

TEXTE OFFICIEL

VERSION
28 mars 2015

2014-2016 REGLES D'ARBITRAGE FIJ





REGLES D'ARBITRAGE

De la Fédération Internationale de Judo

Edition 2014-2016



Bureau FIJ de Lausanne
1007 Lausanne SVAJC
Avenue Frédéric-César-de-La-Harpe 49
Suisse
www.ijf.org | office@ijf.org

ARBITRAGE: Culture, Histoire, Principes

Le jujitsu 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 jujitsu 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 jujitsu, 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 Jujitsu 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 jujitsu 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 et le ippon, toutes les autres valeurs ne peuvent être comptabilisées que s'il y a la volonté de marquer Ippon.

Règles d'arbitrage de la FIJ

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

Des défis inter-écoles de jujitsu 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. Une accumulation de points ne donne pas la victoire, c'est la technique parfaite récompensée par le ippon qui met fin au combat. La seule exception est le «Waza-ari-awazete-ippou» qui, dans le cas où deux techniques qui auraient pu être évaluées Ippou sont exécutées, il est estimé qu'elles pourraient correspondre à « la mise hors combat » de l'époque des guerriers du moyen-âge et sont comptabilisées en judo comme un « Ippou ».

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 judokas qui s'opposent.

Ces récompenses sont :

- Ippou ou presque Ippou (Waza- ari) et Yuko (pour les intentions de faire Ippou et qui n'ont pas eu un succès complet)

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'ère 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, s'il n'y a pas de résultat technique, qui a démontré sa loyauté par une attitude offensive et fair-play.

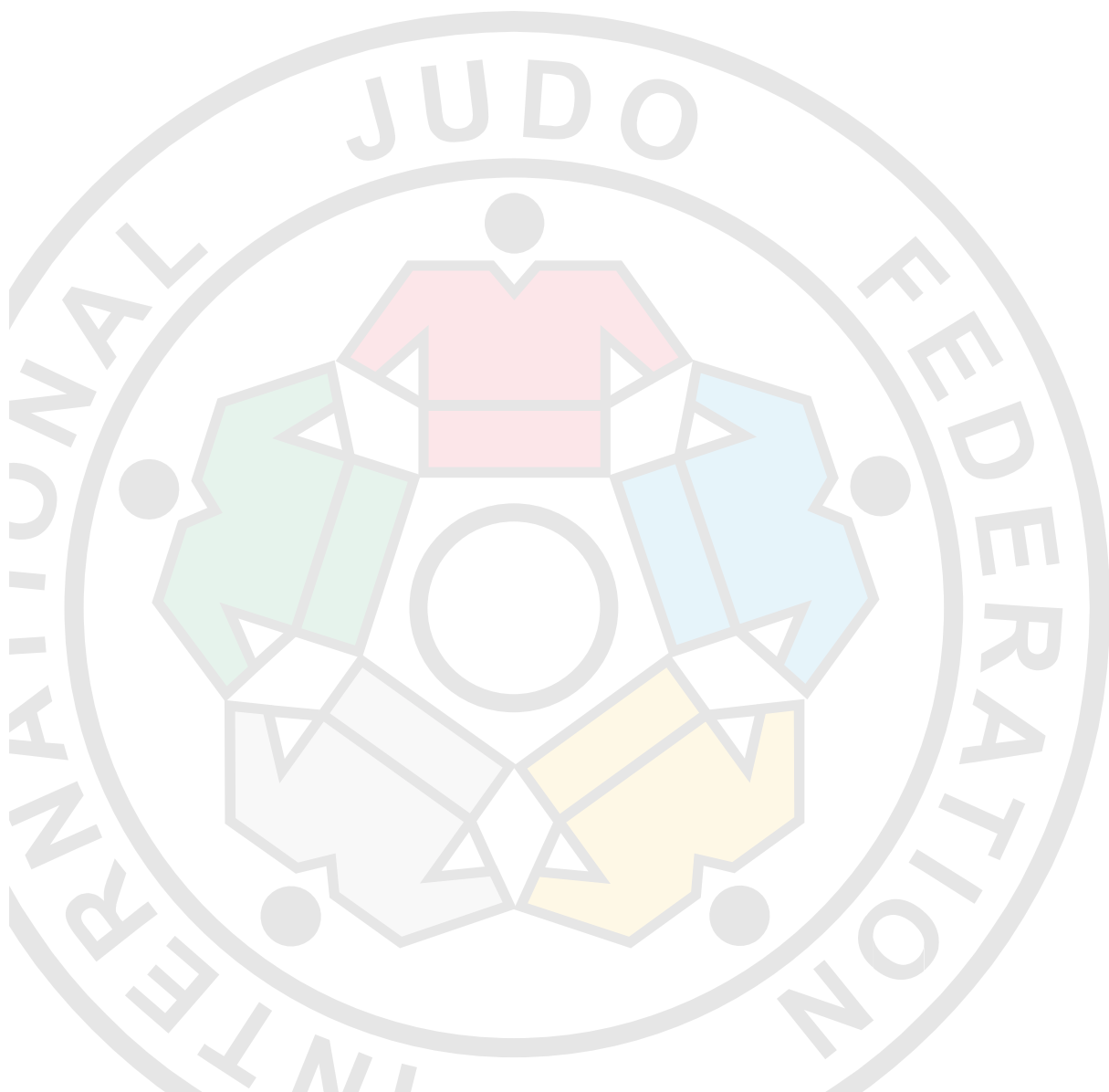
Culturellement et en complément, le judo ne se réduit pas à son expression Olympique, le judo reste un art martial, le judo est plus qu'un sport, toutes les techniques du Gokyo font partie du patrimoine du judo et doivent toujours être enseignées. Il en est de même pour les « kuatsu », techniques de réanimations et de mobilisations articulaires pratiquées il y a quarantaine d'années par les enseignants de judo et les arbitres et qui sont à ce jour 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.

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

Le judo pour bien s'apprécier doit se comprendre



TABLE DES MATIERES



Article 1	Surface de compétition	p.8
Article 2	Equipment	p.8
Article 3	Tenue du judoka (Judogi)	p.10
Article 4	Hygiène	p.10
Article 5	Arbitres et officiels.	p.10
Article 6	Position et fonction de l'arbitre	p.12
Article 7	Position et fonction des juges	p.13
Article 8	Gestes	p.13
Article 9	Lieux (surfaces autorisées)..	p.22
Article 10	Durée du combat.	p.23
Article 11	Interruption du temps / Sono-Mama/Mate.	p.23
Article 12	Signal sonore de la fin du temps de combat	p.23
Article 13	Temps de l'Osaekomi	p.23
Article 14	Technique coïncidant avec le signal sonore de la fin du temps de combat.	p.24
Article 15	Début du combat.	p.24
Article 16	Liaison en Ne Waza.	p.27
Article 17	Application du Mate.	p.28
Article 18	Sono Mama	p.29
Article 19	Fin du combat.	p.30
Article 20	Ippon	p.33
Article 21	Waza-ari	p.34
Article 22	Waza-ari-awasete-Ippon	p.34
Article 23	Yuko	p.34
Article 24	Osaekomi-Waza	p.34
Article 25	Actes interdits et pénalités	p.36
Article 26	Forfait et abandon	p.44
Article 27	Blessure, maladie ou accident.	p.45
Article 28	Situations non définies par les règles.	p.48

ARTICLE 1 - Surface de compétition

Se référer à la section 9.8 des règles sportives et d'organisation de la FIJ (SOR).

ARTICLE 2 - Equipment

a) Tableaux d'affichage

Pour chaque surface de compétition il y aura deux (2) tableaux d'affichage, qui indiquent les scores horizontalement, placés en dehors de la surface de compétition et qui peuvent être facilement vus par les arbitres, les membres de la Commission, les officiels et les spectateurs.

Les tableaux d'affichage doivent avoir un dispositif qui indique les pénalités reçues par les combattants. (Voir exemple en annexe).

Quand les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, les tableaux d'affichage manuels doivent être disponibles en réserve. (voir Annexe).

8

b) Chronomètres

Chronomètres manuels à disposition:

Durée du combat	Un (1)
Osaekomi	Deux (2)
Réserve	Un (1)

Lorsque les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, des chronomètres manuels doivent également être utilisés pour vérifier l'exactitude (voir Annexe).

c) Drapeaux (chronométreurs)

Les chronométreurs utilisent les drapeaux suivants :

Jaune	Interruption du temps
Vert	Durée de l'Osaekomi

Il n'est pas nécessaire d'utiliser les drapeaux jaune et vert lorsqu'un panneau lumineux électronique montre le temps de combat et la durée de l'Osaekomi qui est en cours. Cependant, ces drapeaux doivent être disponibles en réserve.

d) Signal du temps

Il y a une cloche ou un dispositif sonore semblable pour indiquer à l'arbitre la fin du temps imparti au combat.

e) Judogi blanc et bleu

Le combattant porte un Judogi blanc ou bleu. (Le premier combattant appelé portera le judogi blanc ; le second portera le judogi bleu).

ANNEXE article 2- Equipement

Position des personnes qui contrôlent le tableau d'affichage/des transpositeurs de résultats/des chronomètres. Ils doivent être face à l'arbitre central.

Chronomètres et tableaux d'affichage

Les chronomètres doivent être accessibles aux personnes chargées de s'en servir et ils doivent être vérifiés régulièrement pour assurer l'exactitude au début et pendant la compétition.

