que l'un ou les deux applique(nt) kansetsu-waza ou shime-waza, mate et shido doivent être annoncés. Cependant, si l'action est dangereuse ou peut blesser l'adversaire, ce sera hansoku-make.



30. Le fait d'entourer la jambe sans faire une attaque immédiate doit être sanctionné avec shido.



Hansoku-make (graves infractions)

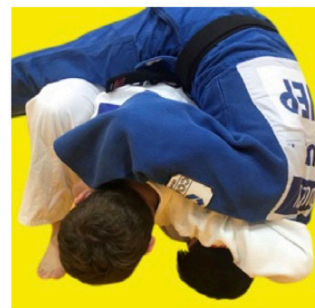
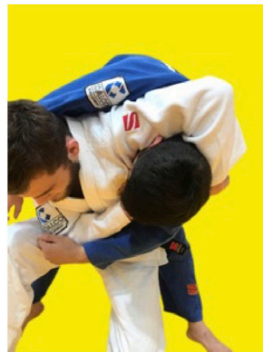
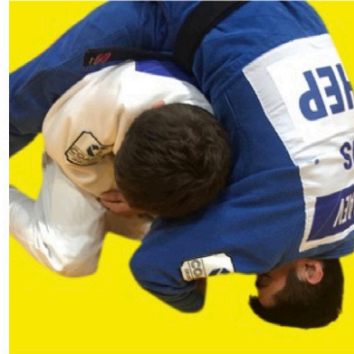
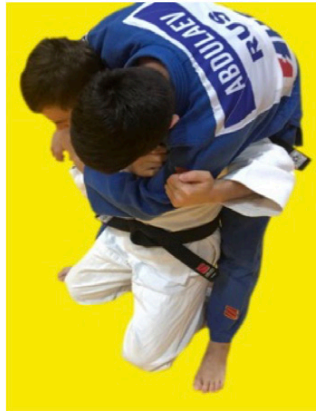
Hansoku-make est donné à tout combattant qui commet une grave infraction ou qui a reçu deux (2) shido puis commet une autre infraction légère.

Si un combattant commet des infractions légères répétées et qu'il va être pénalisé par un troisième (3e) shido, l'arbitre, après consultation avec les juges, annonce hansoku-make. Le troisième (3e) shido n'est pas annoncé comme shido, mais directement comme hansoku-make. Le combat se termine conformément à l'Article 13.

Hansoku-make direct pour la protection du combattant : le compétiteur perd le combat, mais il peut continuer la compétition le cas échéant.

1. "Plonger" la tête la première sur le tatami en se penchant vers l'avant et vers le bas pour exécuter ou tenter d'exécuter des techniques telles que uchimata, harai-goshi, kata-guruma etc. Il est interdit de faire une pirouette en avant quand Uke est sur les épaules ou sur le dos de Tori.

2. Défendre avec la tête, afin d'éviter le moindre traumatisme, si Uke essaye volontairement d'utiliser la tête avec tout mouvement dangereux pour la tête, le cou ou la colonne vertébrale, pour se défendre et éviter d'échapper à un score, doit être sanctionné avec hansoku-make.

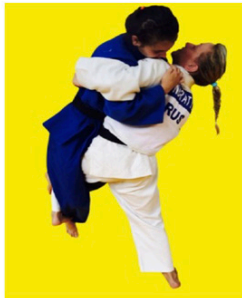


Une attention particulière sera accordée aux situations où Tori essaye de projeter son adversaire en tachi-waza, avec, par exemple, seoi-otoshi, seoi-nage, sode-tsurikomi-goshi avec la prise des deux manches et koshi-guruma avec la saisie au niveau du cou et qu'Uke fait une défense de la tête involontaire. Ce sont des exemples et cette situation peut se produire avec d'autres techniques de projection. Dans cette situation, il n'y aura pas de pénalité ni pour Tori, ni pour Uke.

Hansoku-make direct pour les actes contre l'esprit du judo : les combattants ne sont PAS autorisés à continuer la compétition et demeureront dans la position qu'ils ont obtenue sur la feuille de tirage au sort.

1. Porter kawazu-gake (tout en faisant plus ou moins face à son adversaire, le projeter en enroulant une jambe autour de sa jambe en tombant sur lui en arrière dans la même direction).

Même si celui qui porte la prise enroule la jambe pendant l'action de projection, cela doit toujours être considéré comme "kawazu-gake" et être sanctionné. Les techniques telles qu'o-soto-gari, o-uchi-gari, et uchi-mata où le pied/la jambe est enroulé(e) avec la jambe de l'adversaire seront autorisées et devront être comptabilisées.



