

COMMISSION FEDERALE d'ACTIVITE JUDO JU-JITSU

ARBITRAGE ET REGLEMENTATION FSGT JUDO

2015 / 2016

▶ Arbitrage international
avec adaptations française et FSGT

▶ Minimes

▶ Benjamins

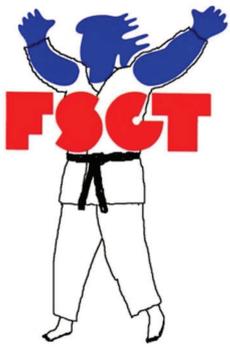


FSGT - 14 rue Scandicci - 93508 PANTIN CEDEX

Standard 01 49 42 23 19 / 01 49 42 23 60

Domaine des activités 01 49 42 23 47 - Courriel : virginie.ferreira@fsgt.org

Sites : www.judofsgt.org www.fsgt.org



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION NATIONALE
ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU

Responsable : **Christian Lapeyre** Budokan 55 rue Angely Cavaillé 81000 ALBI
Tel : 05 63 47 00 40 Port: 06 71 62 95 42 Mail : lapeyre.ch@orange.fr

REGLEMENT D'ARBITRAGE INTERNATIONAL
AVEC ADAPTATION FRANÇAISE
ET FSGT saison 2015/2016
(CFA 04/07/2015)

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

ARTICLE 1 Surface de compétition

1.-Cadets et plus âgés

a) L'aire de combat : il est autorisé d'organiser des rencontres sur des aires de combat au minimum de 6m sur 6m et au maximum de 10m sur 10m.

b) La surface de sécurité est au minimum de 3 m autour de l'aire de combat et de 3 m entre deux aires de combat. FSGT 2 m entre deux aires de combat.

2.-Minimes et plus jeunes

a) Surface de compétition : il est autorisé d'organiser des rencontres sur des aires de combat de 5m sur 5m.

b) Une surface de sécurité de 2 m de largeur est autorisée tout autour des surfaces de combat.

ARTICLE 2 Equipement

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.

1 seul tableau électronique ou 1 tableau manuel est accepté selon le niveau de la compétition ou de l'animation.

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

FSGT différents types de tableaux sont autorisés suivant le niveau de la compétition.

b) Chronomètres manuels à disposition : un (1) pour la durée du combat, deux (2) pour les Osaekomi et un (1) en réserve.

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

c) 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.

d) Judogi blanc et bleu Le combattant porte un Judogi blanc ou bleu. (F.I.J. : le premier combattant appelé porte le Judogi blanc ; le second porte le bleu.)

En France : les Judogi blanc ou bleu sont autorisés uniquement pour les championnats 1ère division (Le premier combattant appelé porte le Judogi bleu, le second porte le blanc).

Tolérance également pour les tournois internationaux (tournoi de France junior, etc. notamment pour les combattants étrangers).

Pour toutes les autres compétitions nationales, les judogi sont blancs pour tous les combattants. (Le premier combattant appelé portera une ceinture rouge).

FSGT pour les compétitions avec tableaux ou le bleu est à gauche de l'arbitre, le premier combattant appelé sera à droite de l'arbitre, le deuxième portera la ceinture rouge.

ANNEXE article 2-Equipement

Position des personnes qui contrôlent le tableau d'affichage/commissaires sportifs : ils doivent être face à l'arbitre central.

Distance des spectateurs : en général les spectateurs ne doivent pas être autorisés à moins de 3 m de la surface de compétition (ou plateforme).

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 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.

FSGT les chronomètres manuels ne seront utilisés qu'en cas de panne des autres équipements.

ARTICLE 3 La tenue du judoka (Judogi)

Tenue des combattants se référer à l'article « F » des Textes officiels FF judo 2014-2015 pages 14 et 15.
Les dossards ne sont pas autorisés en FSGT.

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.
- 5.-Tout combattant qui ne veut pas se conformer aux conditions des articles 3 et 4 se voit refusé 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 ».