Les tableaux d'affichage doivent respecter les normes établies par la FIJ et doivent être à la disposition des arbitres, si nécessaire.

Les chronomètres manuels doivent être utilisés simultanément avec l'équipement électronique, en cas de panne. Les tableaux indicateurs manuels doivent être disponibles en réserve.



Tableau d'affichage manuel

EXEMPLE : Le blanc a marqué Waza-Ari et a été également pénalisé par un (1) Shido.



Tableau d'affichage électronique

EXEMPLE : Le blanc a marqué Waza-Ari et a été également pénalisé par deux (2) Shido. Le bleu a marqué un (1) Yuko.

ARTICLE 3 La tenue du judoka (Judogi)

Se référer à l'Annexe C du SOR de la FIJ.

ARTICLE 4 - Hygiène

1. Le Judogi doit être propre, sec et sans odeur désagréable.
2. Les ongles des pieds et des mains doivent être coupés courts.
3. Le combattant doit avoir une hygiène irréprochable.
4. Les cheveux longs doivent être relevés et attachés afin d'éviter de gêner l'autre combattant. Les cheveux doivent être attachés au moyen d'un élastique ou d'un matériel semblable sans avoir de composants rigides ou en métal. La tête ne peut être couverte excepté par un bandage à caractère médical, qui doit être solidaire de celle-ci.
5. Tout combattant qui ne veut pas se conformer aux conditions des articles 3 et 4 se voit refuser le droit de combattre et son adversaire gagne le combat conformément à l'article 26 de ces règles, par Fusen -gachi, si le combat n'a pas encore commencé, ou par Kiken-gachi, si le combat a déjà commencé, selon la règle de « la majorité des trois ».

10

ARTICLE 5 Arbitres et officiels

En règle générale, le combat est dirigé par trois arbitres de nationalités différentes des deux athlètes qui combattent.

Pour les compétitions par équipes de clubs le principe est le même.

L'arbitre sur le tapis est relié par un système de radiocommunication aux deux juges de table du tapis, aidés par le système vidéo « Care » et supervisés par la Commission d'arbitrage.

Un système de tirage de sort pour les arbitres est mis en place pour assurer la neutralité.

Les arbitres sont aidés par les responsables du tableau d'affichage, les chronométreurs et les transpositeurs de résultats.

Les membres de la Commission d'arbitrage qui peuvent éventuellement intervenir, sont en liaison avec le système « Care », et doivent être reliés aux arbitres et aux juges avec des oreillettes. Cette procédure est précisée à l'article 19.6.

ANNEXE Article 5 - Arbitres et Officiels

La tenue de l'arbitre doit être conforme au code vestimentaire de l'Organisation. Le Comité d'organisation s'assure que les chronométreurs, les transcripteurs de résultats et les responsables de tableau d'affichage ainsi que les autres aides techniques ont été correctement formés.

Il y a un minimum de deux (2) chronométreurs; un pour enregistrer le temps de combat réel et un spécialement pour le temps d'Osaekomi.

Dans la mesure du possible, une troisième personne pour superviser les deux (2) chronométreurs afin d'éviter les erreurs.

Le chronométreur (temps de combat réel) met en marche le chronomètre en entendant l'annonce de Hajime ou de Yoshi et l'arrête en entendant l'annonce de Mate ou de Sono-mama.

Le chronométreur, pour l'Osaekomi met en marche le chronomètre en entendant Osaekomi, l'arrête à Sono-mama, et le remet en marche en entendant Yoshi. A l'annonce de Toketa ou Mate, il arrête le chronomètre et indique à l'arbitre le nombre de secondes qui se sont écoulées.

A la fin du temps de l'Osaekomi (20 secondes ou 15 secondes) si le combattant concerné a déjà Waza-Ari) il indique la fin de l'Osaekomi au moyen d'un signal sonore.

Arbitrage manuel

Le chronométreur de l'Osaekomi lève le drapeau vert chaque fois qu'il met en marche le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de l'Osaekomi ou de Yoshi. Il abaisse ce drapeau quand il arrête le chronomètre en entendant Toketa, Mate ou Sono-Mama, ou à la fin du temps de l'Osaekomi.

Le chronométreur (temps de combat réel) lève le drapeau jaune chaque fois qu'il arrête le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de Mate ou Sono Mama et abaisse ce drapeau quand il remet en marche le chronomètre en entendant Hajime ou Yoshi.

Quand le temps défini pour le combat est expiré, le chronométreur informe l'arbitre de ce fait par un signal clairement audible (voir les articles 10, 11 et 12 des règles d'arbitrage).

Le responsable du tableau d'affichage doit connaître les gestes et les annonces de l'arbitre, de sorte qu'il puisse exactement indiquer l'évolution et les résultats du combat.

En plus des personnes ci-dessus il y a un transcripteur des résultats pour enregistrer la progression des combats.

Si des systèmes électroniques sont utilisés, le procédé est identique à celui décrit ci-dessus. Cependant, des chronomètres manuels doivent également être utilisés en simultané avec l'équipement électronique pour en assurer l'exactitude. Le tableau d'affichage manuel doit être disponible en réserve.

ARTICLE 6 - Position et fonction de l'arbitre

L'arbitre reste généralement sur la surface de combat. Il dirige le combat et donne les décisions. Il s'assure que les décisions sont correctement enregistrées.

12

ANNEXE Article 6 - Position et fonction de l'arbitre

L'arbitre central doit s'assurer, avant que le combat commence, que tout est en ordre, comme par exemple : la surface de compétition, l'équipement, les judogi, l'hygiène, les officiels techniques etc.

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.

Dans le cas où les deux combattants sont en Newaza et combattent à l'extérieur, l'arbitre peut observer l'action depuis la surface de sécurité.

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres doivent se familiariser avec: le bruit de la cloche ou d'autres moyens sonores qui indiquent la fin du combat sur leur propre Tatami, la position du docteur ou de l'assistance médicale, ainsi qu'avec les oreillettes et le système CARE.

En contrôlant la surface de compétition l'arbitre doit s'assurer que la surface du tapis est propre et en bon état, qu'il n'y a aucun espace entre les Tatami, et que les combattants se conforment aux articles 3 et 4 des règles d'arbitrage.

L'arbitre doit s'assurer qu'il n'y a aucun spectateur, supporter ou photographe dans une position pouvant nuire ou causer un risque de blessures aux combattants.

L'arbitre doit quitter la surface de compétition pendant les cérémonies ou tout retard prolongé dans le programme.

ARTICLE 7 - Position et fonction des Juges

Deux arbitres, ayant la fonction de Juges, seront à la table du tapis où ils vont arbitrer avec l'arbitre. Ils sont reliés par des oreillettes et aidés par le système visuel « Care », pour assister l'arbitre selon la règle de la « majorité des trois ».

Si un Juge voit que le tableau d'affichage est incorrect, il doit attirer l'attention de l'arbitre sur l'erreur.

Si un combattant doit changer une partie de son Judogi en dehors de la surface de compétition ou doit quitter temporairement celle-ci après que le combat soit débuté pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre central, et autorisé uniquement dans des circonstances exceptionnelles, un juge doit obligatoirement accompagner le combattant pour vérifier qu'aucune anomalie ne se produise.

Dans le cas où les juges ne sont pas du même sexe que le combattant, un officiel désigné par le directeur de l'arbitrage remplace le juge et accompagne le combattant.

ARTICLE 8 - Gestes

a) L'arbitre

L'arbitre fait les gestes indiqués ci-dessous pour les actions suivantes :

1. **Ippon**: Lève un bras bien au-dessus de sa tête avec la paume de main vers l'avant.
2. **Waza-ari**: Lève un bras avec la paume de main vers le bas, latéralement, à hauteur de l'épaule.
3. **Waza-ari-awasete-Ippon**: Premier geste, celui de Waza-Ari, puis second geste celui d'Ippon.

4. **Yuko:** Lève un bras latéralement, avec la paume de main en bas à 45 degrés de son corps.
5. **Osaekomi:** tend un bras vers le bas en l'écartant de son corps en direction des combattants tout en faisant face à eux et en penchant son corps vers eux.
6. **Toketa:** Lève un bras tendu vers l'avant et l'agite rapidement de droite à gauche deux ou trois fois tout en penchant son corps vers les combattants.
7. **Hikiwake:** Lève un bras tendu vers le haut et l'abaisse devant son corps (avec le pouce vers le haut) en le maintenant horizontalement un moment. (* Voir annexe.)
8. **Mate:** Lève un bras à hauteur de son épaule parallèlement au Tatami, paume de la main avec les doigts vers le haut en direction du chronométrateur.
9. **Sono-mama:** se penche en avant et touche les deux combattants avec les paumes de mains.
10. **Yoshi:** touche fermement les deux combattants avec les paumes de mains et exerce une pression sur eux.
11. Pour indiquer l'annulation d'une opinion exprimée : répète le même geste tout en levant l'autre main au-dessus de la tête en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.
12. Pour indiquer le vainqueur d'un combat: lève le bras, tendu, paume vers l'intérieur, au-dessus du niveau de l'épaule en direction du vainqueur.
13. Pour demander au(x) combattant(s) de rajuster leur Judogi : croise la main gauche sur la main droite, paumes vers l'intérieur, à la hauteur de la ceinture.
14. Pour appeler le docteur : face à la table médicale, lève un bras (paume vers le haut) en direction de la table médicale, puis vers le combattant blessé.
15. Pour attribuer une pénalité (Shido, Hansoku-make) : pointe avec l'index tendu, poing fermé, le combattant à pénaliser.

