

**CE DOCUMENT DESTINÉ PARTICULIÈREMENT AUX ARBITRES  
EST DIVISÉ EN QUATRE (4) PARTIES**

- 1. ARBITRAGE – CODE D'ÉTHIQUE**
- 2. RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE DE LA F.I.J.**
- 3. DISPOSITIONS SUPPLÉMENTAIRES LORS DE COMPÉTITIONS  
SANCTIONNÉES PAR JUDO QUÉBEC**
- 4. GUIDE DES SALUTS**

# ARBITRAGE

## CODE D'ÉTHIQUE

### ***GÉNÉRAL***

Un arbitre doit être respecté, il doit connaître les règlements de compétition de la F.I.J., ainsi que le système de pointage. Il doit aussi avoir une attitude exemplaire sur le tapis et en dehors du tapis. Il doit être autoritaire et sûr de son habileté. Il doit aussi démontrer son impartialité envers chaque compétiteur.

Les arbitres doivent respecter leurs confrères, le comité organisateur, les officiels techniques ainsi que les entraîneurs et les spectateurs.

Un arbitre doit toujours être en excellente forme physique.

### ***CONTRÔLE***

Les arbitres doivent avoir le contrôle de chaque combat, d'une façon calme et sûre. Ils doivent laisser les compétiteurs combattre en intervenant le moins possible. Les arbitres ne doivent pas se laisser influencer dans leurs décisions par les spectateurs ou autres sur le tapis. En position debout, les consultations doivent avoir lieu à l'endroit de *hajime*. L'arbitre préside la discussion avec contrôle et brièveté.

Il doit toujours se souvenir que son autorité n'est pas mise en cause lorsque les juges changent une décision. Si, basée sur la majorité des trois, la décision est changée, l'arbitre ne peut que faire le changement. Les arbitres doivent travailler en équipe pour appliquer les règlements de manière impartiale.

Les arbitres doivent garder le contrôle de l'aire de compétition et faire évacuer toute personne qui entrave le déroulement des combats.

L'honnêteté et une attitude assurée inciteront à la confiance dans les actions et décisions des arbitres.

### ***ÉTIQUETTE***

Les arbitres doivent :

1. Avertir le plus tôt possible si, après avoir été convoqués, ils sont dans l'impossibilité d'arbitrer une compétition;
2. Être toujours ponctuels aux compétitions de manière à être présents pour recevoir les directives du chef-arbitre;
3. Toujours porter l'uniforme requis;
4. Connaître, suivre et faire appliquer le protocole de judo (ex : salut);
5. Être prêts à aider leurs compagnons spécialement ceux de leur équipe;
6. S'abstenir de critiquer les décisions de leurs confrères même s'ils peuvent en discuter entre eux;
7. Sur le tapis, un arbitre ou un juge doit contrôler ses expressions même s'il est en désaccord avec ses confrères;
8. Même s'il est en période de repos, un arbitre doit toujours avertir son chef de tapis s'il doit s'absenter de façon à ne pas retarder les combats s'il est en retard à son retour;
9. Un arbitre se doit d'être impartial. Le fait d'avoir donné une pénalité à un compétiteur n'est qu'une punition pour une infraction commise et ne doit pas être une raison pour lui parler avec rudesse ni le juger différemment. Dans le cas de jeunes compétiteurs ou débutants, il peut être nécessaire de

leur donner des explications. Les arbitres doivent avoir confiance dans leur habileté et être convaincus de leurs évaluations.

L'arbitre donne son évaluation sans se tourner pour voir ses juges. Une vision périphérique permettra à l'arbitre de voir si les juges diffèrent d'opinion.

## ***UNITÉ D'ÉQUIPE***

Il est important que chaque membre d'une équipe d'arbitre présente une relation harmonieuse, montre le respect pour l'habileté et les décisions des autres membres tout en se gardant le droit d'exprimer sa propre opinion.

L'arbitre doit s'assurer que son équipe est complète avant de commencer la consultation sur le tapis. Lorsqu'ils sortent du tapis, il est souhaitable que les trois membres de l'équipe discutent entre eux de leur performance.

## ***DÉPLACEMENTS ET POSITION***

Sur le tapis, les déplacements des arbitres doivent être réguliers (non saccadés), en cercle et contrôlés. Un pas normal, équilibré maintiendra une distance raisonnable et permettra de changer de direction facilement.

L'arbitre s'efforcera de faire le moins possible de mouvements avec ses bras, excepté pour faire une évaluation ou une observation; même le fait de replacer ses lunettes peut être interprété comme une évaluation, spécialement si la foule est tellement bruyante que l'on ne peut entendre les paroles.

En attente des compétiteurs sur le tapis, l'arbitre doit se tenir à l'endroit du début des combats et avoir une attitude normale détendue. Les juges demeurent assis.

## ***CONSULTATIONS***

L'arbitre doit attendre le moment approprié pour annoncer *matte* lorsqu'une consultation est nécessaire. En même temps que les compétiteurs retournent à la place de *hajime*, hors de l'écoute des compétiteurs mais dans la zone de combat. L'arbitre doit faire face aux compétiteurs et les juges doivent se tenir à ses côtés tournés vers lui à un angle d'environ 45 degrés. Cette position permettra à l'arbitre de voir les deux combattants et à chaque juge d'en voir au moins un et aux trois officiels de se voir entre eux durant la discussion.

## ***EXEMPLE D'UNE SITUATION DE SANCTION***

Une fois que les juges sont à ses côtés, l'arbitre se tourne vers l'un d'eux et dit : "Le blanc mérite *hansoku-make* – oui ou non?" Le juge peut répondre "Oui". Alors l'arbitre se tourne alors vers l'autre juge et lui dit : "Oui ou non?". Celui-ci peut répondre "Non". L'arbitre dira alors : Nous attribuons au blanc *hansoku-make*, merci!" Le premier juge et l'arbitre sont d'accord, la règle de la majorité des trois s'applique. Merci est un signal que la discussion est finie. Il ne doit pas y avoir de geste ni de doigt pointé durant la discussion. Les juges doivent être retournés à leur position avant de recommencer le combat.

Une explication pour un point technique peut être demandée au chef-arbitre. Tout commentaire sur la discussion doit être fait avec contrôle et en équipe.

## ***UNIFORME RÉGLEMENTAIRE POUR LES ARBITRES***

Veston : Blazer bleu foncé ou noir;  
Chemise : Blanche unie, manches courtes;  
Cravate : Bleu foncé ou noir, les marques officielles de judo sont acceptables;  
Pantalons : Gris, assez longs pour toucher les bas;  
Bas : Bleu foncé ou noir, mi-longs, sans partie usée;  
Souliers : Noirs (les zoris peuvent être utilisés dans la salle de compétition, s'assurer qu'ils sont bien identifiés afin de les reconnaître facilement).

Le veston doit toujours être porté boutonné dans les endroits de compétition. Les vêtements doivent être confortables afin de ne pas gêner les mouvements.

Il est recommandé que le costume des officiels techniques soit uniformisé.

### ***Voix***

Étant donné que les compétiteurs ne voient que rarement les signaux de l'arbitre, ils dépendent de sa voix pour savoir quand commencer, quand arrêter, quelle évaluation a été donnée et généralement pour être tenus au courant de la progression du combat.

Forte, claire et portante sont des qualités qui doivent être développées afin de garder le contrôle du combat et d'afficher une attitude confiante et déterminée;

Il est recommandé que les directives soient exactes, brèves et explosives. Une façon d'y arriver est d'accentuer la dernière syllabe sans allonger l'instruction donnée.

La voix de l'arbitre doit être assez forte pour être distinguée parmi les cris de la foule. Les directives doivent être entendues par les compétiteurs. Lorsqu'il donne une directive, il est important que l'arbitre s'adresse directement aux compétiteurs pour qu'ils puissent l'entendre clairement. Il n'est pas nécessaire de faire face à la table si la voix est forte et que les signaux sont précis et durent le temps approprié.

Lorsqu'il utilise un micro sans fil, l'arbitre doit s'assurer que le micro est fermé durant les consultations avec ses juges.

La prononciation de chaque directive est importante pour sa compréhension. Généralement, pour la terminologie des mots en judo, la prononciation des voyelles doit être brève. Ce qui suit doit être utilisé comme guide :

- A = comme *TAS, PLAT*
- E = comme *SANTÉ, BONTÉ*
- I = comme *LIT, VIE*
- O = comme *AUTO, BATEAU*
- U = comme *OU, COUCOU*

Traduit du "*Judo Officiating Manual*" de Judo Canada et adapté pour Judo Québec



# **RÈGLES D'ARBITRAGE**

**Février 2003**

Certains ajouts ont été faits au texte de la Fédération Internationale de Judo soit pour mieux illustrer ou expliquer les règlements ou encore pour y inclure des règles spécifiques à nos compétitions provinciales. Ces ajouts sont toujours indiqués entre crochets comme suit : [ texte ajouté ].

## RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE 2003

### Table des matières

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



## ARTICLE 1 – SURFACE DE COMPÉTITION

La surface de compétition doit mesurer entre 14m x 14m et 16m x 16m. Elle doit être recouverte de *tatamis* ou d'un matériau équivalent acceptable de couleur généralement verte [et de couleur rouge pour la surface de danger ].

