REGLEMENT D'ARBITRAGE FRANCAIS

Les textes officiels de la FFJDA précisent l'application de ce règlement.

FF judo

Commission Nationale d'Arbitrage

FF judo

C.N.A.

Ouvrage publié par
la Fédération Fraçaise de Judo et Disciplines Associées

Edition : novembre 2008

Sommaire

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

Préambule

Le mot du Président de la Fédération Française de Judo

Le judo est une discipline éducative qui permet par la pratique de progresser autant intellectuellement que physiquement.

L'évolution des règles d'arbitrage internationales a transformé le judo et limité ses effets éducatifs pour s'inscrire dans une pratique strictement sportive.

Nous avons souhaité en France nous démarquer des règles internationales et appliquer les règles originelles du judo sur les compétitions ne sélectionnant pas pour des épreuves internationales.

D'autre part le présent règlement d'arbitrage français sert de base au projet que nous essayons de faire adopter au niveau international.

Les dirigeants internationaux actuels sont très favorables pour prendre cette même voie.

L'arbitrage Mondial est aujourd'hui loin de ce que nous en attendions....

J'ai bon espoir pour l'avenir.

Jean Luc ROUGE

Le mot de la Directrice Technique Nationale de la Fédération Française de Judo

Une des priorités de la Direction Technique Nationale est de faire en sorte que tant dans la pratique que dans la compétition les pratiquants continuent à ressentir le plaisir, la satisfaction de se dépasser, de repousser les limites qu'ils croyaient atteinte dans la découverte de la maitrise de leur corps et de celui de l'autre.
L'ensemble de nos actions de formation, de nos organisations sont tournés vers cet objectif.

Le nouveau règlement d'arbitrage français y contribuera efficacement, en mettant en avant les principes fondamentaux du judo : principe de déséquilibre, d'entraide, de respect du partenaire, d'utilisation maximale de l'énergie.
C'est pour cela que la Commission Nationale d'Arbitrage a adapté un règlement qui permettra d'assurer le plaisir de la confrontation dans une sécurité maximale pour le pratiquant, de favoriser l'attaque, de ressentir le plaisir de l'application d'une technique juste, de vivre une prise de risque réfléchie.

Le judo, au-delà de sa dimension de sport Olympique est avant tout une discipline éducative par la pratique dans la collaboration et dans l'opposition, sans partenaire aucune progression n'est possible ; ce qui amène tout pratiquant à «réguler» ses rapports avec «l'autre» sinon il se prive lui-même de toute possibilité de progression.
Nous nous devons de redonner à nos qualités fondamentales toute leur puissance: recherche du déséquilibre, de la précision, du placement, de la vitesse, du contrôle.
L'arbitre doit jouer un rôle de la plus grande importance, permettre à tous et à chacun d'exprimer le meilleur de lui-même dans le respect des principes.

Brigitte DEYDIER

ARTICLE 1 - Surface de compétition

La surface de compétition doit être recouverte de tatamis, généralement de couleur jaune, rouge et verte conforme aux normes de la F.F.J.D.A
Les dimensions des surfaces de compétition sont précisées dans le recueil des textes officiels de la FFJDA.

Deux surfaces de compétition peuvent être utilisées :

La surface de compétition est composée de deux zones : la zone de combat et la zone de sécurité.

Ancienne surface

Nouvelle surface

Règles communes à toutes les surfaces de compétitions

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

Un espace libre d'au moins 50 cm doit être laissé autour des tapis.

Les tapis doivent répondre aux normes techniques inscrites dans les textes officiels FFJDA.

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

ARTICLE 2 - Matériel

a) Drapeaux (arbitre et juges)

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

b) Chaises (juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité dans des coins diagonalement opposés de la surface de combat. Ces chaises ne devront pas occulter la vue des tableaux d'affichage.

c) Tableaux d'affichage

Au minimum un tableau d'affichage doit être mis en place par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Le tableau doit être placé à l'extérieur de la surface de compétition et être bien en vue des différents intervenants : arbitre, juges, commissaires sportifs, officiels et spectateurs.

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

d) Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit

Durée du combat	1
Immobilisation / *Osaekomi*	1
En réserve	1

e) Signal de fin du combat

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

ARTICLE 3 - Tenue de *Judo* (*Judogi*, ceinture et T-shirt pour les féminines)

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

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

b) de couleur blanche ou presque blanche pour chaque combattant

c) inscriptions acceptées : voir textes officiels FFJDA

d) la veste doit être assez longue pour recouvrir une partie des cuisses et atteindre au moins les poings lorsque les bras sont tendus de chaque côté du corps.

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

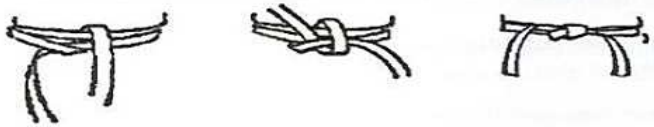
Les manches de la veste doivent être assez longues pour atteindre au maximum l'articulation des poignets sans être plus courtes que 5 cm au-dessus de cette articulation. Il devra y avoir un espace de 10 cm à 15 cm minimum entre la manche et le bras sur toute la longueur de la manche (bandage y compris).

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

e) le pantalon, doit au maximum recouvrir les chevilles sans être plus court que 5 cm au-dessus de l'articulation de la cheville. Il devra y avoir un espace de 10 à 15 cm minimum entre le tissu de la jambe du pantalon et la jambe elle-même sur toute la longueur de celle-ci (bandage compris).

Les combattants doivent porter une ceinture répondante aux exigences suivantes :

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



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

g) inscriptions acceptées : voir textes officiels FFJDA.

Seules les combattantes doivent porter sous la veste un T-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon.

Si la tenue d'un combattant(e) ne répond pas aux exigences de cet article, l'arbitre doit ordonner à ce combattant(e) de la changer, dans le laps de temps le plus court possible, contre une tenue conforme aux règlements.

Cette tenue de remplacement (ou la partie de celle-ci) devra être tenue à disposition par l'entraîneur, ou le responsable du club.

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

Indications sur les dimensions du *judogi* : voir textes officiels FFJDA.