16. Non-combativité : tourne vers l'avant les avant-bras à hauteur de la poitrine (moulinette), puis pointe avec l'index le combattant à pénaliser.
17. Fausse attaque: tend les deux bras en avant, poings fermés en faisant une action de haut en bas.

ANNEXE Article 8 - Gestes

En cas de confusion, l'arbitre peut, après avoir effectué un geste officiel, désigner le combattant bleu ou blanc (ou sa position de salut) pour indiquer quel combattant a marqué ou a été pénalisé.

En cas d'interruption prolongée pendant le combat, l'arbitre peut indiquer au combattant qu'il peut s'asseoir les jambes croisées à sa position de salut en effectuant un geste, main ouverte, paume vers le haut.

Les gestes de Yuko et de Waza-Ari s'effectuent avec le bras en travers de la poitrine, puis dans la position finale correcte.

Les gestes de Yuko et Waza-Ari doivent être maintenus pendant 3 à 5 secondes lorsque l'arbitre se déplace pour s'assurer que les valeurs sont clairement visibles pour les juges et les officiels. Il doit garder les combattants en vue, lors de son déplacement.

**7) Le geste de Hikiwake s'applique seulement aux compétitions en poule.*

Si les deux combattants ont reçu une pénalité, l'arbitre doit faire le geste approprié en désignant alternativement les deux combattants (index gauche pour le combattant à sa gauche et index droit pour le combattant à sa droite).

Dans le cas d'un geste de rectification, il doit se faire aussi rapidement que possible après avoir effectué le geste d'annulation.

Il n'y a aucune annonce verbale pour annuler une opinion exprimée.

Tous les gestes doivent être maintenus pendant 3 à 5 secondes.

Pour désigner le vainqueur, l'arbitre revient à sa position de début de combat, fait un pas en avant, indique le vainqueur puis recule d'un pas.

Règles d'arbitrage de la FIJ



Salut en entrant
et sortant
du tatami



Position avant
le combat



Inviter les combattants
à entrer
sur le tatami

16



Ippon



Waza-Ari



Waza-Ari-Awasate-Ippon



Yuko



Osaekomi



Toketa



Mate

Règles d'arbitrage de la FIJ



18

Mate

Sono-Mama \Leftrightarrow Yoshi

Levez-vous



Ajuster
le Judogi

Pour annuler une opinion
exprimée

Non valable



Hajime
Sore-Made



Kachi



Pour attribuer
une pénalité



Non combativité



Fausse attaque



Appel
du médecin



Pénalité pour attitude défensive



Pénalité pour garde croisée



Pénalité pour refus de Kumi Kata (protection du revers)

20



Shido sortie de tapis



Levez-vous



Pénalité pour prise "pistolet"



Pénalité pour doigts à l'intérieur de la manche



Pénalité pour saisie de jambe



Attribuer une pénalité



Pénalité pour sortie de tapis

ARTICLE 9 - Lieux (surfaces autorisées)

Le combat se déroule sur la surface réservée au combat. Une action de projection pour être valide doit être initiée lorsque les deux combattants sont à l'intérieur de la surface de combat ou au moins, lorsque Tori est en contact avec celle-ci ou si il y a continuité dans l'action.

Toute technique appliquée quand les deux combattants sont en dehors de la surface de compétition n'est pas comptabilisée.

Toutes les actions sont valables et peuvent continuer (pas de Mate) tant qu'une partie du corps d'un des deux combattants touche la surface de combat.

Exceptions

a) Si une projection débute avec seulement un point de contact, sur la surface de combat, de la part d'un des deux combattants et que durant l'action les deux combattants se déplacent à l'extérieur, l'action peut être comptabilisée si cette action est en continue et non-interrompue.

De même, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'est pas en contact avec la surface de combat quand l'action de projection a commencé peut être comptabilisée si elle est continue et non interrompue.

b) En Ne Waza, l'action est valable et peut continuer en dehors de la surface de combat si l'Osaekomi a été annoncée à l'intérieur.

c) Si l'action de projection se termine en dehors de la surface de combat et qu'immédiatement un des combattants applique Osaekomi, Shime-waza ou Kansetsu-waza, cette technique est considérée comme valable.

Si pendant le Ne-waza Uke prend le contrôle avec une des techniques nommées ci-dessus en continuité, elle est également valable.

Un Kansetsu-waza et un Shime-waza démarrés à l'intérieur de la surface de compétition et reconnus comme efficaces, peuvent être maintenus, même si les combattants sont en dehors de la surface de combat.

ANNEXE Article 9 - Lieux (surfaces autorisées)

Une fois le combat démarré, les combattants peuvent quitter la surface de compétition seulement avec la permission de l'arbitre. La permission est donnée seulement dans des circonstances exceptionnelles, telles que la nécessité de changer un Judogi, qui a été endommagé ou sali.

ARTICLE 10 - Durée du combat

1. La durée et l'organisation des combats sont déterminées selon les règles du tournoi. Pour tous les championnats se déroulant sous la responsabilité de la FIJ la durée des combats et les temps de repos entre les combats sont indiqués dans ces règles.

Ce règlement donne des conseils et des recommandations à suivre, à la fois lors des championnats nationaux et des autres tournois officiels.

Senior individuel masculins /équipe : 5 minutes temps réel de combat

Senior individuel féminines /équipe : 4 minutes temps réel de combat

Junior moins de 21 ans masculins individuel et féminines individuel : 4 minutes temps réel de combat /équipe : 4 minutes temps réel de combat

Cadet moins de 18 ans masculins et féminines individuel : 4 minutes temps réel de combat /équipe : 4 minutes temps réel de combat

2. Tout combattant a le droit à 10 minutes de repos entre les combats.
3. L'arbitre doit connaître la durée du combat avant d'entrer sur la surface de compétition.

ARTICLE 11 - Interruption du temps

Le temps écoulé entre l'annonce par l'arbitre de Mate et Hajime et entre Sono-mama et Yoshi ne compte pas dans la durée du combat.

ARTICLE 12 - Signal sonore de la fin du temps de combat

La fin du temps imparti pour le combat est indiquée à l'arbitre par la sonnerie d'une cloche ou tout autre signal sonore semblable.

ANNEXE Article 12 - Signal du temps

Si l'on utilise plusieurs surfaces de compétition en même temps l'utilisation de différents signaux sonores est exigée. Le signal de temps doit être suffisamment fort pour être entendu par-delà le bruit des spectateurs.

ARTICLE 13 - Temps d'Osaekomi

1. Equivalences

- a) Ippon: Total de 20 secondes.
- b) Waza-ari: minimum 15 secondes et moins de 20 secondes.
- c) Yuko: minimum 10 secondes et moins de 15 secondes.

ARTICLE 14 - Technique coïncidant avec le signal sonore de la fin du temps de combat

1. Tout résultat immédiat d'une technique commencée simultanément avec le signal de temps de fin de combat est valable.
2. Bien qu'une technique de projection puisse être appliquée simultanément avec le signal de fin de combat, et si l'arbitre décide qu'elle n'est pas efficace immédiatement, l'arbitre annonce Sore Made, sans que la valeur soit comptabilisée.
3. Toute technique appliquée après le signal de fin du temps de combat n'est pas valable, même si l'arbitre n'a pas encore annoncé Sore-Made.

4. Osaekomi simultané avec signal du temps de fin de combat

Si une Osaekomi est annoncé simultanément avec le signal de la cloche ou un dispositif sonore semblable indiquant la fin du temps imparti pour le combat, ou lorsque le temps restant est insuffisant jusqu'à la fin de l'Osaekomi, le temps de combat est prolongé jusqu'à ce que l'arbitre annonce le score : Ippon, Waza-Ari, Yuko, Toketa ou Mate.

Pendant ce temps le combattant qui est pris en Osaekomi (Uke), peut contre attaquer en appliquant Shime-waza ou Kansetsu-waza. En cas d'abandon ou d'incapacité d'abandonner du combattant tenant l'Osaekomi (Tori), celui qui est pris en Osaekomi (Uke) gagne le combat par Ippon.

ARTICLE 15 - Début du combat

1. L'arbitre et les Juges doivent toujours être à leur place avant l'arrivée des combattants sur la surface de comba.

En compétition individuelle l'arbitre se place au centre du tapis, 2m en arrière de la ligne des combattants, face à la table des chronométrateurs et des Juges qui sont assis à leur table respective.

Lors des compétitions par équipes, avant le début des combats de chaque rencontre, on procède au salut entre les deux équipes comme suit:

- a) l'arbitre est au même endroit que pour les compétitions individuelles. À son signal les deux équipes entrent du côté qui leur a été imparti, en ligne, à partir de l'extérieur de la surface de compétition, dans l'ordre des catégories, le poids le plus lourd étant le plus près de l'arbitre, les équipes sont debout face à face.