La surface de compétition doit être divisée en deux zones [ la surface de combat et la surface de sécurité ]. La démarcation de ces deux surfaces est appelée “zone de danger” et doit être représentée par une bande de couleur rouge d'une largeur approximative de 1 mètre sur tout son périmètre et faisant partie intégrante de la surface de combat.

La surface délimitée par la zone de danger (et comprenant cette dernière) correspond à la surface de combat et doit toujours mesurer entre 8m x 8m et 10m x 10m. La surface située à l'extérieur de la zone de danger correspond à la surface de sécurité et doit être d'une largeur de 3m.

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

La surface de compétition doit être montée sur un plancher ou une plate-forme ayant une certaine souplesse (voir l'annexe).

Si deux ou plusieurs surfaces de compétition sont disposées l'une à côté de l'autre, il est permis d'utiliser une surface de sécurité commune d'une largeur minimale de 4m.

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

Note : Le comité organisateur du tournoi peut autoriser les deux compétiteurs à porter un judogi blanc. Il faut alors prévoir l'équipement nécessaire pour remplacer le bleu par le rouge pour le ruban adhésif, les drapeaux, les tableaux d'affichage etc. Lors de ces compétitions, le premier compétiteur appelé portera un ceinturon rouge et le second un ceinturon blanc en plus de la ceinture de leur grade.

## ANNEXE Article 1 – Surface de compétition

### Tatamis

Ils mesurent généralement 1m sur 2m et sont faits de paille tressée ou, le plus souvent, de mousse agglomérée.

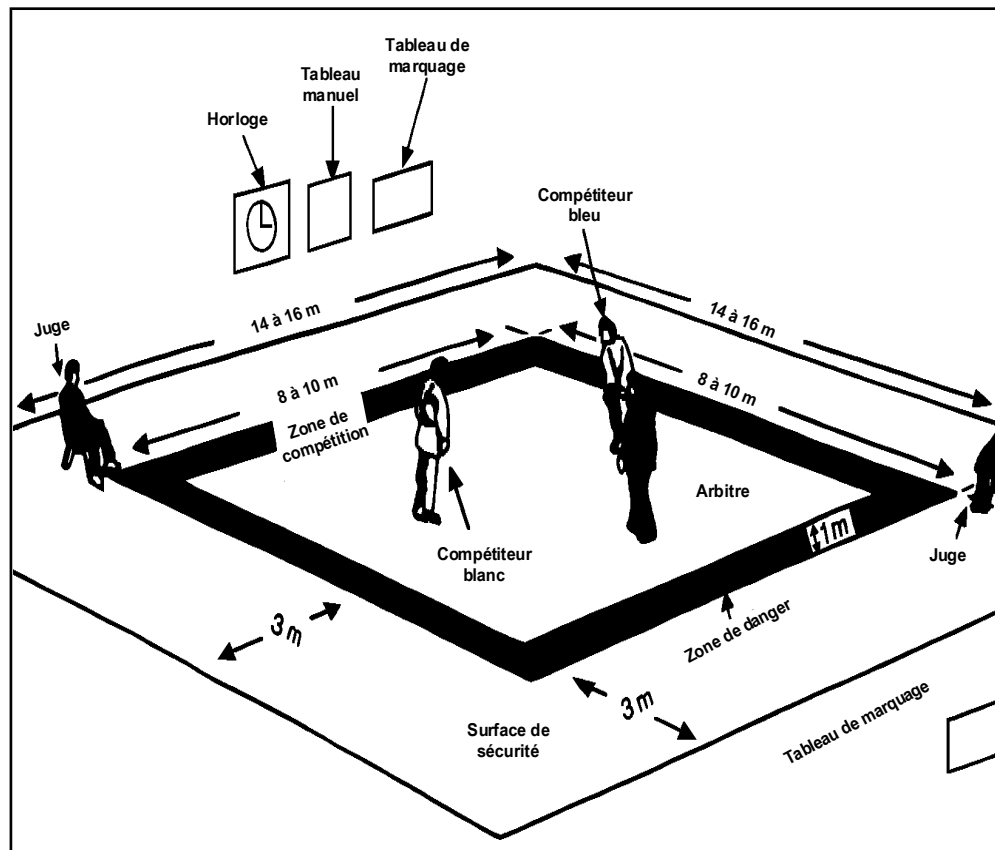
Ils doivent être fermes et posséder la propriété d'amortir l'impact et les ondes de choc lors des chutes et ils ne doivent pas être trop glissants ni trop rugueux.

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

### Plate-forme

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

### SURFACE DE COMPÉTITION



## ARTICLE 2 – MATÉRIEL

### a) Chaises et drapeaux (juges)

Deux chaises légères seront placées sur la surface de sécurité en deux coins diagonalement opposés de la surface de combat. Ces chaises ne devront pas obstruer la vue du tableau d'affichage, des membres de la Commission et des marqueurs. Un drapeau bleu et un drapeau blanc doivent être disposés dans un étui fixé à chaque chaise. [ Un jeu de drapeaux doit être prévu pour l'arbitre ].

### b) Tableaux d'affichage

Il est nécessaire de disposer de deux tableaux d'affichage par surface de compétition. Les résultats doivent être affichés horizontalement. Chaque tableau, n'excédant pas 90cm de hauteur sur 2m de largeur, doit être placé à l'extérieur de la surface de compétition et être bien en vue des différents intervenants : arbitre, juges, membres de la Commission, officiels et spectateurs.

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

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

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

### c) Chronomètres

Les chronomètres doivent être répartis comme suit :

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

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

### d) Drapeaux (chronométreurs)

Les chronométreurs doivent utiliser les drapeaux comme suit :

Jaune - interruption du combat  
Vert - *osaekomi*

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

### e) Signal de fin du combat

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

### f) Judogis bleus et blancs

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

## ANNEXE Article 2 – Matériel

### Position des préposés aux tableaux d'affichage/marqueurs/chronomètres

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

### Distance des spectateurs

De façon générale, les spectateurs ne doivent pas être admis à moins de 3m de la surface de compétition ou de la plate-forme.

### Chronomètres et tableaux d'affichage

Les chronomètres doivent être à portée de la main des personnes responsables et leur précision doit être vérifiée régulièrement. Les tableaux d'affichage doivent répondre aux normes de la F.I.J. et être disponibles immédiatement en cas de besoin.

Les chronomètres et tableaux d'affichage manuels doivent être disponibles et généralement utilisés simultanément avec l'équipement électronique. En cas de panne de ce dernier, les tableaux manuels servent de référence.

### Tableau d'affichage manuel

0	1	0	1	0	0
W/ARI	YUKO	KOKA	W/ARI	YUKO	KOKA
Shido 3	Shido 2	Shido	Shido 3	Shido 2	Shido
BLANC			BLEU		

EXEMPLE :

- Le bleu a marqué un *waza-ari* et a également été pénalisé d'un 2<sup>e</sup> *shido*.
- Le blanc bénéficie immédiatement d'un *yuko* résultant du 2<sup>e</sup> *shido* donné au bleu.

### Croix bleues et blanches

Le fond doit être vert, les croix bleues et blanches doivent correspondre à la couleur du *judogi* porté par chaque combattant.

[ Plaquettes conventionnelles ]



KOKA



YUKO



WAZA-ARI

### ARTICLE 3 – TENUE DE JUDO

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

- a) Être de fabrication solide, en coton ou en tissu équivalent et en bon état (sans accroc, ni déchirure). Le matériel ne doit être ni trop épais, ni trop dur afin de permettre à l'adversaire d'agripper correctement le *judogi*. [ L'épaisseur du col et du revers sur toute sa longueur ne peut excéder 1cm et la largeur 5cm ].
- b) De couleur bleu (approuvé par la F.I.J.) et/ou blanc ou presque blanc.
- c) Inscriptions acceptées :
  - i) Abréviation nationale olympique (sur le dossard).
  - ii) Emblème national (sur le côté avant gauche supérieur de la veste) d'une taille maximale de 100 centimètres carrés.
  - iii) Marque de commerce du fabricant (à l'avant et au bas de la veste ainsi qu'au bas du pantalon côté avant gauche) d'une surface maximale de 25 centimètres carrés.
  - iv) Identifications aux épaules (descendant à partir du col, sur les épaules et le haut des bras) d'une longueur maximale de 25cm x 5cm de largeur maximale.
  - v) Le classement (1<sup>er</sup>, 2<sup>ième</sup>, 3<sup>ième</sup>) aux Jeux Olympiques ou Championnats du Monde pourra être inscrit sur une surface de 6cm x 10cm au bas de la veste côté avant gauche.
  - iv) Le compétiteur peut avoir son nom inscrit sur la ceinture et les sections avant de l'uniforme (bas de la veste et haut du pantalon) sur une dimension maximale de 3cm x 10cm.  
Le nom ou son abréviation peut être inscrit (imprimé ou brodé) au-dessus de l'abréviation nationale olympique (dossard) et couvrir une surface maximale de 7 x 30cm. Cette inscription ne sera jamais placée de façon à empêcher l'adversaire d'agripper normalement le *judogi* au dos. La hauteur maximale des lettres sera de 7cm et la longueur maximale de l'inscription de 30cm. Cette surface rectangulaire de 7 x 30cm sera située 3cm au-dessous du col de la veste et le dossard sera fixé 4cm au-dessous de ce rectangle.
- d) La veste doit être assez longue pour recouvrir une partie des cuisses et atteindre au moins les poings lorsque les bras sont tendus de chaque côté du corps. Le pan gauche de la veste doit être croisé sur le pan droit sur une largeur minimale de 20 centimètres à la base de la cage thoracique. Les manches de la veste doivent être assez longues pour atteindre au maximum l'articulation du poignet sans être plus courtes que 5cm au-dessus de cette articulation. Le diamètre des manches du *judogi* doit excéder le diamètre du bras (bandage y compris) de 10cm à 15cm minimum sur toute la longueur de la manche.
- e) Le pantalon doit au maximum recouvrir la cheville sans être plus court que 5cm au-dessus de l'articulation de la cheville. Le diamètre du pantalon doit excéder celui de la jambe (y compris les bandages) de façon à créer un espace intérieur de 10 à 15cm d'amplitude minimale sur toute la longueur de la jambe.
- f) Une ceinture solide, de 4cm à 5cm de largeur et de couleur correspondant au grade du compétiteur, doit être portée sur la veste à hauteur de la taille, nouée par un noeud plat et assez serrée pour éviter que la veste ne se défasse. Elle doit être assez longue pour faire deux fois le tour de la taille et dépasser de 20 à 30cm de chaque côté du noeud.
- g) Les compétitrices doivent porter sous la veste :
  - (i) Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon, ou
  - (ii) Un justaucorps blanc ou presque blanc.