2. Porter kansetsu-waza sur un autre endroit que sur l'articulation du coude. Essayer des projections, telles que harai-goshi, uchi-mata, etc., avec une seule main en tenant le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à ude-hishigi-waki-gatame (où le poignet de l'adversaire est coincé sous l'aisselle de celui qui porte l'action) et qui tombe volontairement, de face sur le tatami, est susceptible de causer des blessures et sera sanctionné. Ne pas avoir l'intention de projeter un adversaire clairement sur le dos est considérée comme une action dangereuse et sera traitée de la même façon qu'ude-hishigi-waki-gatame.
3. Tomber directement sur le tatami pendant que l'on porte ou que l'on tente de porter des techniques telles qu'ude-hishigi-waki-gatame (voir point 2 ci-dessus).
4. Faucher la jambe d'appui de l'adversaire à l'intérieur lorsque l'adversaire porte une technique telle que harai-goshi, etc.
5. Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci.
6. Tomber intentionnellement en arrière lorsque l'autre combattant s'accroche à son dos et que l'un ou l'autre combattant contrôle le mouvement de l'autre.
7. Soulever son adversaire du sol et le projeter avec force sur le tatami sans appliquer une technique de judo.
8. Ignorer les instructions de l'arbitre.
9. Pousser des cris inutiles, des remarques ou des gestes désobligeants envers l'adversaire ou à l'encontre de l'arbitre durant le combat.
10. Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou non).
11. Toute action contre l'esprit du judo (y compris tout ce qui peut être qualifié d'anti-judo) peut être punie par un hansoku-make direct à n'importe quel moment du combat.

Lorsqu'un combattant a répété de légères infractions et qu'il doit être sanctionné avec un troisième (3e) shido, l'arbitre, après consultation des juges, doit donner hansoku-make au combattant, c'est-à-dire que le troisième (3e) shido n'est pas annoncé comme shido mais doit être annoncé directement comme hansoku-make. Le combat prend fin conformément à l'Article 13.

Article 19 – Forfait et abandon

La décision de fusen-gachi (victoire par forfait) doit être annoncée pour tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour son combat selon la règle des 30 secondes.

Déclarer forfait pour un combat : si un combattant est prêt à temps et que l'adversaire ne se présente pas, le Directeur Sportif de la FIJ (ou une personne désignée) demandera au speaker d'annoncer le dernier appel pour le combattant absent.

L'arbitre invitera ensuite le combattant qui est prêt à attendre au bord de la zone de compétition. Le tableau de marque commencera son compte à rebours à 30 secondes. Si à la fin des 30 secondes l'adversaire n'est toujours pas présent, l'arbitre du tapis invitera le combattant à entrer dans la zone de compétition et il sera déclaré vainqueur par fusen-gachi.

Les arbitres doivent être sûrs, avant d'accorder fusen-gachi, qu'ils ont reçu l'autorisation de le faire par le Directeur Sportif de la FIJ ou la personne désignée.

Si un combattant a déclaré forfait pour un combat, la Commission Ad Hoc de la FIJ peut décider s'il peut participer ou non aux repêchages.

La décision de kiken-gachi doit être accordée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour quelque raison que ce soit, pendant le combat.

Tout combattant ne souhaitant pas se conformer aux exigences des règles d'hygiène, de protection de la tête et des cheveux (voir E1.3 Hygiène) se verra refuser le droit de combattre et son adversaire remportera le combat par fusen-gachi, si le combat n'a pas encore débuté, ou par kiken-gachi, si le combat a déjà débuté, selon la règle de la "majorité des trois".

Si un combattant perd une lentille de contact pendant le combat et ne peut pas la récupérer immédiatement, et s'il informe ensuite l'arbitre qu'il ne peut pas continuer à combattre sans les lentilles de contact, l'arbitre doit accorder la victoire à son adversaire par kiken-gachi selon la règle de la "majorité des trois".

Article 20 - Blessure, maladie ou accident

Dans cet article le rôle du médecin est défini dans l'Annexe E.

La décision du combat, lorsqu'un combattant ne peut pas continuer à cause d'une blessure, d'une maladie ou d'un accident survenu pendant le combat, sera donnée par l'arbitre selon la règle de la "majorité des trois" conformément aux clauses suivantes :

a) Blessure

1. Dans le cas où la blessure est causée par le combattant blessé, il/elle perdra le combat.
2. Dans le cas où la blessure est causée par le combattant qui n'a pas été blessé, celui-ci perdra le combat.
3. Dans le cas où il est impossible de déterminer quel combattant a causé la blessure, le combattant ne pouvant continuer perdra la rencontre.

4. Dans le cas où la blessure est causée par des combattants combattant sur un autre tatami. Le combattant blessé a le droit de demander à l'arbitre de consulter le médecin et de recevoir un traitement si nécessaire. Il peut continuer le combat s'il est en mesure de le faire.