- b)** sur ordre de l'arbitre les deux (2) équipes, après avoir salué, entrent sur la surface de combat, puis avancent à la position de départ sur le tapis.
- c)** l'arbitre demande aux équipes de se tourner vers le Joseiki (Jury), en étendant ses bras parallèles vers l'avant, avec les paumes ouvertes, et annonce Reï, pour que le salut soit effectué simultanément par tous les membres des équipes. L'arbitre ne salue pas.
- d)** puis l'arbitre demande, avec un geste des bras perpendiculaires vers le haut, les paumes se faisant face « OTAGAI-NI » (« saluez-vous »), que les deux équipes face à face se saluent, il annonce Reï, pour que le salut soit effectué de la même manière que la fois précédente.
- e)** A l'issue du salut les judoka des deux équipes sortent par le même endroit où elles sont entrées et attendent en dehors de la surface de compétition, avec le combattant de chaque équipe qui doit faire le premier combat. A chaque combat, ils exécutent le même procédé de salut qu'en compétition individuelle.
- f)** A l'issue du dernier combat de la rencontre, l'arbitre demande aux équipes de procéder, comme cela est décrit dans le paragraphe a) et b), et il désigne ensuite le vainqueur. Le salut se déroule dans l'ordre inverse du début, salut d'abord des combattants face à face et ensuite vers le Joseiki (Jury).

2. Les combattants sont libres de saluer en entrant ou en quittant la surface de combat. Il n'y a pas d'obligation.

En entrant sur la surface de Tatami, les combattants doivent se déplacer en même temps.

Les combattants NE doivent PAS se serrer la main avant le début du combat.

3. Les combattants avancent vers le centre en longeant le bord de la surface de combat (sur la surface de sécurité) de leur côté respectif suivant l'ordre des combats (le premier appelé du côté droit et le second du côté gauche par rapport à la position de l'arbitre) et attendent.

Au signal de l'arbitre, les combattants avancent vers leur position respective, se saluent simultanément l'un et l'autre et font un pas en avant du pied gauche.

Règles d'arbitrage de la FIJ

Une fois que le combat est fini et que l'arbitre a donné le résultat, les combattants reculent simultanément du pied droit et se saluent.

Si les combattants ne saluent pas ou ne le font pas de manière correcte, l'arbitre demande aux combattants de le refaire. Il est très important d'exécuter le salut de manière très correcte.

4. Le combat commence toujours en position debout et quand l'arbitre annonce Hajime.

5. Le docteur accrédité peut demander à l'arbitre d'arrêter le combat dans les cas stipulés à l'article 27 avec les conséquences qui en découlent.

6. Pour tous les événements de la FIJ le rôle des entraîneurs a été défini par la FIJ. Les entraîneurs doivent être assis à l'emplacement qui leur est réservé avant que commence le combat.

a) il n'est pas permis aux entraîneurs de donner des indications aux combattants pendant qu'ils combattent.

b) les entraîneurs sont autorisés à donner des indications à leurs combattants uniquement pendant le temps de pause (entre le Mate et le Hajime), lors de l'interruption du combat.

c) Une fois la pause finie et que le combat reprend (Hajime), les entraîneurs doivent à nouveau garder le silence et ne faire aucun geste.

d) si un entraîneur ne suit pas cette règle, il reçoit un premier AVERTISSEMENT.

e) Si l'entraîneur recommence la même attitude, il recevra un second AVERTISSEMENT et sera expulsé de son emplacement réservé et ne pourra pas être remplacé pendant ce combat.

f) Si l'entraîneur persiste avec son comportement à l'extérieur de la surface de compétition, il sera pénalisé. La sanction peut entraîner un retrait de l'accréditation.

7. - Les membres de la Commission d'arbitrage peuvent interrompre le combat et interférer uniquement quand une erreur doit être rectifiée. L'intervention et tout changement de décisions des arbitres par la Commission d'arbitrage de la FIJ sont faits seulement dans des circonstances exceptionnelles.

L'intervention de la Commission d'Arbitrage doit avoir lieu dans les 3 cas suivants:

- Une erreur d'attribution d'action entre le combattant blanc et le bleu,
- L'attribution d'un Hansoku-make
- Cas exceptionnels

Les membres de la Commission d'arbitrage de la FIJ, comme les arbitres, doivent être de nationalités différentes des athlètes sur le tapis.

Il n'y a aucun processus d'appel pour les entraîneurs, mais ceux-ci peuvent venir à la table du jury FIJ pour observer la raison du changement de la décision finale.

ARTICLE 16 - Liaison debout sol

1. Les combattants peuvent passer du Tachi-waza au Newaza dans la mesure où l'action se déroule dans un des cas nommés dans cet article. Cependant, si la technique utilisée n'est pas réalisée en continu, l'arbitre annonce Mate et demande aux deux combattants de reprendre le combat dans la position debout.

2. Situations autorisées qui permettent le passage de Tachi-Waza en Newaza

- a) a) Lorsqu'un combattant, après la réalisation d'un résultat par une technique de projection enchaîne sans interruption en Newaza et maintient l'offensive.
- b) Lorsqu'un des combattants réalise une technique sans succès tombe au sol son adversaire peut tirer profit de la situation en enchaînant au sol.
- c) Lorsqu'un combattant obtient un résultat immédiat par l'application d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza en position debout et passe sans interruption en Newaza.
- d) Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Newaza par l'application particulièrement habile d'un mouvement qui n'est pas une technique de projection.
- e) dans n'importe quel autre cas où un combattant tombe ou est sur le point de tomber au sol, non couvert par les sous-sections précédentes de cet article, l'autre combattant peut tirer profit de la position de déséquilibre de son adversaire pour travailler en Newaza.

3. Exceptions

Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Newaza non conformément au paragraphe 2 de l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Newaza, l'arbitre annonce Mate et pénalise par Shido le combattant qui a transgressé l'article 25.7.

Si l'adversaire tire profit de l'action de Tori, le travail en Newaza peut continuer.

ARTICLE 17 - Application du Mate

1. Généralités

L'arbitre annonce Mate afin d'arrêter le combat temporairement dans les situations couvertes par cet article. Pour recommencer le combat, l'arbitre annonce Hajime:

Après Mate les combattants doivent rapidement retourner à leurs positions de départ dans les cas suivants:

- quand l'arbitre donne Shido pour sortie
- quand l'arbitre donne un 4ème Shido - Hansoku-Make
- quand les arbitres demandent aux combattants de réajuster leurs judogi
- quand l'arbitre estime que le combattant a besoin de l'intervention médicale.

Lorsqu'un Mate est prononcé pour donner un Shido au combattant le méritant, les combattants restent en place sans devoir retourner à la position de départ (Mate - Shido –Hajime).

28

L'arbitre ayant annoncé Mate doit faire attention de garder les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas l'annonce et continuent de combattre ou si n'importe quel autre incident surgit.

2. Situations où l'arbitre annonce Mate.

- a) Lorsque les deux combattants vont complètement en dehors de la surface de combat.
- b) Lorsqu'un ou les deux combattants exécutent un des actes interdits énumérés à l'article 25 de ces règles.
- c) Lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou malades. Si l'une des situations de l'article 27 se produit, l'arbitre, après avoir annoncé Mate, appelle le docteur pour une assistance médicale nécessaire, à la demande du combattant, ou l'appelle directement selon la gravité de la blessure, permettant ainsi de faciliter l'intervention, dans n'importe quelle position autre que la position de départ.
- d) Lorsqu'il est nécessaire pour un ou les deux combattants d'ajuster leur Judogi.
- e) Lorsqu'il n'y a pas de progression évidente en Ne Waza.

- f) Lorsqu'un combattant se remet debout ou en position à moitié debout depuis le Newaza en s'agrippant sur le dos de son adversaire, avec les mains complètement dégagées du Tatami, indiquant ainsi la perte du contrôle de son adversaire.
- g) Lorsqu'un combattant en position du Newaza se relève avec son adversaire qui est sur le dos et qui s'accroche avec une ou deux jambes, sans contact avec le Tatami.
- h) Lorsqu'un combattant exécute ou essaie d'exécuter un Kansetsu-waza ou un Shime-waza en position debout et que le résultat n'est pas suffisamment apparent.
- i) Lorsqu'un des combattants commence ou effectue des mouvements de préparation à un style de combat différent ou une technique de lutte (pas naturellement judo) l'arbitre annonce immédiatement Mate, pour arrêter et ne pas laisser le combattant qui l'exécute poursuivre son action.
- j) Dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.

3. Situations où l'arbitre n'annonce pas Mate.

- a) l'arbitre n'annonce pas Mate pour arrêter le(s) combattant(s) qui est(sont) dans l'action de sortir de la surface de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse.
- b) l'arbitre ne doit pas annoncer Mate quand un combattant, qui est sorti d'une Osae Komi-waza, d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza, semble avoir besoin ou réclame un temps de repos.

4. Situations exceptionnelles

- a) Si l'arbitre annonce Mate par erreur en Newaza et que les combattants se sont séparés, l'arbitre peut, dans la mesure du possible, et selon la règle de la « majorité des trois », replacer les combattants au plus près de leur position originale et reprendre le combat, cela permet de faire rectifier une injustice.

ARTICLE 18 – Sono Mama

1. Pour tous les cas où l'arbitre souhaite arrêter temporairement le combat, sans changer la position des combattants, il annonce Sono-mama, faisant le geste en vertu de l'article 8.9, et s'assure qu'il n'y a aucun changement de position ou de saisie de la part de l'un ou de l'autre combattant.

2. Sono-mama s'applique seulement dans les situations où les combattants travaillent en Newaza.

3. Situations

a) Attribution d'une pénalité. Si le combattant qui doit être pénalisé est en position défavorable, il n'y a pas Sono-mama : la pénalité est attribuée directement.

b) Aide médicale : Si pendant le Newaza un combattant montre des signes de blessure et selon l'article 27 peut être assisté par le docteur, l'arbitre peut annoncer Sono-mama et séparer les combattants si nécessaire. A l'issue de l'intervention, les combattants se replacent dans la position où ils étaient avant l'annonce de Sono-mama sous le contrôle de l'arbitre central et des juges de table selon la règle de la « majorité des trois ».