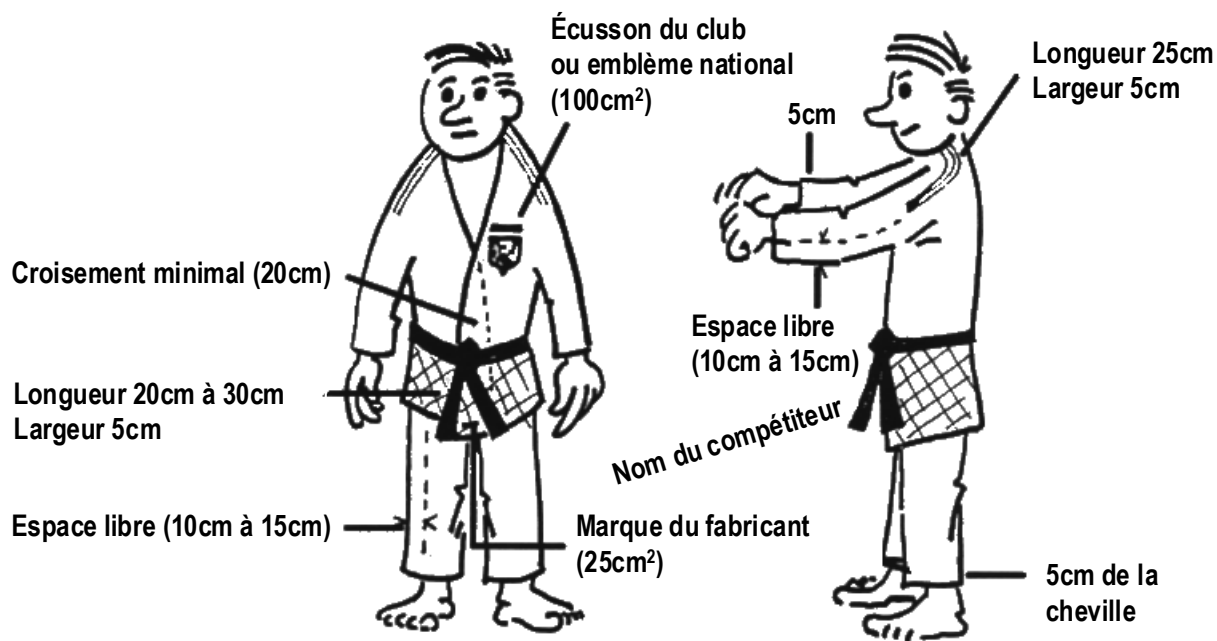
### ANNEXE Article 3 – Tenue de judo

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

Le *judogi* de rechange d'un compétiteur doit être disponible à proximité de la surface de compétition (généralement près du siège réservé à l'entraîneur).

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

[ Tout compétiteur qui ne répond pas aux exigences de l'article 3 se verra refuser le droit de combattre ].



#### **ARTICLE 4 – HYGIÈNE**

- a) Le *judogi* doit être propre, sec et sans odeur désagréable.
- b) Les ongles des pieds et des mains doivent être courts.
- c) La propreté corporelle du compétiteur doit être satisfaisante.
- d) Les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre compétiteur.

#### **ARTICLE 5 – ARBITRES ET OFFICIELS**

De façon générale, le combat est dirigé par un arbitre et deux juges sous la supervision de la Commission d'Arbitrage. L'arbitre et les juges doivent être assistés de marqueurs et de chronométrateurs.

#### **ANNEXE Article 4 – Hygiène**

Tout compétiteur qui ne répond pas aux exigences des articles 3 et 4 se verra refuser le droit de combattre et son adversaire sera déclaré vainqueur par *kiken-gachi* conformément à la règle de la “majorité des trois” (voir l’article 28).

#### **ANNEXE Article 5 – Arbitres et Officiels**

Les chronométreurs, responsables de tableaux, marqueurs et autres assistants techniques doivent avoir au moins 21 ans, 3 ans d’expérience à titre d’arbitre national, ainsi qu’une bonne connaissance des règlements de compétition.

Le comité organisateur doit s’assurer de leur formation avant leur entrée en fonction. Il doit y avoir au moins 2 chronométreurs : un pour la durée du combat et un pour la durée des *osaekomi*.

Dans la mesure du possible, il doit y avoir une troisième personne pour superviser les deux chronométreurs et éviter ainsi les erreurs ou les oublis.

Le chronométreur principal (durée du combat) déclenche son chronomètre à l’annonce de *hajime* ou de *yoshi* et l’arrête à l’annonce de *matte* ou de *sonomama*.

Le chronométreur des *osaekomi* déclenche son chronomètre à l’annonce de *osaekomi*, l’arrête à l’annonce de *sonomama* et le déclenche de nouveau à l’annonce de *yoshi*. À l’annonce de *toketa* ou de *matte*, il arrête son chronomètre et indique à l’arbitre la durée de l’immobilisation. À la fin du temps d’immobilisation (25 secondes s’il n’y a pas eu de résultat antérieur ou 20 secondes si la personne immobilisée a eu contre elle un *waza-ari* ou un *keikoku*), il indique la fin de ce temps au moyen d’un signal sonore.

Le chronométreur des *osaekomi* doit lever un drapeau vert pendant la compétition à chaque fois qu’il démarre son chronomètre à l’annonce de *osaekomi* et *yoshi* et l’abaisser à l’annonce de *sonomama* ou *matte*.

Le chronométreur principal (durée de combat) doit lever un drapeau jaune quand il arrête son chronomètre à l’annonce et à la vue du geste de *matte* ou *sonomama* et abaisser le drapeau lorsqu’il le déclenche de nouveau à l’annonce de *hajime* ou de *yoshi*.

Quand le temps imparti au combat est expiré, les chronométreurs doivent en aviser l’arbitre au moyen d’un signal sonore clairement audible (voir les articles 10, 11 et 12 des règlements de compétition).

Le marqueur doit connaître les gestes et leurs équivalences afin d’indiquer correctement les résultats au tableau.

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

En cas d’utilisation d’un système électronique, la marche à suivre demeure celle décrite ci-dessus. Toutefois, l’équivalent manuel doit être utilisé parallèlement ou gardé en réserve.



## **ARTICLE 6 – POSITION ET FONCTION DE L'ARBITRE**

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

[ Toutes les décisions seront basées sur un avis MAJORITAIRE exprimé par les trois officiels, à savoir L'ARBITRE ET LES JUGES ].

## **ANNEXE Article 6 – Position et fonction de l'arbitre**

Avant le début du combat l'arbitre doit s'assurer que :

- la surface de compétition est conforme à l'article 1;
- le matériel est en place conformément à l'article 2;
- la tenue et l'hygiène des compétiteurs soient conformes aux exigences des articles 3 et 4;
- les officiels techniques soient à leurs postes respectifs.

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

[ L'arbitre doit, sans perdre de vue les compétiteurs, s'assurer que ses annonces sont bien inscrites aux tableaux ].

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

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

À la prise en charge d'une surface de compétition, l'arbitre et les juges doivent s'assurer que cette surface soit propre et en bon état, qu'il n'y ait pas d'intervalles entre les tapis, que les chaises et drapeaux destinés aux juges soient en place et que les compétiteurs répondent bien aux exigences des articles 3 et 4 des règlements de compétition.

Les arbitres doivent s'assurer qu'aucun spectateur, supporter ou photographe ne se trouve à un endroit pour gêner, voire provoquer la blessure des compétiteurs.

### **[ Consultation des juges ]**

[ Lorsqu'une discussion est nécessaire entre l'arbitre et les juges, (article 8 (A) xxv), l'arbitre prend sa position de début de combat, appelle ses deux juges avec le geste approprié, ceux-ci se plaçant de chaque côté de l'arbitre avec un léger angle, de façon à pouvoir observer les compétiteurs ].