ARTICLE 5 Arbitres et officiels

En règle générale, le combat est dirigé par un arbitre et un accesseur.
L'arbitre sur le tapis est relié par un système de radiocommunication aux deux arbitres de table du tapis, aidés par le système vidéo «Care» et supervisés par la Commission d'arbitrage.
En France : Le système vidéo est recommandé pour toutes les compétitions qui vont vers l'international (1 ou 2 caméras).
Le système de radiocommunication n'est pas mis en place. La communication se fera grâce aux gestes prévus à cet effet.
Pas de vidéo pour les animations.
Un système de rotation pour les arbitres est mis en place. Les arbitres sont aidés par les commissaires sportifs. La tenue de l'arbitre doit être conforme au code vestimentaire de l'organisation.
Les membres de la Commission d'arbitrage peuvent éventuellement intervenir à la demande de l'arbitre.
La commission d'arbitrage s'efforcera de n'intervenir qu'après la fin du combat.
L'arbitrage se fera avec un à deux arbitres suivant le niveau de la compétition.
Pour les phases finales l'arbitrage se fera à deux arbitres minimum.

Annexe Article 5 -Arbitres et Officiels

Le Comité d'organisation s'assure que les commissaires sportifs ainsi que les autres aides techniques ont été correctement formés.
Il y a un minimum de deux (2) chronométrateurs; un pour enregistrer le temps de combat réel et un spécialement pour le temps d'Osaekomi.
Si possible, une troisième personne pour superviser les deux (2) chronométrateurs afin d'éviter tout dysfonctionnement dû aux erreurs ou au manque d'attention.
Le chronométrateur général (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 chronométrateur 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.
Quand le temps défini pour le combat est expiré, le chronométrateur informe l'arbitre de ce fait par un signal clairement audible (voir les articles 10, 11 et 12 des règles d'arbitrage).
Les commissaires sportifs doivent connaître les gestes et les annonces de l'arbitre, de sorte qu'ils puissent exactement indiquer l'évolution et les résultats du combat.
En plus des personnes ci-dessus il y a un commissaire sportif pour enregistrer les résultats et 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 central

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.

FSGT pour l'arbitrage à deux arbitres, le deuxième arbitre (accesseur) sera installé sur le tapis près de la table des commissaires.

Annexe Article 6 – Position et fonction de l'arbitre central

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.

Dans le cas où les deux combattants sont en Ne-Waza 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, et de la position du docteur ou de l'assistance médicale.

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.

FSGT avant ou pendant le combat l'arbitre devra faire évacuer toutes personnes ou combattants dans les surfaces non autorisées.

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

ARTICLE 7 Position et fonction des arbitres de table

L'accesseur est placé près de la table sur le tapis ou il va aider l'arbitre central. Ils sont reliés par des oreillettes et sont aidés par le système visuel « Care ». Chaque fois que l'accesseur donne son avis, l'arbitre central prend une décision souveraine.

En France : Le système de radiocommunication n'est pas mis en place. La communication se fera grâce aux gestes prévus à cet effet.

Le système vidéo est recommandé pour toutes les compétitions qui vont vers l'international (1 ou 2 caméras).

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

L'arbitre de table ne doit pas anticiper le signal de l'arbitre central pour les valeurs.

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

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 ait débuté, pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre central, alors, un arbitre de table doit obligatoirement accompagner le combattant pour vérifier qu'aucune anomalie ne se produise.

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

ARTICLE 8 Gestes

a) L'arbitre central 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, **pieds joints**.

2. Waza-Ari : lève un bras avec la paume de main vers le bas, latéralement, à hauteur de l'épaule, parallèlement au Tatami
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. 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 chronométreur.
8. Sono-Mama : se penche en avant et touche les deux combattants avec les paumes de mains.
9. Yoshi : touche fermement les deux combattants avec les paumes de mains et exerce une pression sur eux.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. Pour attribuer une pénalité (Shido, Hansoku-make) : pointe avec l'index tendu, poing fermé, le combattant à pénaliser
15. Non-combativité : tourne vers l'avant les avant-bras à hauteur de la poitrine (moulinette), puis pointe avec l'index le combattant à pénaliser.
16. 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 lorsque l'arbitre se déplace pour s'assurer que les valeurs sont clairement visibles pour les arbitres de table et les officiels. Il doit garder les combattants en vue, lors de son déplacement.