4. Pour redémarrer le combat, l'arbitre annonce Yoshi faisant le geste en vertu de l'article 8.10.

ARTICLE 19 - Fin du combat

1. L'arbitre annonce Sore Made pour indiquer la fin du combat dans les cas couverts par cet article. Après cette annonce, l'arbitre garde toujours les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas son annonce et continuent de combattre. L'arbitre demande aux combattants d'ajuster leur Judogi, si nécessaire, avant de donner le résultat.

Après que l'arbitre ait donné le résultat du combat faisant le geste en vertu de l'article 8, les combattants reculent d'un pas en arrière, se saluent et quittent la surface de combat par les côtés du tapis, par la zone de sécurité.

Quand les athlètes quittent le tapis ils doivent porter leur Judogi de manière correcte et ne doivent enlever aucune partie du Judogi ou la ceinture avant de quitter l'aire de compétition.

Si l'arbitre attribue la victoire à un combattant par erreur, les Juges doivent s'assurer que cette décision incorrecte

soit changée avant que l'arbitre quitte la surface de compétition, auquel cas la décision devient irrévocable, sans modification possible.

Toutes mesures et décisions prises selon la règle de la « majorité des trois » par les arbitres, et approuvées par la Commission d'arbitrage de la FIJ sont irrévocables et sans appel.

2. Situations du Sore Made

- a) Lorsqu'un combattant marque Ippon ou Waza-Ari-awasete-Ippon (Articles 20 et 21).
- b) Dans le cas de Kiken-gachi (article 26).
- c) Dans le cas de Hansoku-Make (article 25).
- d) Quand un combattant ne peut pas continuer en raison d'une blessure (article 27).
- e) Quand le temps imparti pour le combat a expiré.

3. L'arbitre attribue la victoire du combat comme suit

- a) Si un combattant a marqué Ippon ou équivalent, il est déclaré vainqueur.
- b) S'il n'y a pas eu de Ippon ou équivalent, le vainqueur est déclaré sur la base de : un Waza-Ari prévaut sur n'importe quel nombre de Yuko.
- c) S'il n'y a aucun point enregistré ou les scores sont exactement identiques sur chaque point (Waza-Ari, Yuko), celui ayant le moins de Shido gagne. Sinon, le combat est prolongé jusqu'à un avantage décisif (Golden Score) aussi bien pour les championnats individuels que par équipes.

4. Combat avec « avantage décisif » (Golden Score)

Quand le temps imparti pour le combat se termine dans les circonstances du paragraphe 3.c. de cet article, l'arbitre annonce « Sore Made» pour finir le combat temporairement et les combattants reviennent à leur position de départ.

Il n'y a pas de temps limite pour l'avantage décisif mais les marques du tableau d'affichage de la période précédente sont maintenues.

L'arbitre annonce « Hajime » pour reprendre le combat. Il n'y a aucune période de repos entre la fin du combat initial et le début du combat avec « avantage décisif ».

Le combat finit dès que l'un des combattants est pénalisé par Shido (perdant) ou marque un point technique (gagnant), l'arbitre annonce « Sore Made».

Dans le combat avec « avantage décisif », quand un combattant est tenu et que « Osaekomi » a été annoncé, l'arbitre permet de continuer à maintenir les 20 secondes (Ippon), jusqu'à Toketa ou Mate, ou jusqu'à ce que soit appliqué un Shime waza/ Kansetsu-waza par l'un ou l'autre combattant avec un résultat immédiat.

Dans ce cas, le combattant gagne par les points marqués.

Si pendant le combat avec « avantage décisif » un Hansoku-Make direct est donné, le résultat pour le combattant pénalisé a les mêmes conséquences que pendant un combat normal.

Au cas où l'arbitre décide de pénaliser un combattant, il doit d'abord consulter les Juges et prendre la décision basée sur « la règle de la majorité des trois ».

5. Situations spéciales sur « l'avantage décisif »

- a) Si seul un combattant exerce son droit de combattre pour l'avantage décisif, et l'autre le décline, le combattant qui souhaite combattre est déclaré vainqueur par « Kiken-gachi ».
- b) Dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément pendant le temps imparti au premier combat, le combat est décidé par un combat avec « avantage décisif ». Dans le cas d'Ippon simultané pendant le combat avec « avantage décisif » l'arbitre annonce Mate, puis le combat reprend sans tenir compte de ces actions qui ne sont pas comptabilisées.
- c) Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés par Hansoku-Make par accumulation simultanée (résultat de Shido successifs), le résultat est décidé par un combat avec « avantage décisif ».
- d) En cas de Hansoku-make direct des deux combattants, une décision sera prise par le Jury de la FIJ.

6. Système CARE

Le système CARE est de la compétence exclusive de la Commission d'arbitrage, comme défini dans ces règles et dans le SOR et personne ne peut interférer ou définir ses applications en dehors des règles énumérées dans ce document ou, dans ce qui n'a pas été couvert, par décision prise par la Commission d'arbitrage à cet égard.

Situations d'utilisation prévues :

- a) Le membre de la Commission peut intervenir en demandant l'arrêt du combat en informant l'arbitre et les juges de table, dans les situations définies ci-dessous.
- b) les membres de la Commission peuvent conforter l'évaluation des arbitres (sans arrêter le combat), quant à leur avis, et après avoir vu à la fois l'action en direct suivie de la rediffusion par le système Care, ils sont d'accord avec l'arbitre et les juges de table.

Dans les circonstances suivantes, le visionnage en utilisant le système Care est obligatoire pour appuyer la décision prise sur le tapis

- a) Toute décision impliquant la décision de fin du combat, pendant le temps du combat aussi bien que lors de la période de « l'avantage décisif».
- b) Actions simultanées (Kaeshi) où il peut y avoir une difficulté dans l'évaluation pour connaître quel est le combattant qui a eu le contrôle final de l'action et qui implique de ce fait la fin du combat.

Le visionnage du système Care et la communication qui en suit avec les arbitres, tel qu'indiqué dans cet article, est à la discrétion des membres de la Commission d'arbitrage qui surveille le tapis. Il n'y a aucune utilisation ou demande, non autorisée de l'utilisation du système Care autre que celle de la Commission d'arbitres.

ARTICLE 20 - Ippon

1. L'arbitre annonce Ippon quand à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- a) Lorsqu'un combattant projette avec contrôle l'autre combattant avec un véritable impact sur le dos, avec force et vitesse considérables. Quand la chute est roulée sans véritable impact, il n'est pas possible d'attribuer Ippon.

Toutes les situations dans lesquelles un des combattants fait délibérément une chute en « pont » (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, ainsi ils n'essayent pas de s'échapper de la technique et de mettre en danger leur colonne vertébrale. En outre, une tentative de réception en « pont » (arc du corps) doit être comptée comme un « pont ».

- b) Quand un combattant tient en Osaekomi-Waza l'autre combattant, sans possibilité de sortir pendant 20 secondes après l'annonce d'Osaekomi.
- c) Quand un combattant abandonne en tapant deux fois (2) ou plus avec sa main ou son pied ou dit Maïta (j'abandonne!) généralement en raison de l'Osaekomi-Waza, du Shime-waza ou du Kansetsu-waza.
- d) quand un combattant est dans l'incapacité suite à un Shime-waza ou Kansetsu-waza

2. Equivalence

Si un combattant est pénalisé par Hansoku-Make, l'autre combattant est immédiatement déclaré vainqueur avec un score équivalent à Ippon.

3. Situations spéciales

- a) Techniques simultanées. Quand les deux combattants chutent sur le Tatami après ce qui semble être des attaques simultanées et que les arbitres ne peuvent pas décider quelle technique a dominé, il ne doit y avoir aucun point attribué.
- b) dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément l'arbitre procède comme prévu au paragraphe 5.b. de l'article 19.

ARTICLE 21 - Waza-ari

L'arbitre annonce Waza-Ari lorsqu'à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant, mais que la technique manque partiellement dans un (1) des trois (3) autres critères nécessaires pour Ippon (voir l'article 20 (a)).
- b) Quand un combattant tient en Osaekomi Waza l'autre combattant entre 15 et 19 secondes.

ARTICLE 22 - Waza Ari awazete Ippon

Si un combattant marque un second Waza-Ari dans le combat, (voir l'article 22) l'arbitre annonce Waza-Ari-awasete-ippou.

ARTICLE 23 - Yuko

L'arbitre annonce Yuko lorsqu' à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant mais la technique manque partiellement dans deux (2) des trois(3) autres éléments nécessaires pour Ippon.

Quand un combattant projette son adversaire, avec contrôle, et que l'adversaire chute sur le côté de la partie supérieure du corps ce doit être Yuko.

Exemples :

(1) manque partiel dans l'élément « impact sur le dos » et manque également partiel dans un des deux (2) autres éléments « vitesse » ou « force ».

(2) Impact sur le dos mais manque partiel dans l'un ou les deux (2) autres éléments de « vitesse » et « force ».

b) Quand un combattant tient en Osaekomi-Waza l'autre combattant entre 10 et 14 secondes.

ANNEXE Article 23 - Yuko

Quel que soit le nombre de Yuko annoncés, le cumul n'est pas considéré comme un Waza Ari. Le nombre total annoncé est enregistré.