[ L'arbitre doit attendre que les deux juges soient placés selon la position prévue avant d'engager toute discussion. Les discussions doivent être brèves et l'arbitre doit attendre que les deux juges soient retournés à leur place respective avant de faire recommencer le combat ].

## ARTICLE 7 – POSITION ET FONCTION DES JUGES

Les juges assistent l'arbitre et sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat. Chaque juge doit indiquer son opinion en faisant le geste officiel approprié chaque fois que son opinion diffère de celle de l'arbitre, soit sur une évaluation technique ou une pénalité annoncée par ce dernier.

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

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

Si un juge exprime une opinion supérieure et l'autre juge une opinion inférieure à celle de l'arbitre, celui-ci peut maintenir son évaluation.

Si les juges indiquent une opinion différente de celle de l'arbitre et que celui-ci n'ait pas remarqué l'expression de leur désaccord, ils se lèvent et maintiennent leur geste jusqu'à ce que l'arbitre les remarque et rectifie son évaluation. Si, après un temps appréciable (quelques secondes), l'arbitre n'a pas remarqué les juges en position debout, le juge le plus près de l'arbitre doit immédiatement s'en approcher et lui faire part de l'opinion majoritaire.

Le juge doit exprimer, par la geste approprié, son opinion quant à la validité de toute action effectuée en bordure ou à l'extérieur de la surface de combat.

Les consultations verbales entre arbitre et juges sont possibles et nécessaires dans le seul cas où l'arbitre ou l'un des juges a été témoin de quelque chose que les deux autres n'ont pas vu et qui pourrait modifier la décision. [ Toutefois, la personne dont l'opinion est minoritaire doit être certaine de ce qu'elle avance afin d'éviter toute discussion inutile. ]

Les juges doivent également vérifier si les résultats consignés par le marqueur correspondent bien à ceux qui ont été annoncés par l'arbitre.

Si, pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre, un compétiteur doit quitter temporairement la surface de combat, un juge doit obligatoirement l'accompagner pour veiller à ce qu'aucune anomalie ne se produise. Une telle autorisation n'est accordée que dans des cas exceptionnels (par exemple pour changer un *judogi* non conforme aux normes).

## **ANNEXE Article 7 – Position et fonction des juges**

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

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

Si un juge s'aperçoit que la marque aux tableaux est erronée, il doit immédiatement en informer l'arbitre. [ Seul ce dernier a le pouvoir de faire corriger les tableaux ].

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

Le juge ne doit pas devancer les gestes de l'arbitre pour indiquer une évaluation [ mais il doit exprimer son opinion s'il est en désaccord ].

Dans le cas d'une action exécutée en bordure, le juge doit d'abord signaler si l'action est à l'INTÉRIEUR ou à l'EXTÉRIEUR.

[ Si un juge signale une action extérieure et que l'arbitre annonce *ippon*, par exemple, et que l'autre juge exprime un résultat inférieur, la majorité doit d'abord décider si l'action était à l'intérieur ou à l'extérieur, puis, si l'action a été jugée à l'intérieur, décider du résultat ].

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

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

## ARTICLE 8 – GESTES

### a) Arbitre

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

- i) **Ippon** : Lever un bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.
- ii) **Waza-ari** : Tendre un bras à l'horizontale de côté, paume de la main vers le bas.
- iii) **Waza-ari awasete ippon** : Geste de *waza-ari* suivi du geste de *ippon*.
- iv) **Yuko** : Lever un bras avec un angle de 45 degrés de côté, paume de la main vers le bas.
- v) **Koka** : Lever un bras plié avec le pouce en direction de l'épaule et le coude près du corps.
- vi) **Osaekomi** : Tendre le bras en direction des compétiteurs avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.
- vii) **Osaekomi Toketa** : Tendre un bras vers l'avant, en direction du compétiteur, main ouverte, pouce vers le haut et l'agiter rapidement de gauche à droite deux ou trois fois.
- viii) **Hikiwake** : Tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontale devant soi et maintenir quelques instants.
- ix) **Matte** : Lever un bras à l'horizontale en direction du chronométrateur, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).
- x) **Sonomama** : Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume des mains.
- xi) **Yoshi** : Exercer une pression sur les deux compétiteurs avec la paume des mains.
- xii) [ **Non valable ou annulation** : Pour indiquer qu'une technique n'est pas valable : lever une main devant soi au-dessus de la tête et l'agiter de gauche à droite deux ou trois fois ].  
Pour annuler une opinion déjà exprimée : répéter d'une main le geste de l'opinion erronée et de l'autre main faire le geste d'annulation.  
[ Pour annuler une pénalité, l'arbitre répétera verbalement la pénalité préalablement attribuée et fera le geste d'annulation ].
- xiii) **Hantei** : Pour indiquer qu'il est prêt à annoncer *hantei*, l'arbitre tendra les bras vers l'avant avec un angle de 45 degrés, poings fermés tenant le drapeau approprié dans chaque main. En annonçant *hantei* l'arbitre devra exprimer son opinion en levant le bras droit ou gauche. [ L'arbitre reprendra une position normale en tenant les deux drapeaux de la même main avant d'indiquer le vainqueur ].
- xiv) **Kachi** : Pour indiquer le vainqueur d'un combat : avancer d'un pas, tendre un bras au-dessus de l'épaule en direction du compétiteur, main ouverte, paume vers l'intérieur.
- xv) **Réajustement du judogi** : pour signifier au(x) compétiteur(s) de rajuster le *judogi* : croiser la main gauche sur la droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur.
- xvi) [ **Enregistrement d'un examen médical** ] : Pour indiquer l'enregistrement d'un examen médical effectué par le médecin, l'arbitre fera un signal avec la main ouverte [ paume vers le haut ]. en direction du compétiteur et de l'autre main, vers le marqueur, lèvera l'index pour le premier examen et l'index et le majeur pour le second examen (voir annexe article 29).
- xvii) [ **Blessure mineure** ] : Pour indiquer au médecin qu'il peut assister le compétiteur dans le cas de blessure mineure (saignement de nez, etc) : tendre un bras, main ouverte, paume vers le haut, dirigée vers le combattant [ même geste dans le cas de blessure majeure ].
- xviii) [ **Examen libre** ] : Pour indiquer au médecin qu'il peut examiner librement un combattant : avec les deux mains ouvertes, paumes vers le haut, les diriger vers le combattant [ blessure causée par l'adversaire ].
- xix) **Attribution des pénalités (*shido et hansoku-make*)** : Pointer l'index (poing fermé) en direction du compétiteur.
- xx) **Non-combativité** : Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis, pointer l'index en direction du compétiteur.

## ANNEXE Article 8 – Gestes

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

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

Dans le cas de *yuko* et de *waza-ari*, le bras doit partir de devant soi, au niveau de la poitrine, pour s'étendre sur le côté du corps dans la position finale appropriée.

L'arbitre doit maintenir le geste de *koka*, *yuko* et *waza-ari* et [ si nécessaire ] faire une légère rotation du corps vers la droite ou la gauche afin de s'assurer que son résultat soit bien vu des juges et des officiels, en prenant soin de ne pas perdre de vue les compétiteurs.

Si les deux compétiteurs doivent être pénalisés en même temps, chaque pénalité sera attribuée individuellement.

[ Pour l'attribution d'une pénalité, l'arbitre doit :

- effectuer le geste approprié
- pointer de l'index le compétiteur en attribuant la pénalité; l'arbitre doit ensuite, s'il y a lieu, répéter la même procédure pour l'autre compétiteur (1 et 2).

Pour corriger une évaluation ou une pénalité, l'arbitre doit d'abord démontrer l'évaluation ou la pénalité à rectifier suivi du geste d'annulation et éventuellement annoncer la nouvelle évaluation ou sanction ].

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







L'annulation d'un résultat doit se faire sans annonce.







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







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




## ARTICLE 8 – GESTES (suite)

- xxi) **Fausse attaque** : Tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés, paumes vers le bas et faire une action vers le bas avec les 2 mains [ les bras étant pliés à environ 45 degrés (article 27 a) iii) ].
  - xxii) **Pénalité zone de danger** : Indiquer la zone de danger avec l'une des mains et en même temps lever l'autre main ouverte au dessus de la tête. Ensuite indiquer le compétiteur à pénaliser.
- b) **Juges**
- i) **[ Action intérieure ]** : Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur, effectuant une technique de projection, est resté à l'intérieur de la surface de combat, le juge doit lever une main en haut, puis abaisser son bras tendu (main ouverte, pouce vers le haut) horizontalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste un instant.
  - ii) **[ Action extérieure ]** : Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur est sorti de la surface de combat, le juge doit tendre un bras à l'horizontale (main ouverte, pouce vers le haut), au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur.
  - iii) **[ Annulation ]** : Pour indiquer, qu'à son avis, une opinion donnée par l'arbitre en vertu de l'article 8 (a) n'est pas valable, le juge doit lever une main au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche deux ou trois fois.
  - iv) **Pour signaler une divergence d'opinion avec l'arbitre**, le juge doit faire le geste correspondant à son opinion conformément à l'article 8 (a).
  - v) **Dans les situations de *Hantei*** : [ pour indiquer qu'ils sont prêts à rendre leur décision, les juges, à la demande de l'arbitre, tendront les bras vers l'avant à 45 degrés ayant dans la main le drapeau approprié ]. À l'annonce de *hantei* par l'arbitre, les juges doivent lever immédiatement au-dessus de leur tête, le drapeau bleu ou blanc afin d'indiquer le compétiteur qu'ils considèrent devoir mériter la décision.
  - vi) **Lorsque les juges, en désaccord avec l'arbitre, veulent que celui-ci annonce *matte en ne-waza*** (pour manque de progression dans la technique), ils doivent le lui faire savoir en étendant les bras droit devant eux en direction du tapis, la paume des mains vers le haut, en effectuant un mouvement de bas en haut plusieurs fois.