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 durant 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. (Pieds: gauche droite, puis droite gauche)

ARTICLE 9 Lieux (surfaces autorisées)

Le combat se déroule sur la surface réservée au combat. Une action de projection doit démarrer lorsque les deux combattants sont à l'intérieur de la surface de combat ou au moins, lorsque Tori est en contact avec celle-ci.

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

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.

FSGT en Ne Waza si les combattants sortent de la surface de compétition l'arbitre pourra annoncer Mate pour des raisons de sécurité.

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

FSGT la durée des combats sont fixées par le code sportif FSGT

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 FFJDA et qui qualifie vers l'international les règles de la FIJ seront appliquées.

Senior masculins /équipe : 5 minutes temps réel de combat Senior féminines /équipe : 4 minutes temps réel de combat Junior moins de 21 ans masculins et féminines /équipe : 4 minutes temps réel de combat Cadet moins de 18 ans masculins et féminines /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.

Pour toutes les autres tranches d'âges (compétitions ou animations) se référer aux textes fédéraux (code sportif).

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 souhaitée. 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, moins de 20 secondes

c) Yuko : minimum 10 secondes, moins de 15 secondes

Identique pour toutes les tranches d'âges.

2- Osaekomi simultanément avec signal du temps de fin de combat

Si un 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 Ippon (ou équivalence), 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 du combattant tenant l'Osaekomi (Tori), celui qui est pris en Osaekomi (Uke) gagne le combat par Ippon.

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. Dans le cas d'Osaekomi annoncée simultanément avec le signal de fin du temps de combat, l'arbitre se conforme à l'article 13.2.

ARTICLE 15 Début du combat

1. L'arbitre central et l'accessoire doivent toujours être à leur place avant l'arrivée des combattants sur la surface de combat.

En compétition individuelle l'arbitre central se place 2m derrière la ligne des combattants, et face à la table. Les 2 autres arbitres sont assis à leur table.

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 central 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 décroissant des catégories de 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 Joseki "Shomen-Ni", en étendant ses bras parallèles vers l'avant, avec les paumes ouvertes, et annonce Rei, 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 Rei, pour que le salut soit effectué de la même manière que la fois précédente.

e) A l'issue du salut les judokas 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 prochain 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 précédemment 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 Joseki.

2. Les combattants doivent saluer en entrant ou en quittant la surface de combat.

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.

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 (angle de 30 degrés à partir de la taille), 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. La FIJ a décidé de réglementer les attitudes des entraîneurs pendant les combats. Cette mesure s'applique à toutes les compétitions organisées par la FFJDA.

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),

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, 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. Ils interviennent seulement quand une erreur doit être rectifiée. L'intervention et tout changement de décisions des arbitres par le jury est faite seulement dans des circonstances exceptionnelles.

En France : Dans les phases finales nationales les arbitres ne doivent être de la même ligue que les combattants. Il n'y a aucun processus d'appel pour les entraîneurs.

FSGT en cas de comportement non conforme à l'éthique du judo et au non respect des consignes de l'arbitre par un entraîneur ou un supporteur, l'arbitre pourra arrêter le combat et sanctionner le combattant.

ARTICLE 16 Liaison debout sol

1. Les combattants peuvent passer du Tachi Waza au Ne Waza 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 qui permettent le passage de Tachi Waza en Ne Waza.

a) Lorsqu'un combattant, après l'obtention d'un certain résultat par une technique de projection enchaînée sans interruption en Ne Waza et prend l'offensive.

b) Lorsqu'un des combattants tombe au sol suite à la réalisation non réussie d'une technique de projection, l'autre peut tirer profit de la position de son adversaire 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 alors sans interruption en Ne Waza.

d) Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Ne Waza 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 au sol 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 Ne Waza.