ARTICLE 4 - Hygiène

Les combattant(e)s doivent répondre aux exigences suivantes :

a) le judogi doit être propre, sec et ne pas dégager d'odeur désagréable.

b) les ongles des pieds et des mains doivent être coupés courts.

c) la propreté corporelle du combattant doit être irréprochable.

d) les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre combattant (élastique sans partie métallique).

e) le maquillage et les bijoux sont interdits.

Tout combattant qui ne répond pas aux exigences des articles 3 et 4 se verra refuser le droit de combattre, son adversaire sera déclaré vainqueur par *Fusen-gachi* conformément au règlement.

Recommandation : tout déplacement en dehors de la surface de compétition doit se faire chaussé.

ARTICLE 5 - Commissaires sportifs, juges et arbitres

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

Les commissions d'arbitrage forment et évaluent tous les acteurs de l'arbitrage lors des compétitions.

Les commissaires sportifs et les juges travaillent en collaboration permanente avec l'arbitre.

Les commissaires sportifs et les arbitre doivent être licenciés. Ils doivent obligatoirement, quelque soit leur niveau, participer aux activités d'arbitrage dès le département et prioritairement dans celui où ils sont licenciés (sauf dérogation accordée par la CNA en accord avec le niveau concerné).

La tenue des commissaires sportifs, des juges et des arbitres sera conforme aux dispositions fixées par la FFJDA.

Les commissaires sportifs, les juges et les arbitres doivent avoir connaissance des règlements de compétition et d'arbitrage et posséder les qualifications requises suivant le niveau de la compétition.

Les organisateurs de la compétition se doivent de rappeler aux commissaires sportifs, aux juges et aux arbitres les règles de la compétition.

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

Avant le début de la compétition les commissaires sportifs, les juges et l'arbitre doivent s'assurer que la surface de compétition, le matériel, la tenue et l'hygiène des combattants sont conformes aux exigences des articles 1, 2, 3 et 4 de ce règlement et des textes officiels de la FFJDA.

L'arbitre et les juges doivent s'assurer qu'aucun spectateur, supporter ou photographe ne se trouve à un endroit pouvant gêner voire risquer de provoquer une blessure aux combattants.

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

L'arbitre et les juges doivent quitter la surface de combat lors d'interruptions pour des cérémonies protocolaires ou à la demande de l'organisation, à l'issue du combat en cours et avant le début du combat suivant.

ARTICLE 6 - Position et fonction des commissaires sportifs

Les commissaires sportifs assistent les juges et l'arbitre.

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

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

Le commissaire sportif déclenche le chronomètre «durée du combat» à l'annonce de *Hajime* ou de *Yoshi*, et l'arrête à l'annonce de *Matte*, de *Sono-mama* ou de *Sore made*.

Le commissaire sportif déclenche le chronomètre «immobilisation» à l'annonce de *Osaekomi* ou de *Yoshi*, et l'arrête à l'annonce de *Toketa*, de *Sono-mama* ou de *Sore made*.

Dans le cas d'une immobilisation annoncée, le commissaire sportif indique à l'arbitre la durée de cette dernière à l'annonce de *Toketa* ou de *Matte*.
A la fin du temps d'immobilisation (20 secondes s'il n'y a pas eu de résultat antérieur ou 15 secondes si la personne immobilisée a eu contre elle un *Waza-ari* ou a été pénalisée de deux *Shido*), il indique la fin de ce temps au moyen d'un signal sonore.

ARTICLE 7 - Position et fonction des juges

Les juges sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat. Ils assistent l'arbitre.

Ils doivent indiquer leur opinion en faisant le geste officiel approprié chaque fois qu'elle diffère de celle de l'arbitre, (évaluation technique ou pénalité).
Dans le cas où les juges indiquent une opinion différente de celle de l'arbitre et que celui-ci n'a pas remarqué l'expression de leur désaccord, ils se lèvent et maintiennent leur geste jusqu'à ce que l'arbitre les remarque et rectifie son évaluation.

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

Le juge doit exprimer, par le geste approprié, son opinion quant à la validité de toute action effectuée en bordure.

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

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

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

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

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

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

Dans le cas où un combattant doit changer une partie de sa tenue hors de la surface de compétition et qu'aucun des deux juges n'est du même sexe que lui, l'arbitre doit désigner un commissaire sportif du même sexe afin de l'accompagner.

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

ARTICLE 8 - Position et fonction de l'arbitre

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

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

L'arbitre doit s'assurer que les annonces sont bien inscrites au tableau de marquage.

Tout de suite après une annonce (résultat, pénalité) et lorsqu'il fait le geste correspondant l'arbitre doit, sans perdre de vue les combattants, s'assurer que les juges qui l'assistent n'indiquent pas un avis différent.

Dans le cas où l'arbitre exprime une opinion supérieure à celle des deux juges sur un résultat technique ou une pénalité, il doit ajuster son évaluation sur celle du juge qui a exprimé l'évaluation la plus élevée.
Dans le cas où l'arbitre exprime une opinion inférieure à celle des deux juges sur un résultat technique ou une pénalité, il doit ajuster son évaluation sur celle du juge qui a exprimé l'évaluation la plus basse.

L'arbitre peut maintenir son évaluation dans le cas où un juge exprime une opinion supérieure à la sienne et l'autre juge une opinion inférieure.

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

ARTICLE 9 - Gestes

a) L'arbitre

L'arbitre doit accompagner ses diverses annonces des gestes suivants ; maintenus 2 ou 3 secondes :

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

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

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

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

Osaekomi : tendre le bras en direction des combattants avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.

Toketa : tendre un bras vers l'avant et l'agiter rapidement de gauche à droite deux ou trois fois tout en s'inclinant vers les combattants.

Hikiwake : tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontal devant soi et maintenir quelques instants.
Le geste de *Hikiwake* s'applique uniquement aux compétitions par équipes et en poules.

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

Sono-mama : se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.
Yoshi : Exercer une pression sur les deux combattants avec la paume des mains.

Pour annuler une opinion déjà exprimée : répéter d'une main le geste de l'évaluation erronée tout en levant l'autre main devant soi au dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.