					
Ippon	Waza-ari	Waza-ari awasete ippon	Yuko	Koka	Osaekomi

					
Toketa	Matte	Sonomama	Yoshi	Annulation	Hantei

					
Kachi	Ajustement du judogi	Médical	Non combativité	Intérieur	Extérieur

		
Se relever	Annulation	Hikiwake



## ARTICLE 9 – EMLACEMENT (ZONES PERMISES)

Le combat doit se dérouler sur la surface de combat. Aucune technique n'est valable si l'un des compétiteurs se trouve à l'extérieur de la surface de combat. En outre, un compétiteur est considéré comme tel s'il prend contact avec le pied, la main, le genou ou toute autre partie de son corps avec l'extérieur de la surface de combat. Lors d'un combat debout (*tachi-waza*) la partie du corps qui prend contact avec la surface de sécurité ne doit plus toucher à la surface de combat pour être considérée comme étant à l'extérieur. Le compétiteur qui sort plus de la moitié du corps à l'extérieur de la surface de combat lors d'un *sutemi-waza* sera également considéré comme étant à l'extérieur.

### Exceptions :

- a) Lorsque l'un des compétiteurs projette son adversaire à l'extérieur de la surface de combat, mais qu'il demeure lui-même à l'intérieur de celle-ci assez longtemps pour clairement assurer l'efficacité de sa technique, celle-ci est reconnue comme valable.

Si une projection débute avec les deux compétiteurs à l'intérieur de la surface de combat, mais que pendant la projection le compétiteur projeté se déplace à l'extérieur de la surface de combat, les actions seront considérées valables pour fin d'évaluation, du moment qu'elles soient ininterrompues et que le combattant les effectuant demeure à l'intérieur de la surface de combat assez longtemps pour en démontrer l'efficacité.

- b) En *ne-waza*, le combat doit continuer et toute action doit être considérée comme valable, du moment qu'une partie du corps de l'un des compétiteurs touche la surface de combat.
- c) Si lors d'une attaque comme *o-uchi-gari* ou *ko-uchi-gari* le pied ou la jambe de *tori* quitte la surface de combat et se déplace sur la surface de sécurité, l'action est considérée valable (pour fin d'évaluation) du moment que *tori* ne prenne pas appui sur son pied ou sa jambe à l'extérieur de la surface de combat.

## **ANNEXE Article 9 – Emplacement (zones permises)**

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

Étant donné que la zone de danger (rouge) se trouve immédiatement à l'intérieur des limites de la surface de combat, tout compétiteur en position debout dont les pieds touchent encore à cette bande de couleur rouge doit être considéré comme étant à l'intérieur de la surface de combat.

Lors de l'exécution d'un *sutemi-waza*, la projection est considérée valable si *tori*, en exécutant la technique, conserve au moins la moitié du corps à l'intérieur de la surface de combat (les pieds de *tori* ne doivent pas quitter la surface de combat avant que son dos ou ses hanches ne touchent le tapis).

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

## ARTICLE 10 – DURÉE DU COMBAT

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

Hommes (Seniors) : 5 min – Temps réel de combat  
Femmes (Seniors) : 5 min – Temps réel de combat

[ La durée du combat doit être celle prévue dans les règlements de tournoi ].

Au Québec, le temps des combats est indiqué ci-après :

Catégorie cadets :	3 minutes	Catégorie juniors :	4 minutes
Catégorie benjamins :	2 minutes	Catégorie séniors :	5 minutes
Catégorie juvéniles :	4 minutes		

[ Le combat prend fin à l'expiration du temps imparti au combat ].

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

[ Pour les compétitions provinciales, le temps de repos permis sera le double du temps alloué pour le combat ].

## ARTICLE 11 – ARRÊT DU COMBAT

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

## ARTICLE 12 – SIGNAL DE FIN DE COMBAT

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

## ARTICLE 13 – TEMPS D'IMMOBILISATION (*OSAEKOMI*)

*Ippon* : 25 secondes consécutives.

*Waza-ari* : 20 secondes ou plus, mais moins de 25 secondes.

*Yuko* : 15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes.

*Koka* : 10 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes.

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

[ Au Québec, il est possible que pour la catégorie benjamins le temps d'immobilisation soit ajusté à la baisse pour les différentes évaluations. Si tel était le cas, les arbitres devront en être informés avant de monter sur le tapis ].

## ARTICLE 14 -TECHNIQUE COÏNCIDANT AVEC LE SIGNAL DE FIN DE COMBAT

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

Si *osaekomi* est annoncé en même temps que retentit le signal, le temps imparti au combat est prolongé jusqu'à l'obtention de *ippon* (ou l'équivalent) ou jusqu'à l'annonce de *toketa* ou *matte* par l'arbitre.

#### **ANNEXE Article 10 – Durée du combat**

La durée du combat ainsi que la formule de compétition doivent être déterminées par les règlements du tournoi.

L'arbitre doit être informé de la durée du combat avant de monter sur le tapis.

#### **ANNEXE Article 12 – Signal de fin de combat**

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

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

#### **ANNEXE Article 13 – Temps d'immobilisation (*Osaekomi*)**

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

#### **ANNEXE Article 14 – Technique coïncidant avec le signal de fin de combat**

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

Même si une projection est tentée au moment où retentit le signal, l'arbitre doit annoncer *soremade* s'il estime qu'il n'y a pas d'efficacité immédiate.

## ARTICLE 15 – DÉBUT DU COMBAT

Avant le commencement de chaque combat, les trois officiels (l'arbitre et les deux juges) doivent se placer côte à côte [ l'arbitre au centre et les juges de chaque côté ] à l'intérieur des limites de la surface de compétition (au centre) et saluer le *joseki* avant de prendre leurs places respectives.

Les compétiteurs doivent saluer avant le début et après la fin de chaque combat (voir le guide sur les saluts/rituels).

Le combat doit toujours commencer en position debout.

Seulement les membres de la Commission d'Arbitrage peuvent arrêter le combat (article 17).

## ARTICLE 16 – ENCHAÎNEMENT EN *NE-WAZA*

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

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

## **ANNEXE Article 15 – Début du combat**

L'arbitre et les juges doivent être à leurs places respectives sur le tapis avant l'arrivée des compétiteurs sur la surface de combat.

L'arbitre doit se tenir au centre, à environ 2 mètres en retrait des positions de début et fin de combat des compétiteurs. Il doit généralement faire face à la table de chronométrage.

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

Procédures de saluts : voir le guide.

## **ANNEXE Article 16 – Enchaînement en *ne-waza***

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

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

[ Généralement, est considéré en position au sol, tout combattant qui, de la position debout, est passé à la position sur les deux genoux, le côté ou le dos pour une période de quelques secondes (2 ou plus).

Cependant, de la position au sol, si un combattant demeure sur un seul genou, il sera considéré en position au sol.

À l'inverse, depuis la position debout, si un combattant descend sur un seul genou, il sera considéré en position debout et toute projection dans cette position sera valide.

Si *tori* en position debout soulève *uke* étant en position au sol et le projette sans que celui-ci ait repris la position debout, le projection ne pourra être valable ].

## ARTICLE 17 – APPLICATION DE MATTE

L'arbitre doit annoncer *matte* pour arrêter temporairement le combat, *hajime* pour le faire reprendre dans les cas suivants :

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

## **ANNEXE Article 17 – Application de Matte**

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

L'arbitre ne doit pas annoncer *matte* pour empêcher les compétiteurs de sortir de la surface de combat, à moins que la situation ne présente un danger.

L'arbitre ne doit pas annoncer *matte* [ sans raison valable ou ] lorsqu'un compétiteur qui s'est sorti d'un *osaekomi*, d'un *shime-waza* ou d'un *kansetsu-waza* semble avoir besoin ou demande un repos.

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

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

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

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

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

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

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



## ARTICLE 18 – SONOMAMA

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

## ARTICLE 19 – FIN DU COMBAT

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

- a) Lorsqu'un compétiteur marque *ippon* ou *waza-ari awasete ippon* (Articles 20 et 21).
- b) Dans le cas de *sogo-gachi* (Article 22).
- c) Dans le cas de *fusen-gachi* ou de *kiken-gachi* (Article 28).
- d) Dans le cas de *hansoku-make* (Article 27).
- e) Lorsqu'un des compétiteurs ne peut plus continuer le combat à la suite d'une blessure (Article 29).
- f) Lorsque le temps imparti au combat est écoulé (voir *hantei*). À l'annonce de *soremade* par l'arbitre les compétiteurs doivent regagner leur place de début de combat.