ARTICLE 24 - Osaekomi waza

L'arbitre annonce Osaekomi quand à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- a)** Le combattant tenu doit être contrôlé sur le dos par son adversaire avec une ou deux épaules en contact avec le Tatami.
- b)** Le contrôle peut être fait sur le côté, sur l'arrière ou par-dessus.
- c)** Le combattant appliquant la technique ne doit pas avoir sa jambe (s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.
- d)** Un des deux combattants doit avoir, au moins, une partie de son corps qui touche la surface de combat.
- e)** Le combattant qui applique Osaekomi doit avoir son corps soit en position Kesa, en Shiho ou Ura, c'est-à-dire semblable aux techniques Kesa-Gatame, Kami-Shiho-Gatame ou Ura-Gatame.

APPENDIX Article 24 - Osaekomi Waza

Si un combattant contrôlant son adversaire en Osaekomi-Waza, change sans perdre le contrôle, pour une autre forme d'Osaekomi-Waza, le temps d'Osaekomi continue jusqu'à l'annonce de Ippon (ou d'équivalence), Toketa ou Mate.

Lorsque l'Osaekomi est appliqué, si le combattant qui est en position avantageuse commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre annonce Mate, remet les combattants à leur position de départ, attribue la pénalité (et le score de l'Osaekomi), puis redémarre le combat en annonçant Hajime.

Quand l'Osaekomi est déclaré, si le combattant qui est en position inférieure commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre annonce Sono-mama, attribue la pénalité, puis redémarre le combat en touchant les deux combattants en annonçant Yoshi. Cependant, si la pénalité attribuée est Hansoku-Make, l'arbitre, après avoir annoncé Sono Mama, consulte les arbitres de table, annonce Mate pour remettre les combattants à leur position de départ, puis attribue Hansoku-Make et met fin au combat en annonçant Sore Made.

Si les deux Juges de table pensent qu'il y a Osaekomi, mais que l'arbitre ne l'a pas annoncé, ils l'informent, et par la règle de la « majorité des trois », l'arbitre annonce Osaekomi immédiatement.

Toketa doit être annoncé si, pendant l'Osaekomi, le combattant tenu réussit à encercler en ciseaux la jambe de l'autre combattant par-dessus ou dessous la jambe.

Dans les situations où le dos du combattant tenu n'est plus en contact avec le Tatami, (par exemple « en pont ») mais le combattant appliquant la technique maintient le contrôle, l'Osaekomi continue.

ARTICLE 25 - Actes interdits et Pénalités

Les actes interdits sont divisés en infractions « légères » (Shido) et infractions « graves » (Hansoku-Make).

LÉGÈRES INFRACTIONS : reçoit une pénalité par Shido.

INFRACTIONS GRAVES : reçoit une pénalité directe par Hansoku-Make.

Si l'arbitre décide de pénaliser le ou les combattants, (excepté dans le cas de Sono-mama en Newaza) il arrête temporairement le combat en annonçant Mate, les combattants retournent à leur position de départ et annonce la pénalité en désignant le ou les combattants ayant commis l'acte interdit.

Pendant le combat il peut y avoir trois Shido, et le quatrième est Hansoku-Make (3 avertissements, puis disqualification). Les Shido ne donnent pas de points à l'autre combattant, seuls les points techniques peuvent donner des points sur le tableau de marque.

À la fin du combat, s'il y a égalité dans le score sur le tableau d'affichage, celui qui a le moins de Shido gagne. Si le combat continue en « avantage décisif », le premier recevant un Shido perd, ou le premier avantage technique gagne.

Shido est donné au combattant le méritant, sur place, sans faire revenir les deux combattants à la position de début de combat (Mate – Shido -Hajime) sauf quand un Shido est donné pour sortie de tapis.

Il y a plusieurs possibilités de disqualification (Hansoku-make) Quand un athlète reçoit un Hansoku-make, il peut ou non continuer la compétition selon le cas.

Dans le cas où le Hansoku-make est le résultat de l'addition de pénalité, l'athlète pénalisé par 4 shido pourra continuer la compétition.

Dans le cas d'un Hansoku-make direct, pour protéger le judoka (« Plonger » la tête la première sur le tatami) le judoka est autorisé à continuer la compétition.

Dans le cas d'un Hansoku-make direct pour attitude anti-sportive, le judoka ne sera pas autorisé à continuer la compétition. Il conservera son classement ainsi que les points de WRL gagnés. Dans certains cas, en fonction de la situation, le Jury de la FIJ peut être en mesure de donner une sanction disciplinaire et de déclasser l'athlète et/ou de lui retirer les points.

Dans le cas d'un Hansoku-make donné simultanément suite à l'addition de 4 Shido ; le résultat est considéré comme une égalité et la règle du Golden Score s'applique. (situation similaire aux Ippon simultanés)

Pour un Hansoku-make direct donné aux deux combattants, le Jury de la FIJ prendra une décision.

Règles d'arbitrage de la FIJ

En cas de mauvaise conduite d'un athlète qui entraîne sa disqualification, le Jury FIJ peut l'exclure de la compétition.

Chaque fois qu'un arbitre attribue une pénalité, il doit montrer avec un geste simple la raison de la pénalité.

Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de Sore Made pour tout acte interdit commis pendant le temps imparti au combat ou, à l'occasion de situations exceptionnelles, pour des actes sérieux commis après le signal de fin de combat, tant que la décision n'a pas été donnée.

SHIDO (Groupe des infractions légères)

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

- | |
|--|
| 1. Eviter intentionnellement de prendre le Kumi Kata pour éviter l'action dans le combat (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido) * |
| 2. Adopter, en position debout, après le Kumikata, une attitude défensive exagérée (généralement plus de 5 secondes) |
| 3. Porter une action, pour donner l'impression d'attaquer, sans réelle intention de projeter son adversaire (fausse attaque). Les fausses attaques sont définies comme : <ul style="list-style-type: none">- Tori n'a aucune intention de projection.- Tori attaque sans Kumikata ou lâche immédiatement le Kumikata.- Tori fait une ou plusieurs attaques répétées sans déséquilibrer Uke.- Tori met une jambe entre les jambes de -Uke pour bloquer la possibilité d'attaque. |
| 4. En position debout, tenir en continu l'extrémité de la manche ou des manches de son adversaire pour défendre ou saisir en « garrotant » la manche. |
| 5. En position debout, garde continuellement les doigts de l'adversaire entrelacés avec une ou les deux mains, afin d'empêcher l'action dans le combat. Prendre le/les poignet(s) ou la/les main(s) de l'adversaire uniquement pour éviter la saisie ou l'attaque est pénalisé par Shido. |
| 6. Défaire intentionnellement son propre Judogi, dénouer ou retirer sa ceinture ou le cordon du pantalon sans la permission de l'arbitre. |
| 7. Tirer l'adversaire vers le sol afin de l'amener en Newaza, sauf si c'est en accord avec l'article 16. (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido* |
| 8. Insérer un ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou du bas de son pantalon. |

- | |
|--|
| 9. En position debout prendre toute saisie autre qu'une saisie « normale » sans attaquer. (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido* |
| 10. En position debout, avant ou après que le Kumikata ait été installé, ne faire aucune attaque (Voir l'annexe 10 Non-combativité). (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido* |
| 11. Tenir la manche de l'adversaire poing fermé entre le pouce et les doigts (prise « pistolet ») |
| 12. Tenir le bout de la manche de l'adversaire en le repliant (prise « ourlet »). Les saisies « pistolet » et « ourlet » sur le bout de manche sans attaque immédiate est pénalisé par Shido. |
| 13. Etreindre directement l'adversaire pour une projection (étréinte de l'ours). Toutefois il n'y a pas de Shido quand un combattant, Tori ou Uke a saisi le Kumikata avec une main au minimum. Tori et Uke ont alors la possibilité d'étreindre l'adversaire pour le projeter (étréinte de l'ours). Pas de shido. |
| 14. Encercler avec l'extrémité de la ceinture ou de la veste toute partie du corps de l'adversaire. (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido* |
| 15. Prendre le Judogi dans la bouche (aussi bien son propre Judogi que celui de son adversaire). |
| 16. Mettre une main, un bras, un pied ou une jambe directement sur le visage de l'adversaire. (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido) * |
| 17. Mettre un pied ou une jambe dans la ceinture, le col ou le revers de son adversaire. |
| 18. Appliquer un Shime-waza en utilisant la ceinture ou le bas de veste (les siens ou celui de son adversaire) ou en utilisant seulement les doigts. (Voir ANNEXE Article 25 – Actes prohibés et Pénalités –a) Shido) * |
| 19. Sortir en dehors de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à aller en dehors de la surface de combat en position debout ou en Newaza. (Voir l'article 9 - « exceptions »).
Si un combattant met un pied en dehors de la surface de combat sans attaque immédiate ou ne retourne pas immédiatement à l'intérieur de la surface de combat, il est pénalisé par Shido. Deux pieds en dehors de la surface de combat est pénalisé par Shido.
Si le combattant est poussé en dehors de la surface de combat par son adversaire, c'est l'adversaire qui reçoit Shido.
Si les combattants quittent la surface de combat alors qu'une attaque réelle est engagée, ils ne sont pas pénalisés par Shido |

20. Appliquer des ciseaux de jambe au tronc de l'adversaire (Dojime), au cou ou à la tête. (Ciseaux avec les pieds croisés, tout en tendant les jambes).
21. Donner un coup avec le genou, le pied, la main ou le bras sur l'adversaire pour lui faire lâcher sa saisie ou donner un coup de pied sur la jambe ou la cheville de l'adversaire sans faire de technique.
22. Tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa saisie.
23. Rompre la saisie de l'adversaire avec les 2 mains.
24. Protéger (couvrir) le col et le revers de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.
25. Forcer l'adversaire avec un ou deux bras à prendre une position courbée, sans attaque immédiate, est pénalisé par shido pour attitude défensive.