Hantei : pour indiquer qu'il est prêt à annoncer *Hantei*, l'arbitre tendra les bras vers l'avant avec un angle de 45 degrés, poings fermés. Il devra tenir le drapeau rouge dans sa main droite et le

drapeau blanc dans sa main gauche. En annonçant *Hantei* l'arbitre devra exprimer son opinion en levant le bras droit ou gauche. La levée des drapeaux doit s'effectuer simultanement par l'arbitre et les juges. Le geste de *Hantei* s'applique lorsqu'il y a égalité à la fin du temps du combat.

Pour indiquer le vainqueur d'un combat : avancer d'un pas, tendre un bras au-dessus de l'épaule en direction du combattant, main ouverte, paume vers l'intérieur.

Pour signifier au(x) combattant(s) de rajuster le Judogi : croiser la main gauche sur la droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur.

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

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

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

Fausse attaque : tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés, paumes vers le bas et faire une action vers le bas avec les deux mains.

Attitude défensive exagérée : tendre les bras à la hauteur des épaules poings fermés.

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

Hajime, Soremade : pour débuter ou terminer le combat, mettre les bras le long du corps, jambes jointes.

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

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

Dans le cas d'un arrêt prolongé du combat, l'arbitre indique au(x) combattant(s) qu'il(s) doit(vent) reprendre leur place.

L'arbitre doit maintenir suffisamment longtemps son geste afin de s'assurer que son annonce a bien été vue des juges et des commissaires sportifs, en prenant soin de ne pas perdre de vue les combattants.
Si les deux combattants doivent être pénalisés en même temps, chaque pénalité sera attribuée individuellement (l'index gauche en direction du combattant à sa gauche et l'index droit en direction du combattant à sa droite).

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

L'annulation d'une valeur exprimée doit se faire sans annonce. La nouvelle valeur, s'il y a lieu, est annoncée.

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

b) Juges

Action à l'intérieur (Jonai) : pour indiquer qu'il estime qu'une action en bordure est valable (voir art. 10), le juge doit lever une main en haut puis abaisser son bras tendu (main ouverte, pouce vers le haut, doigts joints) verticalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste un instant.

Action à l'extérieur (Jogai) : pour indiquer qu'il estime qu'une action en bordure n'est pas valable (voir art. 10), le juge doit tendre un bras à l'horizontale (main ouverte, pouce vers le haut, doigts joints), au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur (bien attendre la fin de l'action).

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

Hantei : à l'annonce de *Hantei* par l'arbitre, les juges doivent tenir le drapeau rouge dans la main droite et le drapeau blanc dans la main gauche et doivent lever simultanément, au-dessus de leur tête, le drapeau afin d'indiquer le combattant qu'ils considèrent devoir mériter la décision.

Position normale du juge

Juge en position debout : en cas d'avis contraire des deux juges, ils se lèvent et celui le mieux placé «visuellement» attire l'attention de l'arbitre, ceci est valable dans toutes les situations jugées nécessaires au bon déroulement du combat.

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

ARTICLE 10 - Emplacement (zones permises)

Le combat doit se dérouler sur la surface de combat.

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

Un *Kaeshi-Waza* effectué à l'extérieur, sans interruption suite à une action engagée de l'intérieur, est à prendre en considération même si les deux combattants se trouvent à l'extérieur à la fin de l'action.

En *Ne-waza*, dans le cas de *Shime-Waza* ou *Kansetsu-waza* engagé à l'intérieur, se déroulant sans interruption vers l'extérieur avec un résultat immédiat, l'action est valable même si les deux combattants se trouvent à l'extérieur à la fin de l'action.

La sortie de tapis ou la poussée volontaire (les deux combattants étant à l'extérieur) doit être sanctionnée par *Shido*.

En *Osaekomi* lorsque les deux combattants sont hors de la surface de combat lors d'une sortie de

tapis, l'arbitre doit laisser continuer le combat et annoncer *Toketa* puis *Matte* que sur une sortie technique de *Uke*.

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

ARTICLE 11 - Durée de combat

Voir les textes officiels de la FFJDA : code sportif compétition

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

ARTICLE 12 - Décompte du temps

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

ARTICLE 13- Signal de fin de combat

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

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

ARTICLE 14 - Temps d'immobilisation (*Osaekomi*)

***Yuko* : de 5 secondes à moins de 15 secondes**
***Waza-ari* : de 15 secondes à moins de 20 secondes**
***Ippon* : 20 secondes**

Une immobilisation de moins de 5 secondes doit être considérée comme un avantage technique.

ARTICLE 15 - Technique coïncidant avec le signal de fin de combat

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

Si *Osaekomi* est annoncé en même temps que retentit le signal de fin de combat ou lorsque le temps restant est inférieur à celui d'une immobilisation, le temps de combat est prolongé jusqu'à l'obtention de *ippon* ou toute autre valeur, ou à l'annonce de *Toketa*.

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

ARTICLE 16 - Début de combat

Au commencement et à la fin de la compétition, l'arbitre et les juges rentrent et saluent toujours côte à côte sur le bord du tapis à l'intérieur de la surface de compétition et effectuent le salut traditionnel avant de prendre leur place respective.

Les combattants doivent se saluer, pieds joints, lorsqu'ils arrivent en bordure de la surface de compétition chacun de leur côté conformément à leur ordre d'appel (le premier appelé - ceinture rouge - à la droite et le deuxième - ceinture blanche - à la gauche de l'arbitre).

A l'invitation de l'arbitre, ils rentrent sur la surface de combat, gagnent leur emplacement respectif de début de combat et doivent se saluer simultanément puis faire un pas en avant en partant du pied gauche. Lorsque le combat est terminé et que l'arbitre a indiqué le résultat, les combattants font un pas en arrière en partant du pied droit et doivent se saluer simultanément.

Le combat doit toujours commencer en position debout.

Les commissaires sportifs, les juges et l'arbitre doivent être à leur place respective à la table ou sur le tapis, avant l'arrivée des combattants sur la surface de combat.

L'arbitre doit se tenir au centre, à environ deux mètres en retrait des positions de début et fin de combat des combattants. Il doit généralement faire face à la table des commissaires sportifs.