L'arbitre attribue alors la victoire comme suit :

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

[ Dans le cas de compétitions de sélection, le Point en Or (Golden Score) sera utilisé (voir Annexe – Point en Or (Golden Score)). ]

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

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

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

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

## **ANNEXE Article 18 – Sonomama**

Chaque fois que l'arbitre annonce *sonomama*, il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de changement dans la position ou la saisie des compétiteurs [ et s'assurer que les chronomètres ont bien été arrêtés ].

Si, pendant le *ne-waza*, un compétiteur montre des signes de blessure, l'arbitre peut annoncer *sonomama* puis, au besoin, [ faire appel aux juges pour qu'ils soient témoins visuels de la situation, puis séparer les deux compétiteurs afin de faciliter l'intervention du médecin pour ensuite, selon l'avis de celui-ci ], puis replacer les compétiteurs dans la position qu'ils avaient avant l'annonce de *sonomama* et annoncer *yoshi*.

## **ANNEXE Article 19 – Fin du combat**

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

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

## **[ ANNEXE Article 19 – Point en Or (Golden Score) .**

Pour les compétitions de sélection :

Après la fin d'un combat dans lequel il y a égalité, l'arbitre demandera à ce que l'on vide les tableaux de toutes les marques et un nouveau combat débutera. La première marque (évaluation ou pénalité) mettra fin au combat. Si le combat se rend à la limite et qu'il y a encore égalité, une décision sera rendue en se basant sur l'évaluation du dernier match seulement.

Dans le cas d'un *ne-waza* où un combattant est tenu en immobilisation et que l'arbitre a annoncé *osaekomi*, il laissera l'immobilisation continuer jusqu'à :

- a) 25 secondes *Ippon*,
- b) ou jusqu'à l'arrêt de l'*osaekomi*,
- c) ou jusqu'à l'abandon dans le cas d'un *shime-waza* ou *kansetsu-waza* réalisé par *tori* et *uke* avec résultat immédiat.

Il a été établi par la Commission nationale que l'interprétation de ce règlement est que pendant le combat du bris d'égalité, si un combattant prend *osaekomi*, dès que le temps écoulé atteint l'évaluation de *koka*, la victoire est acquise pour *tori*. Cependant, s'il n'y a pas sortie de *uke*, l'immobilisation pourra se poursuivre et sera évaluée en fonction du temps qu'aura duré le contrôle. Si l'immobilisation devait être interrompue par une manœuvre de *tori* ou *uke*, par exemple : un étranglement ou une clé de bras, cette technique devra être évaluée seulement si l'immobilisation n'a pas atteint la marque de *koka*. ]

## ARTICLE 20 – IPPON

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

- a) Lorsqu'un compétiteur projette son adversaire avec contrôle, largement sur le dos avec force et vitesse.
- b) Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en *osaekomi* pendant 25 secondes consécutives, après l'annonce d'*osaekomi*.
- c) Lorsqu'un compétiteur abandonne en tapant au moins deux fois avec la main ou le pied, ou en disant *maitta*, généralement à la suite d'une technique d'immobilisation, d'un *shime-waza* ou d'un *kansetsu-waza*.
- d) Lorsqu'un compétiteur est dans l'incapacité de continuer le combat suite à l'application d'une technique de *shime-waza* ou de *kansetsu-waza* par son adversaire, [ même s'il n'y a pas eu d'abandon ].

[ Si, lors d'une projection, la chute de *uke* n'est pas fluide, qu'elle est marquée par de légers temps d'arrêt, exemple : *uke* tombe de façon saccadée sur le genou, le côté et poursuit sur le dos; l'arbitre devra alors considérer cet arrêt dans l'action et réduire l'évaluation d'un cran. ]

[ Au Québec, l'arbitre pourra annoncer *ippon* sur un *shime-waza* ou un *kansetsu-waza* lorsque l'effet de la technique sera suffisamment apparent et que l'arbitre estime qu'il y a risque de blessure, même s'il n'y a pas eu d'abandon ].

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

***Ippon* simultané – voir Article 19 (f) (ii).**

## ANNEXE Article 20 – *Ippon*

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

Si l’arbitre annonce *ippou* par erreur pendant le *ne-waza* et que les compétiteurs se séparent, l’arbitre et les juges peuvent, dans la mesure du possible et selon la règle de la majorité, replacer les compétiteurs dans une position aussi proche que possible de celle qu’ils avaient auparavant et faire reprendre le combat afin de ne pas léser l’un des compétiteurs.

Si un compétiteur chute en faisant délibérément le “pont” (tête et talons en contact avec le tapis et le reste du corps arqué ne touchant pas au tapis) après avoir été projeté, l’arbitre doit malgré tout décerner *ippou* ou toute autre évaluation qu’il juge appropriée, même si les critères requis ne sont pas tous présents, afin de décourager une telle action.

[ *Ippou* peut être accordé pour une projection que si la technique a été amorcée en position debout ].

Les techniques de *kansetsu-waza* telles que *ude-gaeshi* ne seront pas considérées comme valables pour fin d’évaluation.

REMARQUE : Pour les Jeux Olympiques, les Championnats du Monde, les championnats continentaux et les événements de la FIJ, les règlements doivent être appliqués intégralement. Pour les événements nationaux, les organisateurs sont autorisés à modifier au besoin les règlements pour la sécurité des compétiteurs, selon le niveau du tournoi. Par exemple, dans les compétitions de niveau inférieur, les organisateurs peuvent autoriser les arbitres à annoncer *ippou* lorsque l’effet de la technique de *shime-waza* ou *kansetsu-waza* est suffisamment apparent. Ils sont également autorisés lors de compétitions pour enfants, d’interdire les *shime-waza* et *kansetsu-waza*.

### **ARTICLE 21 – WAZA-ARI AWASETE IPPON**

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

### **ARTICLE 22 – SOGO-GACHI**

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

- a) Lorsqu'un compétiteur obtient un *waza-ari* et que son adversaire est pénalisé d'un 3<sup>e</sup> *shido* (voir l'article 27c).
- b) Lorsqu'un compétiteur, dont l'adversaire a déjà été pénalisé d'un 3<sup>e</sup> *shido*, obtient par la suite un *waza-ari*.

*Sogo-gachi* simultané – voir Article 19 (f) (ii).

### **ARTICLE 23 – WAZA-ARI**

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

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

**Équivalence :** Si un compétiteur est pénalisé d'un 3<sup>e</sup> *shido*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *waza-ari*.

**ANNEXE Article 21 – *Waza-ari Awasete Ippon***

**ANNEXE Article 22 – *Sogo-gachi***

**ANNEXE Article 23 – *Waza-ari***

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

## ARTICLE 24 – *YUKO*

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

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

### **Exemples :**

- i) Chute qui n'est pas "largement sur le dos" et à laquelle manque partiellement l'un des deux autres éléments "force" ou "vitesse".
  - ii) Chute "largement sur le dos" mais à laquelle manquent partiellement les deux autres éléments "force" et "vitesse".
- b) Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en *osaekomi* pendant 15 secondes consécutives ou plus, mais moins de 20 secondes.

**Équivalence :** Si un compétiteur est pénalisé d'un 2<sup>e</sup> *shido*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un *yuko*.

## ARTICLE 25 – *KOKA*

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

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

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



#### **ANNEXE Article 24 – *Yuko***

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

#### **ANNEXE Article 25 – *Koka***

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

Le fait de projeter un adversaire sur le devant du corps, les genoux, les mains ou les coudes est considéré comme une simple attaque. De même un *osaekomi* de moins de 10 secondes est considéré comme une simple attaque.

## **ARTICLE 26 – OSAEKOMI-WAZA**

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

- a) Le combattant immobilisé doit être contrôlé par son adversaire et avoir son dos, une ou deux épaules en contact avec le tapis.
- b) Le contrôle peut être latéral, arrière ou en position supérieure (dessus).
- c) Le combattant effectuant l'immobilisation ne doit pas avoir la ou les jambes, ou le corps contrôlés par les jambes de l'adversaire.
- d) Il faut qu'au moins un des compétiteurs ait une partie de son corps en contact avec la surface de combat pour que l'*osaekomi* soit annoncé.
- e) Le corps du compétiteur effectuant l'immobilisation doit être en position *kesa* ou *shiho*, c'est-à-dire avoir comme référence les techniques *kesa-gatame* ou *kami-shiho-gatame*.

## ANNEXE Article 26 – *Osaekomi-waza*

Si un compétiteur qui tient son adversaire en *osaekomi* change d'immobilisation sans perdre le contrôle, le temps d'immobilisation continue jusqu'à l'annonce de *ippon* (ou *waza-ari* ou l'équivalent dans le cas de *waza-ari awasete ippon*), *toketa* ou *matte*.

En *osaekomi*, si le compétiteur qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *matte*, ramener les compétiteurs à leur position de début de combat, attribuer la pénalité et le résultat de l'*osaekomi* s'il y a lieu, puis faire reprendre le combat en annonçant *hajime*.

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

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

[ L'arbitre doit annoncer *matte* lors d'une d'immobilisation en bordure lorsqu'aucune partie du corps des compétiteurs ne touche à la surface de combat ].