3. Exceptions

Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Ne Waza non conformément au paragraphe 2 de l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Ne Waza, 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 Ne Waza peut continuer.

En France : Pour les minimes et les benjamins se référer aux règles spécifiques pour ces tranches d'âge.

ARTICLE 17 Application du Mate

1. Généralités

L'arbitre annonce Mate afin d'arrêter le combat temporairement dans les situations couvertes par cet article. Après le Mate les combattants doivent rapidement retourner à leurs positions de départ comme défini dans le paragraphe 3 de l'article 1 de ces règles 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 doit être 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).

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.

Pour recommencer le combat, l'arbitre annonce Hajime.

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 Ne Waza 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 Ne Waza 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 (non répertorié 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 :

Si l'arbitre annonce Mate par erreur en Ne Waza et que les combattants se sont séparés, l'arbitre peut, dans la mesure du possible, et avec l'aide de l'accessoire, 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 Ne Waza.

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 Ne Waza 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.

c) 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 arbitres 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 deux arbitres de table 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.

Si un membre de la Commission d'arbitrage voit cette erreur il peut les appeler pour l'indiquer, mais, comme indiqué dans le paragraphe suivant. Les 3 arbitres doivent décider de la manière la plus appropriée.

Toutes mesures et décisions prises selon la règle de la « majorité des trois » par les arbitres 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 avec l'avantage décisif (Golden Score), aussi bien pour les championnats individuels que pour les championnats par équipes.

En France : Pour les minimes et les benjamins se référer aux règles spécifiques pour ces tranches d'âge.

FSGT en individuel, lors des phases éliminatoires en poules "l'avantage décisif" n'est pas appliqué, il sera donné une décision obligatoire.

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».

Le premier recevant un Shido perd ou le premier point technique gagne.

Dans le combat avec «avantage décisif», quand un combattant est tenu et que «Osaekomi» a été annoncée, 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 ou un 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 arbitres de table et la sanction est donnée.

En France : L'unanimité est nécessaire pour l'Hansoku-Make uniquement.

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».

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 simultanément 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.

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»

Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés simultanément par Hansoku-Make direct, les deux combattants sont exclus du tournoi/du championnat.

6. Système Vidéo

Le système vidéo est de la compétence exclusive de la Commission d'arbitrage et personne ne peut interférer.

Situations d'utilisation prévues :

a) le membre de la Commission peut intervenir en demandant l'arrêt du combat en informant l'arbitre et les arbitres de table, notamment dans les situations suivantes :

Toute décision impliquant la fin du combat, pendant le temps du combat aussi bien que lors de la période de l'avantage décisif.

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.

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 vidéo, ils sont d'accord avec l'arbitre et les arbitres de table.

ARTICLE 20 Ippon

1. L'arbitre annonce Ippon quant 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 un «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 «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 Maitta (j'abandonne!) généralement en raison de l'Osaekomi-Waza, du Shime-Waza ou du Kansetsu-Waza.
- d) Quand un combattant est dans l'incapacité de reprendre 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 il ne doit y avoir aucun point attribué.

ARTICLE 21 Waza Ari Awasete Ippon

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

ARTICLE 22 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 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 (voir l'article 20 (a)).
- b) 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 :

- i. Manque partiel dans l'élément «impact sur le dos» et manque également partiel dans un des deux (2) autres éléments «vitesse» ou «force».
- ii. Impact sur le dos mais manque partiel dans l'un ou les deux (2) autres éléments de «vitesse» et «force».
- iii. 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 annoncé, 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 de jambe (s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.
- d) Le combattant qui applique Osaekomi doit avoir son corps soit en position Kesa, en Shio ou Ura, c'est-à-dire semblable aux techniques Kesa-Gatame, Kami-Shio-Gatame ou Ura-Gatame.