Les saluts doivent être effectués correctement.
Quand les combattants se rendent à leur emplacement de départ se faisant face, ils doivent se saluer, et répéter cette procédure à la fin du combat.
Si les combattants ne saluent pas, l'arbitre doit leur intimer l'ordre de le faire.

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

ARTICLE 17 - Enchaînement en *Ne-waza*

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

(a) lorsqu'un combattant qui a obtenu un certain résultat par une projection enchaîne sans interruption en *Ne-waza* et prend l'offensive.

(b) lorsqu'un combattant tombe à la suite d'une projection non réussie, son adversaire peut prendre avantage de son déséquilibre pour poursuivre au sol.

(c) en position debout, lorsqu'un combattant obtient un résultat important par *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza* et poursuit sans interruption en *Ne-waza*.

(d) en cas de fausse attaque, il faut laisser la possibilité à *Uke* d'enchaîner au sol et donner la pénalité à *Tori* sans interrompre le combat.

(e) est considérée comme liaison debout/sol toute technique de projection pratiquée avec un temps d'arrêt significatif ou avec des reprises d'appuis répétées d'un ou des genoux au sol. Pas de valeur donnée mais possibilité de poursuivre en *Ne-waza*.

(f) lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *Ne-waza* par l'application habile d'un mouvement qui n'est pas nécessairement une technique de projection.

(g) dans tout autre cas non prévu dans cet article où un combattant peut tomber ou être sur le point de tomber, l'autre combattant peut prendre avantage de la position de son adversaire pour enchaîner en *Ne-waza*.

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

Quand un combattant entraîne son adversaire au sol d'une façon non conforme et que son adversaire ne prend pas avantage de la situation pour continuer en *Ne-waza*, l'arbitre doit annoncer *Matte*, arrêter le combat et donner un *Shido* au combattant à l'origine de l'action.

ARTICLE 18 - Application de Matte

L'arbitre doit annoncer *Matte* pour arrêter temporairement le combat et *Hajime* pour le faire reprendre dans les cas suivants :

(a) lorsque les deux combattants sortent de la surface de combat.

(b) lorsqu'un ou les deux combattants commettent un acte défendu.

(c) lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou souffrants.

(d) lorsqu'il est nécessaire qu'un ou les deux combattants rajustent leur *Judogi*.

(e) lorsqu'il n'y a aucun progrès apparent en *Ne-waza*.

(f) lorsque *Uke* se relève ou soulève *Tori* en étant lui-même en position de force et de contrôle.

(g) dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.

(h) quand l'arbitre et les juges ou la Commission d'Arbitrage désirent se consulter.

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

L'arbitre ne doit pas annoncer *Matte* pour empêcher le(s) combattant(s) de sortir de la surface de combat, sauf si la situation ne présente un danger. Dans toute situation de danger l'arbitre doit annoncer *Matte*.

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

Lorsque l'arbitre a annoncé *Matte*, les combattants doivent reprendre la position debout.

Les combattants ne seront autorisés à adopter une autre position seulement lors de soins médicaux.

L'arbitre doit annoncer *Matte* pour inviter le médecin à intervenir lorsqu'un combattant ou le médecin lui-même le demande (voir l'art. 30).

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

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

L'arbitre doit annoncer *Yoshi* pour faire reprendre le combat.
Si pendant le *Ne-waza*, un combattant montre des signes de blessure, l'arbitre peut au besoin les séparer après avoir annoncé *Sono-mama*, puis replacer les combattants dans la position qu'ils avaient avant l'annonce de *Sono-mama* et annoncer *Yoshi*.

ARTICLE 20 - Fin de combat

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

(a) lorsqu'un combattant a marqué *Ippon* ou *Waza-ari-awasete-ippon* (art. 22 et 23).

(b) dans le cas de *Sogo-gachi* (art. 24).

(c) dans le cas de *Kiken-gachi* (art. 29 et 30).

(d) dans le cas de *Hansoku-make* (art. 28).

(e) lorsque le temps imparti au combat est écoulé. A l'annonce de *Sore-made* par l'arbitre, les combattants doivent regagner leurs places de début de combat.

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

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

ARTICLE 21 - Attributation de la victoire

L'arbitre attribue la victoire comme suit :

(a) si un combattant a obtenu *Ippon* ou l'équivalent, il est déclaré vainqueur.

(b) quand il n'y a eu aucun score d'*Ippon* ou l'équivalent, le gagnant sera déclaré sur la base qu'un *Waza-ari* prévaut sur n'importe quel nombre de *Yuko*.

(c) Lorsqu'il n'y a eu aucun score de Ippon, Waza-ari ou équivalent, le vainqueur sera désigné sur la base qu'un Yuko prévaut sur n'importe quel avantage technique non affiché.

(d) dans le cas d'une victoire où la valeur technique a primé sur la pénalité, la désignation du vainqueur est faite directement par l'arbitre, sans annonce de Hantei ni utilisation de drapeau.

En compétition individuelle ou par équipe, cette décision est rendue avec une valeur de 1 point.

(e) lorsque les scores indiqués ne permettent pas de départager les combattants, c'est-à-dire quand les scores s'équilibrent, le résultat sera décidé par *Hantei* (décision).
Lors de l'annonce d'*Hantei* par l'arbitre, l'arbitre et les deux juges lèveront simultanément le drapeau de la couleur appropriée au-dessus de leur tête pour indiquer quel combattant ils considèrent être le vainqueur.
Pour décerner la victoire, l'arbitre et les juges doivent prendre en compte que la décision doit être donnée à celui qui a marqué le plus gros avantage et non en fonction du nombre d'avantages.

(f) dans le cas d'*Ippon* simultanés, les valeurs s'annulent et le combat continue.

(g) dans les cas de :
- *Sogo-gachi* simultanés, une décision sera donnée.
- *Hansoku-make* simultanés résultant de pénalités successives, pas de vainqueur.
- *Hansoku-make* simultanés résultant de pénalités successives mais avec avantage(s), le vainqueur sera désigné en fonction des avantages annoncés.
- *Hansoku-make* simultanés avec égalités d'avantage(s) annoncé(s), décision obligatoire *Hantei*.