5. Dans le cas où la blessure est causée par un objet externe (par exemple un panneau LED ou de publicité, un appareil photo). Le combattant blessé a le droit de demander à l'arbitre de consulter le médecin et de recevoir un traitement si nécessaire. Il peut continuer le combat s'il est en mesure de le faire.

Si pendant la rencontre un combattant est blessé à cause d'une action de l'adversaire et que le combattant blessé ne peut pas continuer, les arbitres devront analyser le cas et prendre une décision basée sur les règles. Chaque cas devra être tranché sur son bien-fondé.

b) Maladie. Généralement, lorsqu'un combattant est malade pendant un combat et ne peut pas continuer, il/elle perdra le combat.

c) Accident. Si un accident se produit, causé par une intervention extérieure (force majeure), après avoir consulté les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ, le combat sera annulé ou reporté. Dans ces cas de "force majeure", le Directeur Sportif de la FIJ, la Commission Sportive de la FIJ et les Superviseurs de la FIJ et/ou membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ prendront la décision finale.

Examens médicaux

a) Les arbitres devront appeler le médecin, également à l'intérieure de la zone de combat si nécessaire, pour s'occuper d'un combattant qui a reçu un impact sévère à la tête ou au dos (colonne vertébrale), ou à n'importe quel moment où l'arbitre juge qu'il puisse y avoir une blessure grave ou sérieuse. Dans tous les cas, le médecin examinera le combattant le plus rapidement possible et indiquera à l'arbitre si le combattant peut continuer ou non le combat.

Généralement, seul un (1) médecin pour chaque combattant est autorisé dans la zone de compétition. Si un médecin a besoin d'un assistant, l'arbitre doit en être informé.

L'entraîneur n'est jamais autorisé à entrer dans la zone de compétition. L'arbitre doit s'approcher du combattant pour s'assurer que les secours fournis par le médecin se font dans les règles.

Cependant, l'arbitre peut consulter les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ dans le cas où il aurait besoin de commenter toute décision.

Si le médecin, après avoir examiné un combattant blessé, indique aux arbitres que le combattant ne peut pas continuer le combat, alors l'arbitre, après avoir consulté les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ, devra mettre fin au combat et déclarer l'adversaire vainqueur par kiken-gachi.

b) Le combattant peut demander à l'arbitre de faire appel au médecin, mais dans ce cas précis le combat sera considéré comme terminé et son adversaire l'emportera par kiken-gachi.

c) Le médecin peut également demander à soigner son combattant, mais dans ce cas précis le combat sera considéré comme terminé et l'adversaire l'emportera par kiken-gachi.

Dans tous les cas, à n'importe quel moment où les arbitres pensent que le combat ne doit pas continuer, l'arbitre central, après avoir consulté les Superviseurs et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ, devra mettre fin au combat et indiquer le résultat conformément aux règles.

Blessures avec du sang – dans le cas d'une blessure avec du sang, l'arbitre devra faire appel au médecin pour stopper le saignement, si possible en dehors de la zone de combat, en présence d'un juge. Le combattant n'est pas autorisé à combattre lorsqu'il saigne.

Cependant, la même blessure avec du sang pourra être soignée par le médecin deux (2) fois. La troisième (3e) fois que la même blessure avec du sang survient, l'arbitre, après avoir consulté les juges, devra mettre fin au combat pour la sécurité personnelle du combattant et déclarera l'adversaire vainqueur par kiken-gachi. Dans tous les cas où le saignement ne peut être stoppé ou maîtrisé, l'adversaire sera déclaré vainqueur par kiken-gachi.

Blessures mineures – une blessure mineure peut être traitée par le combattant lui-même. Par exemple, dans le cas d'un doigt démis, l'arbitre arrêtera le combat (en disant mate ou sono-mama) et autorisera le combattant à remettre le doigt démis. Cette action devra être faite immédiatement sans aide de l'arbitre ou du médecin et le combattant pourra continuer le combat.

Le combattant sera autorisé à remettre le même doigt par deux (2) fois. Si la même luxation se produit une troisième (3e) fois, le combattant sera considéré comme n'étant plus en condition de continuer le combat. L'arbitre, après avoir préalablement consulté les juges, mettra fin au combat et déclarera l'adversaire vainqueur par kiken-gachi.

Les médecins du comité d'organisation ou le médecin accrédité de l'équipe interviennent sur demande des arbitres.

Les médecins du comité d'organisation ou les médecins des équipes doivent être capables d'intervenir sur la zone de compétition, à leur propre demande, lorsqu'ils estiment que cela est nécessaire, en cas de mise en danger de la santé des combattants, par exemple lors d'une mauvaise chute sur la tête ou d'un étranglement.