HANSOKU-MAKE (Groupe des infractions graves)

a) Hansoku-Make est donné à tout combattant qui a commis une infraction grave (ou qui après avoir reçu trois (3) Shido, commet de nouveau une autre infraction légère):

40

1. Pratiquer Kawazu-gake. (Projeter l'adversaire en enroulant sa jambe autour de la sienne en lui faisant plus ou moins face et en chutant sur le dos avec lui). (Voir ANNEXE Article 25 - Actes Prohibés et Pénalités – b) Hansoku-Make) **
2. Pratiquer un Kansetsu-waza sur n'importe quelle autre articulation que celle du coude. (Voir ANNEXE Article 25 - Actes Prohibés et Pénalités – b) Hansoku-Make) **
3. Soulever l'adversaire du Tatami et le projeter de nouveau.
4. Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire exécute une technique comme Harai Goshi etc.
5. Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
6. Faire des cris inutiles, des remarques ou des gestes désobligeants envers l'adversaire ou l'arbitre durant le combat.
7. Faire une action contraire à l'esprit du Judo qui peut mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement au niveau du cou ou de sa colonne vertébrale.
8. Tomber directement sur le tatami tout en appliquant ou essayant d'appliquer des techniques telles que Ude Hishigi Waki Gatame. (Voir ANNEXE Article 25 - Actes Prohibés et Pénalités – b) Hansoku-Make) **

9. « Plonger » la tête la première sur le Tatami vers l'avant, pendant la préparation ou l'exécution de techniques telles que Uchi Mata, Harai Goshi etc. Se laisser tomber en arrière dans la préparation ou l'exécution d'une technique.
10. Se laisser tomber intentionnellement vers l'arrière lorsque l'autre combattant s'accroche à son dos tout en contrôlant l'action du combattant.
11. Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou pas).
12. Toute attaque ou blocage avec une ou deux mains ou avec un ou deux bras en dessous de la ceinture en Tachi Waza est pénalisé par Hansoku Make. Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les 2 adversaires sont clairement dans la position du Ne Waza et que l'action en Tachi Waza est terminée.
13. Toute action contraire à l'esprit du judo peut être sanctionnée par un Hansoku-Make direct à tout moment du combat.

Lorsqu'un combattant a répété de légères infractions et doit être pénalisé d'un quatrième (4ème) Shido l'arbitre, après consultation des arbitres de table, donne au combattant « Hansoku Make ». Le 4ème Shido n'est pas annoncé en tant que « Shido », mais est annoncé directement par « Hansoku-Make ». Le combat se termine conformément à l'article 19 (c).

ANNEXE Article 25 - Actes prohibés et Pénalités

Les arbitres peuvent attribuer des pénalités en fonction de l'« intention » ou de la situation et cela dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s), (excepté dans le cas de Sono-mama en Newaza) il arrête temporairement le combat en annonçant Mate. Il peut donner la pénalité directement ou les faire retourner à leur position de départ puis annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a commis l'acte interdit.

Avant d'attribuer Hansoku-Make, l'arbitre doit consulter les Juges et prendre sa décision selon la règle de la « majorité des trois ». Si les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun se voit attribuer une pénalité selon le niveau de l'infraction.

Si les deux combattants ont reçu trois (3) Shidos et que plus tard chacun reçoit une autre pénalité, ils doivent recevoir Hansoku-Make. Une pénalité en Newaza doit être appliquée de la même manière qu'en Osaekomi (Annexe de l'article 24, 2èmes et 3èmes paragraphes).

(a) Shido *

- 1) *Lorsqu'un combattant brise 3 fois la saisie de son adversaire pendant la période du Kumi Kata, l'arbitre doit pénaliser ce combattant par Shido.*
- 7) *Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en Newaza, non conformément à l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Newaza, l'arbitre annonce Mate et donne Shido au combattant qui a enfreint l'article 16 (sans retourner à la position de départ).*
- 9) *Un Kumikata « normal » est la saisie du Judogi de l'adversaire, que ce soit la manche, le col, la surface de la poitrine, dessus de l'épaule ou du dos avec la main gauche et avec la main droite le côté gauche du Judogi de l'adversaire que ce soit la manche, le col, la surface de la poitrine, le dessus de l'épaule, ou du dos et toujours au-dessus de la ceinture. Ce peut être l'inverse au niveau des mains une main de chaque côté, garde non croisée.*

Si un combattant persiste à prendre un Kumikata non réglementaire, le temps accordé peut être progressivement réduit, et même amener « à une pénalité directe » avec Shido.

Lorsqu'un combattant fait une saisie croisée, c'est à dire avec les deux mains ou une main du côté opposé du dos, l'épaule ou le bras de l'autre combattant, il doit attaquer immédiatement ou l'arbitre doit le pénaliser avec Shido. En aucun cas, il est autorisé de saisir au-dessous de la ceinture.

La saisie croisée doit être suivie d'une attaque immédiate. Même règle pour la saisie avec la ceinture ou la saisie unilatérale.

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour une saisie anormale si la situation a été provoquée par son adversaire, comme passer sa tête sous le bras. Cependant, si un combattant se « penche » continuellement de cette manière, l'arbitre doit considérer qu'il adopte « une attitude défensive exagérée » (2).

A moins de tenter simultanément une technique de projection, l'accrochage d'une jambe entre les jambes de l'adversaire ne doit pas être considéré comme un Kumikata normal et le combattant doit attaquer en moins de 5 secondes ou le combattant sera pénalisé avec « Shido ».

10. La « Non-combativité » peut être prise en considération si, pendant approximativement 25 secondes ; il n'y a pas eu d'attaque de la part de l'un ou des deux combattants.

La « Non-combativité » ne doit pas être prise en compte quand il n'y a aucune d'attaque et que l'arbitre considère que le combattant recherche véritablement un moyen d'attaquer.

Les arbitres doivent pénaliser strictement le combattant qui ne s'engage pas dans un Kumikata rapide ou qui essaye de ne pas être saisi par l'adversaire.

14. L'acte d'« entourer » signifie que la ceinture ou la veste entoure complètement. L'utilisation de la ceinture ou de la veste comme « ancre » (fixer) pour effectuer une saisie (sans entourer), par exemple pour emprisonner le bras de l'adversaire, ne doit pas être pénalisée.

16. Le visage signifie la surface comprise entre le front, les oreilles et la mâchoire.

18. On doit observer strictement le point 18 : un Shime-waza n'est pas permis avec sa propre ceinture ou le bas de sa veste ou celle de son adversaire, ou seulement à l'aide des doigts.

(b) Hansoku Make**

1. Même si le combattant pivote/tourne pendant l'action de projection, ceci doit être considéré comme « Kawazu-gake » et être pénalisé.

Des techniques telles qu' O soto-gari, O uchi-gari, et Uchi-mata où le pied, la jambe est entrelacée avec la jambe de l'adversaire sont autorisées et doivent être comptabilisées.

2. Les Kansetsu-waza (techniques de clés de bras) sont autorisés pour la catégorie des Cadets. .

8. En ce qui concerne les projections avec Harai-goshi, Uchi-mata, etc., avec seulement une main qui saisit le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à Ude-hishigi- Waki Gatame, dans laquelle le poignet de l'adversaire est emprisonné sous l'aisselle du projetant et que celui-ci tombe délibérément, le visage vers le bas, sur le Tatami le combattant est pénalisé, car cela est susceptible de causer une blessure..

L'intention de ne pas projeter clairement un adversaire sur son dos est considérée comme une action dangereuse, au même titre qu'Ude-Hishigi-Waki-Gatame.

Application stricte des règles d'arbitrage dans les domaines suivants

INTERDIT : Saisie des jambes et blocage Toute attaque directe ou blocage avec une ou deux mains ou un ou deux bras sous la ceinture sont interdits.

Penalty: HANSOKU-MAKE

Exemple:

HANSOKUMAKE BLUE

Attitude Défensive Exagérée

Shido pour les 2

ARTICLE 26 - Forfait et abandon

La décision de Fusen-gachi sera donnée à tout combattant dont l'adversaire n'est pas présent pour son combat. Selon la règle des « 30 secondes »

La ponctualité lors des combats (règle des « 30 secondes ») s'applique à tous les événements de la FIJ.

Forfait d'un combat : Si un combattant est prêt à l'heure et la Commission d'arbitrage voit que son adversaire n'est pas présent ils demandent au speaker d'annoncer un « dernier appel » pour l'athlète absent (sans les trois appels à intervalles d'une minute).

L'arbitre invite alors le combattant présent à attendre sur le bord de la surface de compétition. Le tableau d'affichage commence à décompter 30 secondes. Si à la fin des 30 secondes l'adversaire n'est toujours pas présent l'arbitre invite l'athlète à entrer sur la surface de combat et le déclare vainqueur par Fusen-gachi.