(h) si les deux combattants sont pénalisés par *Hansoku-make* direct pour manquement à l'esprit du judo, pas de vainqueur et pas de repêchage. (voir art. 28)

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

Si l'arbitre commet une erreur dans la désignation du vainqueur, les juges ou les membres de la commission doivent s'assurer qu'il change cette décision erronée avant le début du combat suivant.

ARTICLE 22 - *Ippon*

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

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

(a) lorsqu'un combattant projette son adversaire largement sur le dos, avec force, vitesse et contrôle de sa sécurité.

(b) lorsqu'un combattant tient son adversaire en *Osaekomi* pendant 20 secondes.

(c) lorsqu'un combattant abandonne en tapant au moins deux fois avec la main ou le pied, ou en disant *Maitta*.

(d) lorsqu'un combattant est dans l'incapacité de continuer le combat suite à l'application d'une technique de *Shime-waza* ou de *Kansetsu-waza* par son adversaire.

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

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

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

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

Dans le cas où un combattant chute en faisant délibérément le «pont» (tête et talons en contact avec le tapis et le reste du corps arqué ne touchant pas le tapis) après avoir été projeté, l'arbitre doit attribuer *Ippon* ou toute autre évaluation qu'il juge appropriée, afin de décourager une telle action.

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

Remarque :
Afin de favoriser la sécurité et la qualité dans la pratique des compétitions, des règlements spécifiques sont précisés dans les textes officiels de la FFJDA. Les organisateurs doivent impérativement appliquer ces règlements, par exemple : pratique chez les jeunes judoka (benjamins, minimes....)

ARTICLE 23 - *Waza-ari-awasete-ippon*

Dans le cas où un combattant obtient un second *Waza-ari* dans le même combat (voir art. 25), l'arbitre doit annoncer *Waza-ari-awasete-ippon*.

ARTICLE 24 - *Sogo-gachi*

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

(a) lorsqu'un combattant obtient un *Waza-ari* et que son adversaire est pénalisé de deux *Shido* (voir art. 28 - a).

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

Sogo-gachi simultanés - voir art. 21 - g.

ARTICLE 25 - *Waza-ari*

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

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

(b) lorsqu'un combattant tient son adversaire en *Osaekomi* pendant 15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes.

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

ARTICLE 26 - *Yuko*

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

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

Équivalence :
Dans le cas où un combattant est pénalisé d'un *Shido*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *Yuko*.

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

Critères de décision :

Le fait de projeter un adversaire sur les fesses, la cuisse ou l'arrière de l'épaule est considéré comme un avantage technique (*Kinza*) de même qu'une *Osaekomi* annoncée allant jusqu'à moins de 5 secondes.

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

ARTICLE 27 - *Osaekomi-waza*

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

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

(a) le combattant immobilisé doit être contrôlé par son adversaire et avoir son dos, deux épaules ou une en contact avec le 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 (saisie de jambes à l'envers).

(d) à l'annonce de l'*Osaekomi*, il faut qu'au moins un des combattants soit en contact ou surplombe la surface de combat.

(e) le corps du combattant effectuant l'immobilisation doit être en position *Kesa* ou *Shio gatame*.

Dans le cas où un combattant qui tient son adversaire en *Osaekomi* change d'immobilisation sans perdre le contrôle, le temps d'immobilisation continue jusqu'à l'annonce de *Ippon* (ou l'équivalent), *Toketa* ou *Matte*.

Dans le cas d'une *Osaekomi* annoncée et où les combattants sortent de la surface de compétition, l'*Osaekomi* continue jusqu'à l'annonce de *Ippon* ou *Toketa*.

En *Ne-waza* ou en *Osaekomi*, si le combattant qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *Matte*, ramener les combattants à 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 *Ne-waza* ou en *Osaekomi*, si le combattant qui est en position de désavantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre peut annoncer *Sono-mama* (ne bougez plus), attribuer la pénalité, puis faire reprendre le combat en touchant les deux combattants et en annonçant *Yoshi*.
Toutefois, si la pénalité à attribuer est *Hansoku-make* (direct ou par cumul de *shido*), l'arbitre doit, après l'annonce de *Sono-mama*, consulter les juges, annoncer *Matte*, renvoyer les combattants à leur place de départ, puis annoncer *Hansoku-make* et indiquer la fin du combat en annonçant *Sore-made*.

Dans le cas où les deux juges pensent qu'il y a immobilisation (*Osaekomi*) sans que l'arbitre ne l'ait annoncé, ils doivent l'indiquer par le geste approprié.
En application de la règle de la majorité des trois, l'arbitre doit immédiatement annoncer *Osaekomi*.
Dans le cas où, durant l'*Osaekomi*, le combattant immobilisé réussit à prendre une jambe de son adversaire en ciseaux en dessous l'arbitre doit annoncer *Toketa*. Dans le cas où *Uke* entoure la jambe de *Tori* à l'envers, il n'y a pas *Toketa*.

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

ARTICLE 28 - Actes défendus et pénalités

L'arbitre peut annoncer des pénalités selon le degré de gravité de la faute; *Shido* ou *Hansoku-make*.

L'attribution de *Shido* sera immédiatement reportée au bénéfice de l'adversaire sur les tableaux de marque.

Chaque fois que l'arbitre donne une pénalité, il doit indiquer par un geste approprié la raison pour laquelle celle-ci l'a été et désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de *Sore-made* ou après avoir rendu la décision pour toute action contraire à l'esprit du judo.

(a) Shido est attribué à tout combattant qui commet une faute légère :

1) éviter intentionnellement de prendre le *Kumi-kata* afin d'empêcher toute action dans le combat.

2) adopter en position debout, après le *Kumi-kata*, une position défensive exagérée (de 3 à 5 secondes).

L'arbitre veillera à bien différencier une domination outrancière au *Kumi-kata* ...

...et une position d'attaque et un judo négatif d'un judo passif.

3) faire une action qui montre clairement qu'il n'y a aucune intention de projeter l'adversaire. (fausse attaque). En cas de fausse attaque, il faut laisser la possibilité à *Uke* d'enchaîner au sol et donner la pénalité à *Tori* sans interrompre le combat.

4) en position debout, tenir continuellement le(s) bout(s) de la manche de l'adversaire dans un but défensif (de 3 à 5 secondes) ou saisir en tordant le bout de la manche.