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

Si, en *ne-waza*, l'arbitre annonce *sonomama* et accorde la pénalité *hansoku-make* il doit alors annoncer *soremade* et mettre fin au combat.

Lorsque le dos de *uke* n'est plus en contact avec le tapis (ex. pont) mais que *tori* a toujours le contrôle l'*osaekomi* continuera.

## ARTICLE 27 – ACTES DÉFENDUS ET PÉNALITÉS

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

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

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

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

### Tous les actes mentionnés ci-dessous sont défendus :

- a) **Shido** est attribué à tout compétiteur qui a commet une faute légère :
- i) Éviter intentionnellement de prendre le *kumi-kata* afin d'empêcher toute action dans le combat.
  - ii) Adopter, en position debout et après que le *kumi-kata* ait été établi, une posture défensive exagérée (de 3 à 5 secondes).
  - iii) Exécuter un mouvement destiné à donner l'impression d'une attaque mais qui démontre clairement qu'il n'y a aucune intention de projeter l'adversaire (FAUSSE ATTAQUE).
  - iv) En position debout, avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la zone de danger à moins d'amorcer une attaque, d'exécuter une attaque, contrer l'attaque de l'adversaire ou de se défendre de l'attaque de l'adversaire (généralement plus de 5 secondes).
  - v) En position debout, tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif (généralement plus de 5 secondes) ou saisir la manche en la tordant.
  - vi) En position debout, tenir continuellement les doigts entrelacés de l'une ou des deux mains de l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat (de 3 à 5 secondes).
  - vii) Défaire intentionnellement son *judogi*, dénouer ou renouer sa ceinture ou rattacher son pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.
  - viii) Attirer l'adversaire au sol afin d'enchaîner en *ne-waza*, de façon non conforme à l'article 16.
  - ix) Introduire un ou plusieurs doigts dans la manche ou le bas du pantalon de l'adversaire ou de saisir en tordant sa manche.
  - x) En position debout prendre une saisie qui n'est pas "normale" sans attaquer (généralement à l'intérieur de 3 à 5 secondes).
- NOTE :** Prendre une saisie "normale" consiste généralement à tenir de la main gauche toute partie du côté droit de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture et de la main droite toute partie du côté gauche de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture.
- xi) En position debout, avant ou après que le *kumi-kata* ait été établi, ne faire aucune attaque. (Voir l'annexe NON-COMBATIVITÉ).
  - xii) En position debout, saisir l'extrémité de la manche, le bord du *judogi* étant replié entre les doigts et la paume de la main.
  - xiii) En position debout, saisir l'extrémité de la manche de l'adversaire avec le pouce vers le haut par-dessus et/ou par-dessous entre les doigts et le pouce (saisie du pistolet).

## ANNEXE ARTICLE 27 – ACTES DÉFENDUS ET PÉNALITÉS

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

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

Avant d'attribuer un *hansoku-make* l'arbitre doit consulter les juges et prendre la décision conformément à la règle de la majorité. Si les deux compétiteurs enfreignent les règlements en même temps, chacun doit être pénalisé selon l'importance de la faute commise. Si les deux compétiteurs ont été pénalisés d'un 3<sup>e</sup> *shido* et qu'ils reçoivent par la suite une autre pénalité, ils doivent être tous les deux sanctionnés d'un *hansoku-make*. Cependant, les officiels peuvent prendre une décision conformément avec l'article 30, situations non prévues par les présents règlements.

*Hansoku-make* en *ne-waza* doit être attribué de la même façon que pour *osaekomi*. (annexe de l'article 26 paragraphe 3).

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

## ARTICLE 27 – ACTES DÉFENDUS ET PÉNALITÉS (shido - suite)

### Divers

- xiv) En position debout, saisir le ou les pieds, la ou les jambes ou encore le pantalon de l'adversaire avec une ou deux mains, sauf dans le cas d'une attaque simultanée dans le but d'appliquer une technique de projection.
  - xv) Enrouler l'extrémité de la ceinture ou de la veste autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.
  - xvi) Saisir [ son ] *judogi* [ ou celui de l'adversaire ] entre les dents.
  - xvii) Mettre la main, le bras, le pied ou la jambe sur le visage de l'adversaire.
  - xviii) Introduire le pied ou la jambe dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.
  - xix) Faire une technique de *shime-waza* en utilisant le bas de la veste, la ceinture ou seulement les doigts.
  - xx) En position *tachi-waza* ou *ne-waza*, sortir intentionnellement de la surface de combat ou forcer l'adversaire à sortir de la surface de combat (voir article 9 exceptions).
  - xxi) Faire un ciseau de jambes (pieds croisés, jambes allongées) autour du tronc (*dojime*), du cou ou de la tête de l'adversaire.
  - xxii) Frapper la main ou le bras de l'adversaire avec le genou ou le pied afin de l'obliger à lâcher sa saisie.
  - xxiii) Tordre le ou les doigts de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie.
- b) **Hansoku-Make** est attribué à tout compétiteur qui commet une faute grave (ou qui répète une faute légère après avoir été pénalisé d'un 3<sup>e</sup> *shido*):
- xxiv) Tenter de projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la sienne, tout en faisant plus ou moins face dans la même direction que lui, et en tombant en arrière sur l'adversaire (*kawazugake*).
  - xxv) Appliquer un *kansetsu-waza* sur toute autre articulation que celle du coude.
  - xxvi) Soulever un adversaire du sol pour le projeter sur le tapis.
  - xxvii) Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur pendant qu'il applique une technique comme *harai-goshi*, etc.
  - xxviii) Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
  - xxix) Faire des remarques ou des gestes inutiles ou désobligeants à l'adversaire ou à l'arbitre pendant le combat.
  - xxx) Faire toute action de nature à blesser ou à mettre en danger l'adversaire (particulièrement au cou et à la colonne vertébrale) ou contraire à l'esprit du judo.
  - xxxi) Se laisser tomber directement sur le tapis en exécutant ou en tentant d'exécuter une technique comme *waki-gatame*.
  - xxxii) Plonger tête première au tapis en se penchant vers l'avant, en appliquant ou en tentant d'appliquer une technique comme *uchi-mata*, *harai-goshi*, etc. même si la tête ne touche pas le sol (c'est l'action de plonger qui est pénalisable).
  - xxxiii) Se laisser tomber volontairement vers l'arrière alors que l'adversaire s'accroche sur son dos, chaque compétiteur maîtrisant le mouvement de l'autre en position debout ou au sol (*kata guruma*).
  - xxxiv) Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou non).

## ANNEXE Article 27 – Actes défendus (suite)

- x) Un compétiteur ne peut être pénalisé pour une saisie non valide si elle résulte du fait que le combattant ait passé la tête sous le bras de l'adversaire de façon à se retrouver les deux mains du même côté. Si cette action est effectuée avec évidence, dans un but défensif, elle doit être pénalisée par *shido*.
- xi) Non-combativité : On considère qu'il y a non-combativité si, règle générale, sur une période approximative de 25 secondes il n'y a pas d'attaque de la part d'un ou des deux compétiteurs. Par contre, un compétiteur qui recherche sincèrement une opportunité pour attaquer ne devrait pas être sanctionné.
- xv) L'action d'enrouler sous-entend que la ceinture ou la veste fait un tour complet. Le fait d'utiliser la ceinture ou la veste comme point d'appui (sans enrouler) pour bloquer le bras de l'adversaire par exemple ne doit pas être pénalisé.
- xvii) Le visage désigne la partie délimitée par le front, les oreilles et la mâchoire inférieure.
- xxiv) Il est important de noter que le *kawazu-gake* a été défini comme suit : action de *tori* d'enrouler la jambe de *uke* avec son pied, de soulever et de tourner (*Lift and Twist*).
- xxix) Exemples : *kani-basami*, combinaison *kansetsu-waza* et *nage-waza*.
- xxx) Le fait de tenter des projections telles que *harai-goshi*, *uchi-mata*, etc. avec une seule main agrippant le revers de la veste de l'adversaire à partir d'une position rassemblant à *waki-gatame* (dans laquelle le poignet de l'adversaire est coincé sous l'aisselle de celui qui projette) et tomber délibérément, face contre le sol sur le tapis, peut blesser l'adversaire et sera pénalisé. Des actions n'ayant pour but de projeter un opposant sur le dos sont dangereux et seront traités de la même façon que *waki-gatame*.

[ Après un *hansoku-make* direct, l'arbitre doit aviser la table du *hansoku-make* direct et selon le code sportif, le compétiteur ne peut pas combattre à nouveau car il est disqualifié pour la journée, sauf s'il participe plus tard à une compétition par équipe, et ceci, dépendamment de la raison pour laquelle il a été disqualifié ].

## ARTICLE 28 – FORFAIT ET ABANDON

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

Avant d'attribuer *fusen-gachi* l'arbitre doit s'assurer d'en avoir reçu l'autorisation du représentant de la Commission d'Arbitrage.