Pour justifier cette requête exceptionnelle, ils devront se tenir au bord de la surface de compétition en croisant leurs deux bras en croix à hauteur de poitrine pour informer l'arbitre qu'ils souhaitent réaliser une intervention d'urgence. L'arbitre doit arrêter le combat et autoriser le médecin à entrer sur le tatami. Une telle intervention implique la défaite du compétiteur de son équipe, et de ce fait ne doit être effectuée qu'en cas d'extrême nécessité.

Trois cas sont possibles :

Le médecin de l'équipe / médecin de l'organisation locale / médecin de la FIJ annonce que le combattant ne peut pas continuer le combat car sa santé est en danger. L'adversaire sera déclaré vainqueur par kiken-gachi.

Le médecin de l'équipe / médecin de l'organisation locale / médecin de la FIJ annonce que le combattant peut continuer le combat sans mettre sa santé en danger, et le combat continue.

Si l'intervention du médecin de l'équipe n'est pas justifiée par les Superviseurs et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ et le délégué de la Commission Médicale de la FIJ, une décision finale sera prise quant à la poursuite du combat et un rapport officiel sera fait (voir Annexe E).

Assistance médicale

L'assistance médicale dans les cas suivants doit se faire en dehors de l'aire de compétition, près de la table médicale, le combattant blessé doit être accompagné par un juge.

a) Cas d'une blessure mineure

Dans le cas d'un ongle cassé, le médecin est autorisé à aider à couper l'ongle. Le médecin peut également aider lorsqu'il s'agit d'une blessure au scrotum (testicules).

b) Cas d'une blessure avec du sang

Par mesures de sécurité, à chaque fois qu'il y a du sang, le saignement doit toujours être totalement stoppé par un médecin à l'aide d'une bande adhésive, d'un bandage, d'un coton pour le nez (l'usage de coagulants et produits hémostatiques est autorisé). Quand le médecin est appelé pour soigner un combattant, l'assistance médicale doit être apportée le plus rapidement possible.

Note : A l'exception des situations mentionnées ci-dessus, si le médecin applique tout traitement, l'adversaire sera déclaré vainqueur par kiken-gachi.

Types de vomissements

Tout type de vomissement par un combattant résultera en kiken-gachi pour l'adversaire. (Voir paragraphe b) Maladie).

Dans le cas où un combattant, par une action délibérée, blesse l'adversaire, la pénalité donnée au combattant infligeant la blessure à l'adversaire sera directement hansoku-make, en dehors de toute autre action disciplinaire qui pourrait être prise par la Commission Ad Hoc de la FIJ.

Lorsqu'un médecin réalise – particulièrement dans le cas d'un shime-waza – qu'il existe un réel danger pour la santé d'un des combattants dont il est responsable, il peut aller au bord de la zone de compétition et appeler les arbitres à arrêter le combat immédiatement. Les arbitres devront prendre toutes les mesures nécessaires pour assister le médecin. Une telle intervention engendrera la perte du combat pour son combattant et devra de ce fait être réalisée qu'en cas d'extrême urgence.

Si un cadet perd connaissance lors d'un shime-waza, il ne pourra pas continuer la compétition.

Le médecin officiel de l'équipe devra être diplômé en médecine et devra s'enregistrer avant la compétition. Il sera la seule personne autorisée à s'asseoir dans la zone dédiée et devra être identifiable, par exemple en portant un brassard ou gilet avec une croix rouge.

En enregistrant un médecin pour leur équipe, les Fédérations Nationales doivent assumer la responsabilité des actions de celui-ci. Les médecins doivent être avertis de tout amendement et interprétations des règles.

Si un combattant blessé a besoin d'un traitement médical prolongé sur le tatami, l'arbitre déclarera l'adversaire non blessé comme vainqueur et devra quitter l'aire de compétition.

L'arbitre doit rester sur le tatami pour observer les traitements et procédures d'urgence jusqu'à ce que le combattant blessé soit évacué de la zone de compétition. Si nécessaire, l'équipe médicale devra cacher le combattant blessé de façon à ce que le public ne le voit pas.

L'arbitre doit être la dernière personne à quitter le tatami.

Si le traitement du combattant blessé est étendu à la zone de sécurité de la zone de combat voisine, le Directeur Sportif de la FIJ arrêtera tous les combats des tatami concernés jusqu'à ce qu'ils puissent reprendre en toute sécurité.

Article 21 - Situations non couvertes par les règles d'arbitrage

Lorsqu'une situation non couverte par les règles survient, elle devra être gérée par les arbitres après avoir consulté les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ, la Commission Ad Hoc de la FIJ et/ou les Superviseurs de la FIJ et une décision sera prise.