5) en position debout, tenir imbriqués continuellement les doigts d'une ou des deux mains de l'adversaire, pour empêcher l'action dans le combat. (de 3 à 5 secondes).
6) défaire intentionnellement son propre *Judogi* ou dénouer sa ceinture ou pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.

7) lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *Ne-waza* d'une façon non conforme et que son adversaire ne profite pas de cette opportunité pour continuer en *Ne-waza*, l'arbitre doit annoncer *Matte* et donner un *Shido* au combattant qui a enfreint l'art. 17.

8) insérer un doigt ou les doigts à l'intérieur de la manche ou du bas du pantalon de l'adversaire.

9) en position debout prendre une saisie autre que celles autorisées sans attaquer (de 3 à 5 secondes). Un combattant ne doit pas être pénalisé pour une saisie non autorisée si la situation a été provoquée par son adversaire esquivant en passant sa tête au-dessous de son bras. Cependant, si un combattant «esquive» ainsi de manière répétée, l'arbitre doit décider à quel moment cela doit être considéré comme «une position défensive».

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

L'engagement d'une jambe entre les jambes de l'adversaire sans essayer simultanément une technique de projection n'est pas considéré comme une action technique.
Dans cette situation, le combattant doit attaquer dans les 5 secondes ou sera pénalisé d'un *Shido*.

10) en position debout, avant ou après que le *Kumi-kata* ait été établi, ne faire aucun mouvement d'attaque. On peut considérer comme non combativité quand en général, pendant 25 secondes, il n'y a pas eu d'action d'attaque de la part d'un ou des deux combattants.

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

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

Le premier avertissement pour non combativité est gratuit. L'arbitre effectuera le geste en désignant le combattant sans annoncer *Shido*.
En cas de récidive, l'arbitre ajoutera au geste l'annonce de *Shido*.

11) tenir le ou les bout(s) de la manche de l'adversaire entre le pouce et les doigts en saisie dénommée «prise pistolet».

12) en position debout saisir le pantalon en attaque ou en défense.

13) en position debout ou en liaison debout sol, saisir une jambe à deux mains en poussant ou en tirant.

14) en position debout, saisir la ou les jambes sans saisie préalable à une ou deux mains d'un des deux combattants.

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

16) prendre le *judogi entre les dents* (que ce soit le sien ou celui de son adversaire).

17) mettre une main ou un pied délibérément sur le visage de l'adversaire.

18) mettre un pied ou un genou dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.

19) appliquer un *Shime-waza* en se servant du bas de la veste ou de la ceinture de son propre *judogi* ou seulement avec les doigts.

20) faire un ciseau avec les jambes sur le tronc de l'adversaire (*Dojime*), cou ou tête (ciseaux avec les pieds croisés, en tendant les jambes).

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

22) tordre le ou les doigt (s) de l'adversaire.

23) ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.

(b) Hansoku-make est attribué à tout combattant qui commet une faute grave (ou qui a été pénalisé de deux Shido et commet une nouvelle faute légère) :

24) appliquer *Kawazu-gake* (projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la jambe de l'adversaire, en faisant face dans la même direction que l'adversaire en tombant en arrière sur lui).

Des techniques comme *O-soto-gari, O-uchi-gari* et *Uchi-mata* où le pied / jambe est enroulé avec la jambe de l'adversaire sont permises et les résultats techniques comptabilisés.

25) appliquer *Kansetsu-waza* ailleurs qu'à l'articulation du coude.

26) faucher ou tenter de faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire applique une technique comme *Harai-goshi*, etc.

27) faire des remarques ou des gestes désobligeants.

28) provoquer toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire, ou qui soit contre l'esprit du *judo*.

29) se laisser tomber directement au sol en appliquant ou en essayant d'appliquer des techniques telles qu'*Ude-hishigi-waki-gatame*.

30) plonger tête en avant, sur le tapis en exécutant des techniques telles qu'*Uchi mata, Harai-goshi, Kata-guruma*, etc. ou tomber directement en arrière en exécutant des techniques telles que *Kata-guruma* en partant de la position debout ou à genoux.

31) tomber intentionnellement en arrière quand l'autre combattant s'accroche à son dos.

32) porter un objet dur ou métallique (qu'il soit couvert ou pas).

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

La répétition d'un *Shido* au tableau d'affichage devient :

1 *Shido* = *Yuko* à l'adversaire	2 *Shido* = *Waza-ari* à l'adversaire	3 *Shido* = *Hansoku-make* = *Ippon* à l'adversaire

Quand un combattant répète des infractions légères l'amenant à être pénalisé 3 fois par *Shido*, l'arbitre, après la consultation des juges, annonce la disqualification du combattant par *Hansoku-make*.
Le combat finit selon l'art. 20 - d.

Dans le cas où l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant (s), (sauf dans le cas de *Sono-mama* en *Ne-waza*) il arrêtera temporairement le combat par l'annonce de *Matte*, renverra les combattants à leur position de départ et annoncera la pénalité en désignant le(s) combattant (s) qui a(ont) commis l'action interdite.

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

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par *Hansoku-make* direct pour avoir plongé sur la tête, il perd le combat mais il est autorisé à poursuivre la compétition : repêchage, rencontre par équipe…

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par *Hansoku-make* suite à un 3ème *Shido*, il perd le combat mais il est autorisé à poursuivre la compétition en individuel et par équipe.

Lorsqu'un combattant a été sanctionné par *Hansoku-make* direct suite à une action contre «l'esprit» ou pour application de technique prohibée, il perd le combat et il est exclu de la compétition en individuel et par équipe.

ARTICLE 29 - Forfait et abandon

La décision de *Fusen-gachi* sera donnée à tout combattant dont l'adversaire ne se sera pas présenté pour le combat. Un combattant, qui n'est pas à sa position de départ après trois appels à une minute d'intervalle, perd le combat.

L'arbitre doit consulter le responsable de la manifestation avant de déclarer *Fusen-gachi*.

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

Lentilles de contact souples : dans le cas où un combattant, pendant le combat, perd une lentille de contact et ne peut pas immédiatement la récupérer, il doit informer l'arbitre s'il ne peut pas continuer à combattre sans lentille de contact après consultation avec les juges l'arbitre donnera la victoire à son adversaire par *Kiken-gachi*.