ANNEXE 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 appliqué, si le combattant qui est en position désavantageuse 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 à attribuer est Hansoku-Make, l'arbitre, après avoir annoncé Sono Mama, consulte les arbitres de table, pour prendre la décision de disqualification (rappel en France à l'unanimité), puis annonce Mate pour remettre les combattants à leur position de départ, puis attribue Hansoku-Make et termine le combat en annonçant Sore Made.

Si les deux arbitres de table conviennent qu'il y a Osaekomi, mais que l'arbitre central 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 (rappel en France à l'unanimité des trois arbitres).

Si l'arbitre central décide de pénaliser le ou les combattants, (excepté dans le cas de Sono-Mama en Ne Waza) 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.

L'attribution d'un Hansoku-Make direct signifie que le combattant est éliminé pour le combat et exclu de la compétition dans certains cas (gestes contraires à l'esprit du judo).

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 contraires à l'esprit du judo commis après le signal de fin de combat, tant que la décision n'a pas été donnée.

SHIDO (Groupe des infractions légères)

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.
 - 2) Adopter, en position debout, après le Kumi kata, une attitude défensive exagérée.
 - 3) Porter une action, en donnant l'impression d'attaquer, sans réelle intention de projeter son adversaire (fausse attaque). Les fausses attaques sont définies comme telles :
Tori n'a aucune intention de projection
Tori attaque sans Kumi kata ou lâche immédiatement le Kumi kata
Tori fait une seule attaque ou un certain nombre d'attaques répétées sans déséquilibrer Uke
Tori met une jambe entre les jambes d'Uke pour bloquer la possibilité d'attaque
 - 4) En position debout, tenir en continu l'extrémité de la manche (des manches) de son adversaire pour défendre ou saisir en «garrotant» la manche.
 - 5) En position debout, garder en continu 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.
 - 6) Défaire avec intention son propre Judogi, dénouer ou retirer sa ceinture ou le cordon du pantalon sans la permission de l'arbitre.
 - 7) Pousser l'adversaire vers le sol afin de l'amener en Ne Waza, sauf si c'est en accord avec l'article 16.
 - 8) Insérer un ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou le bas de son pantalon.
 - 9) En position debout prendre toute saisie autre qu'une saisie «normale» sans attaquer.
 - 10) En position debout, avant ou après que le Kumi kata ait été installé, ne faire aucune attaque (Voir l'annexe Non-combativité).
 - 11) Tenir la manche de l'adversaire entre le pouce et les doigts (prise «pistolet») sans attaque immédiate.
 - 12) Tenir le bout de la manche de l'adversaire en le repliant (prise «ourlet») sans attaque immédiate.
 - 13) Etreindre l'adversaire pour une projection (étreinte de l'ours). Toutefois il n'y a pas de Shido quand un combattant, Tori ou Uke a saisi le Kumi kata avec une main au minimum. Tori et Uke ont alors la possibilité d'étreindre l'adversaire pour le projeter (étreinte 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.
 - 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.
 - 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 ceux de son adversaire) ou en utilisant seulement les doigts.
 - 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 Ne Waza. 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 (Do Jime), 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 bord 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.
- FSGT shido est attribué dans le cas 12 du groupe Hansoku Make sur la première fois.

HANSOKU-MAKE (Groupe des infractions graves)

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) :

- 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).

- 2) Pratiquer un Kansetsu-Waza sur n'importe quelle autre articulation que celle du coude.
 - 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 appels 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) Se laisser tomber directement sur le tatami tout en appliquant ou essayant d'appliquer des techniques telles qu'Ude Hishigi Waki Gatame.
 - 9) «Plonger» la tête la 1ère sur le tatami vers l'avant, pendant la préparation ou l'exécution de techniques telles qu'Uchi Mata, Harai Goshi etc....
 - 10) Se laisser tomber en arrière dans la préparation ou l'exécution de techniques telles que Kata Guruma, debout ou à genou. 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. FSGT seulement après avoir reçu un premier Shido la première fois.
- 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 doit 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 sont autorisés à attribuer des pénalités en fonction de l'intention ou de la situation et cela dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre central décide de pénaliser le(s) combattant(s), (excepté dans le cas de Sono-Mama en Ne Waza), il arrête temporairement le combat en annonçant Mate. Les combattants retournent à leur position de départ et il annonce la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a commis l'acte interdit.