L'athlète forfait lors d'un combat peut participer aux repêchages si la FIJ considère que certains critères ont été respectés. Avant d'attribuer Fusen-gachi les arbitres doivent s'assurer qu'ils ont reçu l'autorisation de la Commission d'arbitrage.

La décision de Kiken-gachi est donnée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour n'importe quelle raison, pendant le combat.

ANNEXE Article 26 - Forfait et abandon

Lentilles de contact : - au cas où un combattant perd sa lentille de contact pendant le combat et ne peut pas immédiatement la récupérer, puis informe l'arbitre qu'il ne peut pas continuer de combattre sans lentille de contact, l'arbitre donne la victoire à son adversaire par Kiken-gachi après avoir consulté les juges de table.

ARTICLE 27 - Blessure, maladie ou accident

La décision du combat où l'un des combattants ne peut pas continuer en raison de blessure, maladie ou accident s'étant déroulé pendant le combat est donnée par l'arbitre après avoir consulté les juges de table selon les cas suivants :

a) Blessure

(1) Si la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, ce dernier perd le combat.

(2) Si la cause de la blessure est attribuée au combattant non blessé le combattant non blessé perd le combat.

(3) S'il est impossible de déterminer lequel des combattants a causé la blessure, le combattant incapable de continuer perd le combat.

b) Maladie

Généralement, si un combattant est malade pendant un combat et ne peut pas continuer, il perd le combat.

c) Accident

Si un accident est dû à une cause extérieure (cas de force majeure), après avoir consulté la Commission d'arbitrage, le combat est considéré annulé ou reporté. Dans les cas de « force majeure », le directeur sportif, la commission sportive et/ou le jury de la FIJ prennent la décision finale.

Examens médicaux

a) a) L'arbitre appelle le docteur si un combattant a reçu un impact grave à la tête ou au dos (colonne vertébrale), ou chaque fois que l'arbitre peut penser qu'il s'agit de blessures graves ou sérieuses. Dans l'un ou l'autre cas, le docteur examine le combattant

dans le temps le plus court possible et indique à l'arbitre si le combattant peut continuer ou pas.

Si le docteur, après avoir examiné un combattant blessé, avise les arbitres que le combattant ne peut pas continuer le combat l'arbitre, après consultation avec les arbitres de table, met fin au combat et déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

- b) Le combattant peut demander à l'arbitre d'appeler le docteur, mais dans ce cas le combat est terminé, et son adversaire gagne par Kiken-gachi.
- c) Le docteur peut également demander de s'occuper de son combattant, mais dans ce cas le combat est terminé, et l'adversaire gagne par Kiken-gachi.

Dans tous les cas, si les arbitres pensent que le combat ne doit pas continuer, l'arbitre central met fin au combat et indique le résultat selon les règles.

46

Blessures par saignements

Quand une blessure par saignement se produit, l'arbitre appelle le docteur pour aider le combattant en arrêtant et en isolant le saignement.

En cas de saignement, pour des raisons de santé, l'arbitre appelle le docteur; il n'est pas permis de combattre tout en saignant.

Cependant, une même blessure, par saignement, peut être traitée par le docteur seulement à deux (2) occasions. La troisième (3ème) fois que la même blessure de saignement se reproduit, l'arbitre, après consultation préalable des arbitres de table, met fin au combat et ceci pour la propre sécurité du combattant et il déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

Dans tous les cas où le saignement ne peut pas être contenu et isolé, l'adversaire est le 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 retourné, l'arbitre arrête le combat (en annonçant Mate ou Sono-mama) et permet au combattant de remettre le doigt retourné. Cette action doit être faite immédiatement sans l'aide de l'arbitre ou du docteur et le combattant peut continuer le combat.

Le combattant est autorisé à remettre le même doigt à deux (2) occasions. Si la même blessure se produit une troisième (3ème) fois, le combattant n'est pas considéré apte à continuer le combat. L'arbitre, après consultation préalable avec les Juges met fin au combat et déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

Les docteurs du comité d'organisation ou les docteurs accrédités par les délégations interviennent sur demande des arbitres.

Les docteurs du comité d'organisation ou les docteurs accrédités par les délégations doivent être en mesure d'intervenir sur l'air de combat, à leur propre demande, quand cela s'avère nécessaire en cas de danger pour la santé de ou des athlètes (ex. : projection sur la tête ou étranglement).

Pour justifier cette requête exceptionnelle, le docteur doit se positionner en bordure de l'aire de compétition en montrant les deux bras croisés à hauteur de la poitrine afin d'informer l'arbitre qu'il souhaite faire une intervention d'urgence. L'arbitre doit autoriser le docteur à entrer sur le tatami tout en arrêtant le combat.

Trois cas sont possibles:

- Le docteur du comité d'organisation ou le docteur accrédité par la délégation de l'athlète annonce que l'athlète ne peut continuer le combat car sa santé est en danger. L'adversaire est déclaré vainqueur par fusen-gachi.
- Le docteur du comité d'organisation ou le docteur accrédité par la délégation annonce que l'athlète peut continuer le combat sans danger pour sa santé et en accord avec le Jury de la FIJ, le combat continue.
- Si l'intervention du docteur de délégation n'est pas justifiée par le jury de la FIJ et le délégué de la commission médicale, une décision finale est prise sur la continuation du combat et fera l'objet d'un rapport officiel.

Refer to SOR Appendix E.

APPENDIX Article 27 - Blessure, maladie ou accident

Si pendant le combat un combattant est blessé dû à une action provoquée par l'adversaire et que le combattant blessé ne peut pas continuer, les arbitres doivent analyser le cas et prendre une décision basée selon les règles. Chaque cas est décidé individuellement (Voir le paragraphe : a) Dommages 1, 2 et 3).

Un (1) docteur par combattant est généralement autorisé à proximité de la surface de compétition. Si un docteur a besoin d'un assistant(s), l'arbitre doit d'abord en être informé. L'entraîneur n'est jamais autorisé à venir sur la surface de compétition. L'arbitre s'approche du combattant blessé pour s'assurer que l'aide fournie par le docteur se fait dans les règles.

Cependant l'arbitre peut consulter les Juges au cas où il doit prendre la décision.

Aide médicale

L'assistance médicale dans les cas suivant doit se faire en dehors de la surface de compétition à proximité de la table des Juges. Le compétiteur blessé doit être accompagné par un des Juges.

a) Blessures mineures

En cas d'ongle cassé, le docteur est autorisé à aider à couper l'ongle. Le docteur peut également aider en cas de blessure au scrotum (testicules).

b) Blessure avec saignement

Par mesure de sécurité dès qu'il y a saignement, celui-ci doit toujours être complètement isolé par le docteur au moyen d'un ruban adhésif, d'un bandage, de tampons nasaux... (l'usage de produit hémostatique est autorisé). Lorsque le docteur est appelé pour aider un combattant, l'aide médicale doit être donnée aussi rapidement que possible.

Note: Excepté les situations ci-dessus, si le docteur applique n'importe quel traitement l'adversaire gagne par Kiken-gachi

Types de vomissement

Tout type de vomissement par un combattant a comme conséquence Kiken-gachi pour l'autre combattant. (Voir le paragraphe : b) Maladie).

Si un combattant par une action délibérée cause une blessure à l'adversaire, la pénalité donnée au combattant responsable de cette blessure sur l'adversaire est Hansoku-Make direct. Cela ne tient pas compte des autres mesures disciplinaires qui peuvent être prises par le directeur sportif, la Commission sportive et/ou le jury de la FIJ.

Dans le cas de Shime-waza, quand un docteur réalise clairement qu'il y a un danger sérieux pour la santé d'un des combattants dont il est responsable, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander aux arbitres

d'arrêter immédiatement le combat. Les arbitres doivent prendre toutes les mesures nécessaires pour aider le docteur. Une telle intervention signifie obligatoirement la perte du combat pour son combattant et doit être faite dans des cas extrêmes.

Si un cadet perd conscience pendant le Shime-waza il ne peut plus continuer la compétition.

Lors des championnats de la FIJ, le docteur officiel de l'équipe doit avoir un diplôme médical et s'enregistrer avant la compétition. Il est la seule personne autorisée à s'asseoir dans le secteur indiqué et doit être identifié, par exemple, en portant un brassard de la croix rouge ou un gilet identifié.

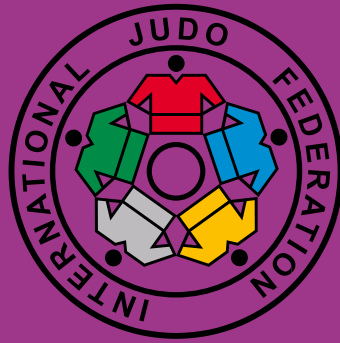
En accréditant un docteur pour leur équipe, les fédérations nationales prennent la responsabilité des actions de leur médecin.

Les médecins doivent connaître tous les amendements et les interprétations des règles.

ARTICLE 28 - Situations non couvertes par les règles

Si une situation surgit et n'est pas couverte par ces règles, elle est traitée et une décision est donnée par les arbitres après consultation de la Commission d'arbitrage.

NOTES



IJF President's Office
HUN 1051 Budapest,
Jozsef Attila str. 1
www.ijf.org

IJF General Secretariat
Fédération Française de Judo
21-25 Avenue de la Porte de Châtillon
F-75 680 Paris Cedex 14 France

IJF Lausanne Office
1007 Lausanne
Avenue Frédéric-César-de-La-Harpe 49
Switzerland
www.ijf.org