ARTICLE 30 - Blessure, maladie ou accident

L'arbitre annoncera *Kiken-gachi* lorsqu'un combattant est incapable de continuer pour cause de blessure, de maladie ou d'accident pendant le combat après consultation avec les juges selon les dispositions suivantes :

a) Blessure

(1) lorsque le combattant blessé est responsable de sa blessure, il perd le combat.

(2) lorsque la blessure a été provoquée volontairement par l'autre combattant (indemne) celui ci perdra le combat.

(3) lorsqu'il est impossible de déterminer à quel combattant incombe la responsabilité de la blessure, le combattant incapable de continuer perd alors le combat.

b) Maladie

Quand un combattant tombe malade pendant le combat et qu'il est incapable de continuer, il perd le combat.

c) Accident

Lorsqu'un accident résulte d'une cause extérieure (force majeure), et après consultation avec le responsable de la manifestation, le combat peut être annulé ou reporté.
Dans ces cas de «force majeure», la décision sera prise en dernier ressort par le responsable de la compétition ou son représentant.

Examens médicaux

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

Si le médecin, après un examen d'un combattant blessé, informe l'arbitre que le combattant ne peut pas continuer le combat, l'arbitre, après avoir consulté les juges, indique la fin du combat et déclare l'adversaire vainqueur par *Kiken-gachi*.

b) le combattant peut demander à l'arbitre une intervention médicale, mais dans ce cas le combat est terminé et son adversaire gagne par *Kiken-gachi*.

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

Le commissaire sportif coordinateur de la table informera immédiatement le responsable de la compétition qui est chargé de l'application des règlements et textes officiels.

Blessure avec saignement

Il n'est pas permis de combattre en saignant.

Quand une blessure avec saignement se produit, l'arbitre appelle le médecin pour assister le combattant avec l'intention d'arrêter l'épanchement de sang et l'isoler.
Cependant, la même blessure avec saignement ne peut être traitée par le médecin que deux fois.
A la troisième intervention médicale sur la même blessure avec saignement, l'arbitre, après consultation préalable de ses juges, mettra fin au combat et désignera l'adversaire vainqueur par *Kiken-gachi*.
Dans tous les cas où le saignement ne peut être arrêté et isolé, l'adversaire sera déclaré vainqueur par *Kiken-gachi*.

Blessure mineure ou lésion mineure

Une blessure mineure ou une lésion mineure peut être traitée par le combattant lui-même. Par exemple dans les cas d'un doigt démis, l'arbitre stoppe le combat (en annonçant *Matte* ou *Sono-mama*) et permet au combattant de remettre le doigt démis. Cette action doit être faite immédiatement et sans l'assistance ni de l'arbitre, ni du médecin et le combattant doit continuer le combat. Le combattant ne sera autorisé à remettre le même doigt plus deux fois.

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

Quand le médecin est appelé, l'arbitre se tiend debout à côté du médecin examinant le combattant blessé. L'arbitre peut éventuellement appeler les juges.

Assistance médicale

a) lors d'une blessure mineure ou d'une lésion mineure.
Dans le cas d'un ongle cassé, le médecin est autorisé à aider pour couper cet ongle.
Le médecin peut aussi aider dans la récupération lors d'une blessure aux testicules.

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

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

Nota :
À l'exception des situations précisées ci-dessus, si le médecin effectue un quelconque traitement, l'adversaire gagne par *Kiken-gachi*.

Vomissements

Tout combattant qui vomi verra son adversaire déclaré vainqueur par *Kiken-gachi*.

Les médecins doivent être informés des règlements d'arbitrage et des textes officiels de la FFJDA.

Article 31 - Arbitrage des personnes handicapées

Référence : Recueil des Textes Officiels

Les *judoka* handicapés qui s'inscrivent aux différents niveaux des compétitions officielles FFJDA doivent en respecter les règles administratives et techniques. Ils peuvent bénéficier des règles d'arbitrage adaptées qui prennent en compte leur handicap.

Le judoka désirant bénéficier de ces règles devra, **lors de l'inscription se manifester auprès du responsable de la compétition.**

1) Handicap visuel

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

Le port des lunettes est interdit pendant les combats.

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

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

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

b) ***Début de combat***

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

L'arbitre l'accompagnera pour le situer et prendre ce *Kumi-Kata* installé.

c) ***Sorties de tapis***

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

L'arbitre central annoncera l'ancien terme d'arbitrage *Jogaï* lorsque les combattants se trouveront sur la zone rouge. L'arbitre veillera à se trouver dos au centre du tapis lors de cette annonce, afin de donner un bon repère d'orientation au combattant bénéficiaire.

Si ce dernier ne modifie pas son déplacement, l'arbitre pourra alors le sanctionner s'il sort volontairement de la zone de combat.

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

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

- Situation de pénalité :
L'arbitre, après le *Matte*, annonce la pénalité (oral et gestuel) en précisant la couleur de ceinture du combattant sanctionné.

- Situation d'annulation :
L'arbitre, en plus de l'annonce gestuelle, annoncera oralement l'annulation.

2) Handicap auditif

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

a) ***Les appareils auditifs sont interdits pendant les combats***

b) ***Inscription :***

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

c) ***Arbitrage :***

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

- Début de combat - *Hajime* :
L'arbitre articulera correctement les 3 syllabes HA-JI-ME en regardant le combattant sourd.
Le *Hajime* sera complété par le geste de rapprocher les paumes de main l'une vers l'autre.

- Fin de combat - *Sore-made* :
Geste inversé de *Hajime*, les paumes de mains tournées vers les combattants.

- Situation d'arrêt de combat - *Matte* :
Le *Matte* sera complété par l'arbitre qui tapera deux fois sur le haut du dos du combattant sourd dans le cas où le combattant sourd continue à combattre.

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

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

- *Toketa* : Idem *Osaekomi*

- Situation d'annonce d'avantage ou de pénalité :

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

- Situation de pénalité :
Pas de procédure particulière car donnée après un *Matte*.