Avant d'attribuer Hansoku-Make, l'arbitre doit consulter l'arbitre de table et prendre sa décision (rappel en France selon la règle de l'unanimité des deux arbitres).

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) Shido et que plus tard chacun reçoit une autre pénalité, ils doivent recevoir Hansoku-Make.

Précisions sur les situations de Shido

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.

Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en Ne Waza, non conformément à l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Ne Waza, l'arbitre annonce Mate et donne Shido au combattant qui a enfreint l'article 16 (sans retourner à la position de départ).

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».

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 Kumi kata normal et le combattant doit attaquer en moins de 5 secondes ou le combattant sera pénalisé Shido.

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 mais 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 Kumi kata rapide ou qui essaye de ne pas être saisi par l'adversaire.

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

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

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, ni seulement à l'aide des doigts.

Précisions sur les situations de Hansoku make

Même si le combattant pivote/tourne pendant l'action de projection, ceci doit être considéré comme « Kawazugake » 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.

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

En France : Pour les minimes et les benjamins se référer aux règles spécifiques pour ces tranches d'âge.

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 par Hansoku Make, 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

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. Un combattant, qui n'est pas à sa position de départ après trois (3) appels à intervalles d'une (1) minute, sera forfait pour le combat.

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 arbitres de table.

ARTICLE 27 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 arbitres 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 responsable de la compétition prend la décision finale.

Examens médicaux

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.

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 arbitres de table, met fin au combat et déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-Gachi.

Annexe 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) Blessures 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 arbitres de table au cas où il doit prendre la décision.

Aide médicale

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

Situations 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 responsable de la compétition.

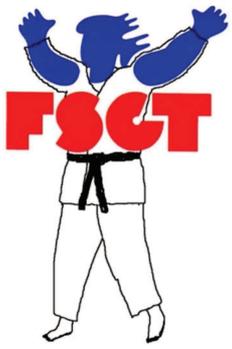
Dans le cas de Shime-Waza, quand un docteur réalise clairement qu'il y a un danger sérieux pour la santé d'un des combattants dont il est responsable, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander aux arbitres d'arrêter immédiatement le combat. Les arbitres doivent prendre toutes les 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.

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 et du responsable de la compétition qui prend la décision finale.



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION NATIONALE
ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU

Responsable : **Christian Lapeyre** Budokan 55 rue Angely Cavaillé 81000 ALBI
Tel : 05 63 47 00 40 Port: 06 71 62 95 42 Mail : lapeyre.ch@orange.fr

MINIMES
2015.2016

ARBITRAGE

Le combat débute à distance. Les 2 judokas cherchent à construire une saisie à 2 mains. Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier Uke). Les attaques « à une main » seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou d'Uke (matte immédiat dans les cas inverses).

1) Fautes de Kumi kata et attitudes négatives : Pour toutes les fautes répertoriées dans le règlement FIJ, concernant cette rubrique. Adaptation pédagogique pour les Minimes : Matte, explication de la faute et Shido direct.

2) Formes techniques :

Interprétation des « maki komi » et des « Sutémi » : pas de garde unilatérale ou garde croisée, ni de saisie ceinture pour les formes Sumi-Gaeshi et autres formes de Sutémi ou Maki Komi, si le judoka se jette au sol sans suffisamment de préparation et de déséquilibre ou si son mouvement est jugé dangereux.

Le contre sur les formes hanchées (Uchi Mata, Harai Goshi, ...) en se jetant dans le dos est interdit.

Les techniques Forme Seoi nage et Tai Otoshi (de même type TE WAZA) réalisées avec un genou au sol sont autorisées et validées. Les techniques Forme Seoi nage (ou de même type) en se jetant directement deux genoux au sol sont interdites et donc non validées.