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

3) Handicap visuel et auditif

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

a) ***Situation d'avantage***

L'arbitre tracera l'initiale de l'avantage marqué sur la paume du combattant :
Y pour un *Yuko*, W pour un *Waza-ari*, I pour un *Ippon*. Quand il/elle a obtenu l'avantage :

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

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

b) ***Situation de pénalité***

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

- Quand la pénalité est donnée au combattant :
L'arbitre suivra la même procédure que ci-dessus et tapotera le dos de la main du combattant :
  - 1 fois pour le premier *Shido*,
  - 2 fois pour le 2ème *Shido*,
  - 3 fois pour le *Hansoku-make*.
  - Quand la pénalité est donnée à l'adversaire :
  L'arbitre fera la même opération et tracera ensuite l'avantage acquis sur sa paume.

4) Handicap d'un membre supérieur

Dans le cas d'une amputation du membre supérieur, pour pouvoir participer aux compétitions FFJDA et pour des raisons de faisabilité, l'amputation ne devra pas se situer au-dessus du coude. Dans ces cas là, la longueur de la manche, et ceci quelque soit le niveau de l'amputation, devra respecter la réglementation en cours, à savoir 5 cm au-dessus de l'extrémité du membre restant.
Les règles d'arbitrage seront les mêmes; à charge pour l'arbitre d'adapter la règle de saisie non conforme en fonction de l'esprit du combattant.

5) Handicap d'un membre supérieur ou inférieur

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

6) Handicap mental

Pas de règlementation particulière.

ARTICLE 32 - Situations non couvertes par les règlements

Toute situation survenant non couverte par ces règles sera étudiée et une décision rendue par les arbitres après consultation de la commission d'arbitrage et du responsable de la compétition.

PRECISIONS

Les règlements spécifiques sont précisés dans les textes officiels de la FFJDA.

Lexique des termes japonnais

Japonais	Français
ANZA	Assis en tailleur
ASHI-WAZA	techniques de jambes ou de pieds
ATEMI-WAZA	Techniques de coups
AWASE-WAZA	Combinaison de deux *Waza-aris*
DAN	Catégorie de Dan
DOJO	Salle de Judo
ENCHO-SEN	Combat Prolongé (par exemple Combat pour le Golden Score, combat individuel)
FUKUSHIN	Juge
FUSEN-GACHI	Victoire par défaut
HAISHA	Perdant
"HAJIME"!	"Commencez"!
HANSOKU	Violation
HANSOKU-MAKE	Défaite par infraction grave ou pénalités accumulées légères
HANTEI	Décision / Jugement
HIDARI-JIGO-TAI	Position gauche défensive
HIDARI-SHIZEN-TAI	Position gauche naturelle
HIKITE	Tirer avec la main
HIKIWAKE	Match nul
IPPON	Point complet
JIGO-HONTAI	Position droite défensive
JIGO-TAI	Position défensive
JIKU-ASHI	Pied/jambe d'appui
JOGAI	Extérieur de la surface de combat
JONAI	Intérieur de la surface de combat
JOSEKI	Places Supérieures
JUDOGI	Tenue de Judo
KACHI	Victoire
KAESHI-WAZA	Contres
KAKE	Exécution de techniques
KANSETSU-WAZA	Clés
KAPPO	Méthode de réanimation
KATA	Formes
KATAME-WAZA	Techniques de contrôle
KATSU	Technique de Kappo
KEIKO	Entraînement / Pratique
KIKEN-GACHI	Victoire par retrait
KIME	Exécution complète
KINSA	Supériorité ou infériorité légère
KINSHI-WAZA	Techniques Interdites
"KIOTSUKE"!	"Attention"! (ordre pour faire mettre les personnes debout, talons joints)
KOKA	Annonce / petit résultat
KOSHI-WAZA	Techniques de hanche
KUMIKATA	Saisie
KUZUSHI	Déséquilibre
KYUSHO	Point vital
MA'AI	Distance entre les deux combattants
"MAITTA"!	"J'abandonne"!
MA-SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice en se plaçant sur le dos
MATTE	Attendez
MIGI-JIGO-TAI	Position défensive droite

Japonais	Français
MIGI-SHIZEN-TAI	Position naturelle droite
NAGEKOMI	Pratique de répétition de projection
NAGE-WAZA	Techniques de projection
NEWAZA	Travail au sol
OSAEKOMI-WAZA	Techniques d'immobilisation
"OSAEKOMI"!	"Immobilisation"!
"OTAGAI-NI-REI"!	"Saluez vous"!
RANDORI	Combat libre (d'entraînement)
RENRAKU-WAZA	Combinaison de plusieurs techniques
REI	Salut
RITSU-REI	Position de salut
SEIZA	Position de salut formelle
SHIAI	Combat / rencontre
SHIAI-JO	Surface de compétition
SHIDO	Annonce / pénalité légère
SHIME-WAZA	Etranglements
SHIMPAN	Arbitrage
SHIMPAN'IN	Arbitres
SHIMPAN RIJI	Directeur de l'Arbitrage
SHISEI	Position
SHIZEN-TAI	Position naturelle
SHIZEN-HONTAI	Position naturelle debout
SHOMEN	Places d'Honneur
"SHOMEN-NI-REI"!	"Salut vers Shomen"!
SHOSHA	Gagnant
SHUSHIN	Arbitre
SOGO-GACHI	Victoire par Combinaison
"SONO-MAMA"!	"Ne bougez plus / gardez vos positions"!
"SORE-MADE"!	"C'est fini"!, le temps imparti est écoulé
SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice
TSURITE	Lever avec la main
UCHIKOMI	Répétition de mouvements/techniques
UDE-GAESHI	Clé de bras / 'renversement' du coude
UKE	Celui qui subit l'action
UKEMI	Chute
WAZA	Techniques
WAZA-ARI	Il y a technique / Gros avantage
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Deux *Waza-aris* donnent *Ippon*
YAKUSOKU-RENSHU	Exercice d'entraînement avec convention
YOKO-SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice de côté
"YOSHI"!	"Continuez"!
YUKO	Résultat/ avantage moyen
YUSEI-GACHI	Victoire pour résultats techniques supérieurs
ZA-REI	Salut Assis