Adaptation pédagogique pour les Minimes : Matte, explication de la faute et shido direct.

Rappel : l'arbitre doit annoncer rapidement « matte » quand les 2 combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas de résultat immédiat (2 à 3 secondes). Pas de sanction.

3) Fautes de saisies sous la ceinture : Toute saisie ou action en Tachi Waza en dessous de la ceinture, avec une ou deux mains ou avec le ou les bras en attaque ou défense, telle qu'une combinaison, un blocage, une contre-attaque ou une liaison debout-sol sont interdites.

Adaptation pédagogique pour les Minimes : matte, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Hansoku make.

4) Hansoku make

Pour toute situation d'hansoku make pour geste contraire à l'esprit du Judo. -Explication, puis application directe, sans repêchage. Pour les situations d'hansoku make pour « diving », plonger la tête la première vers l'avant pendant la préparation ou l'exécution de formes techniques telles qu'Uchi Mata et Harai Goshi. -Explication, puis application directe, avec repêchage.

5) Situations de Ne Waza

Interdiction des clés de bras et des étranglements.

La forme d'entrée Sankaku est autorisée en renversement dans sa forme fondamentale, sans contrainte sur la nuque et en libérant les jambes au moment de l'immobilisation.

La forme d'entrée Sankaku inversée est interdite.

Les formes de retournement avec contrainte sur les cervicales sont interdites. Les contraintes sur les cervicales sont interdites sous toutes ses formes. (Debout ou au sol).

L'arbitre annonce Matte rapidement, explication et pas de sanction.

TEMPS DU COMBAT

FSGT les temps de combats sont fixés par le code sportif FSGT

Féminines : 3 minutes

Masculins : 3 minutes

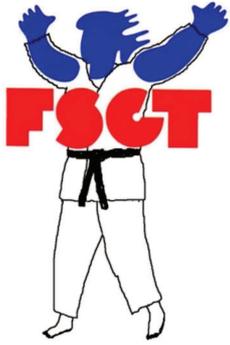
Récupération entre deux combats : deux fois le temps nominal de combat

Temps d'immobilisation commun à toutes les tranches d'âge.

Avantage décisif 1 minute.

FSGT pas "d'avantage décisif" pendant les poules éliminatoires, décision obligatoire.

Puis Décision en cas d'égalité : elle sera par l'arbitre central après consultation de l'accessoire pour avis.



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION NATIONALE
ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU

Responsable : **Christian Lapeyre** Budokan 55 rue Angely Cavaillé 81000 ALBI
Tel : 05 63 47 00 40 Port: 06 71 62 95 42 Mail : lapeyre.ch@orange.fr

BENJAMIN(E)S

2015.2016

ARBITRAGE

Règlement spécial éducatif (Les spécificités du règlement Minimes s'appliquent aux Benjamins, hormis les restrictions ci-dessous qui sont spécifiques aux benjamins)

a) Saisies : Le combat débute à distance (saisies non installées) L'arbitre veillera à l'installation systématique d'une saisie à deux mains pour les deux participants. Après cette saisie, les attaques « à une main » (ippon Seoi nage, Koshi Guruma...) seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de Uke (matte immédiat dans les cas inverses). Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier Uke).

b) Formes techniques : Interdiction des Sutemi, des Maki komi et des attaques avec 1 ou 2 genoux au sol. Interdiction des clés de bras et des étranglements.

TEMPS DU COMBAT

FSGT les temps de combats sont fixés par le code sportif FSGT

Féminines : 2 minutes

Masculins : 2 minutes

Récupération entre deux combats : deux fois le temps nominal de combat

Temps d'immobilisation commun à toutes les tranches d'âge.

Pas d'avantage décisif.

FSGT décision obligatoire en poule

Décision en cas d'égalité : elle sera prise par l'arbitre central après avoir consulté l'accessoire pour avis.