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

## ARTICLE 29 – BLESSURE, MALADIE OU ACCIDENT

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

- a) **Blessure**
  - i) Si la responsabilité de la blessure est attribuée au compétiteur blessé celui-ci perd le combat.
  - ii) Si la responsabilité de la blessure est attribuée au compétiteur non blessé celui-ci perd le combat.
  - iii) S'il est impossible de déterminer ce qui a causé la blessure de l'un ou l'autre des compétiteurs, la décision de *hikiwake* peut être donnée.
- b) **Maladie**

Généralement, si un compétiteur tombe malade pendant un combat et ne peut continuer il perd le combat.
- c) **Accident**

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

### Examen médical :

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

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



## **ANNEXE Article 28 – Forfait et abandon**

Lentilles de contact souples : Lorsqu'un compétiteur, durant le combat, perd une lentille cornéenne et ne peut la récupérer ou la replacer immédiatement et qu'il informe l'arbitre qu'il ne peut poursuivre le combat sans ses lentilles cornéennes, après avoir consulté les juges, l'arbitre accordera la victoire à l'adversaire par *kiken-gachi*.

## **ANNEXE Article 29 – Blessure, maladie ou accident**

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

Un délai maximum de 1 minute, à la discrétion de l'arbitre, est accordé pour l'examen médical. L'application stricte du délai de une minute est appliqué pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques.

[ Quand on fait appel au médecin pour une intervention, les juges restent assis et observent la situation. Seul l'arbitre central contrôlera l'intervention médicale tout en se tenant près du médecin et du compétiteur blessé. Cependant, dans les cas où des commentaires sont à faire sur décision quelconque, l'arbitre peut appeler les juges ].

Si un des compétiteurs se cogne la tête, le médecin doit être appelé immédiatement.

**Exceptions – Blessure Mineure** (voir Article 8 (xvii) examen libre –).

Toute blessure qui nécessite une attention médicale devra avoir lieu aussi rapidement que possible tout en respectant le temps maximum d'une minute.

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

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

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

Si un compétiteur fait appel à un médecin pour une blessure mineure, celle-ci devra être enregistrée comme examen médical.

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

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

## **ARTICLE 29 – BLESSURE, MALADIE OU ACCIDENT (suite)**

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

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

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

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

Dès que le médecin s'approche du compétiteur, l'arbitre doit faire enregistrer une croix au tableau sauf si la blessure est causée par l'autre compétiteur avec un acte illégal.

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

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

## **ANNEXE Article 29 – Blessure, maladie ou accident (suite)**

**Traitement d'une blessure "exception"** – Examen libre (voir article 8 (xviii) -).

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

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

- Appliquer des bandages, si nécessaire.
- Assister le compétiteur s'il a une lésion au scrotum.

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

Si un compétiteur ayant un malaise provoque un arrêt du combat (exemple pour vomir), l'arbitre devra mettre fin au combat immédiatement et l'autre compétiteur sera déclaré vainqueur.

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

### **Exemple :**

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

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

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

Note : l'arbitre et les juges doivent prendre les mesures nécessaires pour assister le médecin.

Si la responsabilité d'une blessure ne peut être attribuée à aucun des deux compétiteurs, le compétiteur en mesure de poursuivre le combat est déclaré vainqueur.

Lors de tournois organisés ou sanctionnés par la F.I.J. , le médecin officiel de l'équipe doit détenir un diplôme médical et être accrédité par le comité organisateur. Il est le seul autorisé à s'asseoir à l'endroit désigné et doit être identifié comme médecin (ex. porter un brassard orné d'une croix rouge).

[ Lors d'autres compétitions, le comité organisateur pourra déterminer les personnes autorisées à intervenir dans de tels cas (physiothérapeutes, ambulanciers, soigneurs, etc...) ].

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

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

## LEXIQUE

Ashi-garami	Jambe enroulée	Waza-ari	Avantage important
Dojime	Ciseau de tronc	Waza-ari-	Victoire par addition
Fusen-gachi	Victoire par forfait	awasate-ippon	de 2 waza-ari
Hajime	Commencez	Yoshi	Continuez
Hansoku-make	Disqualifié	Yuko	Avantage
Hantei	Décision		
Harai-goshi	Balayage avec la hanche		
Hiki-wake	Combat nul		
Ippon	Point complet		
Joseki	Table des officiels		
Judogi	Vêtement de judo		
Kachi	Victoire		
Kami-shiho-gatame	Technique d'immobilisation		
Kami-basami	Ciseau de jambe		
Kansetsu-waza	Technique de clé		
Kawazu-gake	Crochetage illégal		
Kesa-gatame	Technique d'immobilisation		
Kiken-gachi	Victoire par blessure		
Koka	Petit avantage		
Ko-soto-gari	Petit fauchage extérieur		
Ko-uchi-gari	Petit fauchage intérieur		
Kumi-kata	Saisie du judogi		
Maitta	J'abandonne		
Matte	Arrêt		
Nage-waza	Technique de projection		
Ne-waza	Technique au sol		
Osaekomi	Immobilisation		
O-uchi-gari	Grand fauchage intérieur		
Rei	Saluez		
Shido	Faute légère		
Shime-waza	Technique d'étranglement		
Sogo-gachi	Victoire par combinaison		
Sono-mama	Ne bougez plus		
Sore-made	C'est terminé, fin du combat		
Sutemi-waza	Technique en sacrifice		
Tachi-waza	Technique debout		
Tatami	Tapis de judo		
Toketa	Sortie d'immobilisation		
Tori	Attaquant		
Tomoe-nage	Projection en cercle		
Uchi-mata	Fauchage intérieur		
Uke	Celui qui subit l'attaque		
Ukemi	Chute		
Waki-gatame	Contrôle avec l'aisselle		

## DISPOSITIONS SUPPLÉMENTAIRES LORS DE COMPÉTITIONS SANCTIONNÉES PAR JUDO QUÉBEC

Aucune participation de compétiteurs de grade de ceinture blanche (y compris blanche/jaune).

Durée maximum des combats ou des *randori-techniques* :

- |   |          |                                 |        |
|---|----------|---------------------------------|--------|
| • Division poussins (randori-technique) : | 1.5 min. | • Division juvéniles, juniors : | 4 min. |
| • Division benjamins :                    | 2 min.   | • Division séniors masculin :   | 5 min. |
| • Division cadets :                       | 3 min.   | • Division séniors féminin :    | 5 min. |

### CLÉS DE BRAS

Les clés de bras sont autorisées seulement dans les divisions juvéniles, juniors et séniors et à partir du grade de ceinture verte. Le non-respect de cette règle sera pénalisé de *hansoku-make* (sauf pour les catégories benjamins et cadets).

### ÉTRANGLEMENTS

Les étranglements sont autorisés dans les divisions juvéniles, juniors et séniors à partir du grade de ceinture verte. Le non-respect de cette règle sera pénalisé de *hansoku-make* (sauf pour les catégories benjamins et cadets).

### RÈGLEMENTS CONCERNANT LA CATÉGORIE CADETS

	Niveau 1	Niveau 2
<b>Niveau 1</b> : Ceintures jaune et orange, la ceinture bicolore orange/verte est considérée comme une orange		
<b>Niveau 2</b> : Ceintures verte et bleue		
<b>Sutemis</b>	Interdits	Permis
<b>Makikomis</b> (Un makikomi n'est pas une liaison debout-sol. Si uke s'accroche après tori lorsque ce dernier tente une projection, qu'il perd ainsi l'équilibre et tombe au sol, l'action ne sera pas pénalisée)	Interdits	Permis
<b>Saisies en dessous de la ceinture</b> (Incluant toutes les saisies en attaque comme en défense)	Interdites	Permisses
<b>Techniques d'épaule, position à genoux</b> (Une technique est considérée interdite si le judoka se positionne directement ou se jette d'abord sur les genoux sans déséquilibre pour ensuite effectuer la projection)	Interdites	Interdites
<b>Clés de bras</b>	Interdites	Interdites
<b>Étranglements</b>	Interdits	Interdits
<b>Enroulement du cou</b> (À tout moment durant un combat, lorsqu'il y aura enroulement autour du cou qui pourrait entraîner une blessure au niveau des vertèbres cervicales, <i>matte</i> sera <b>immédiatement</b> annoncé)	Interdit	Interdit
<b>Progression dans les pénalités :</b>		
Première pénalité : <i>shido</i>	Troisième pénalité : <i>3<sup>e</sup> shido</i>	
Deuxième pénalité : <i>2<sup>e</sup> shido</i>	Quatrième pénalité : <i>hansoku-make</i>	
<b>Note : Pour la catégorie benjamins, les règlements de la catégorie cadets niveau 1 seront appliqués.</b>		

### RÈGLEMENTS CONCERNANT LES BLESSURES DIVISIONS BENJAMINS, CADETS ET JUVÉNILES :

Le docteur soigne dans le délai le plus rapide et aucune intervention n'est enregistrée.

### LE PORT D'UN OBJET DUR ET MÉTALLIQUE :

Lors de compétitions provinciales, lorsqu'il n'y a pas de contrôle de la tenue avant de monter sur la surface de compétition, l'arbitre et les juges doivent être vigilants et demander au compétiteur qui aurait oublié d'enlever sa montre, sa chaîne, etc. (élastique avec morceau métallique) de retirer cet objet et ce sans pénalité. Par contre, un compétiteur qui aurait dissimulé un objet dur ou métallique serait pénalisé de *hansoku-make*.

***KANSETSU-WAZA ET SHIME-WAZA*** : au Québec, lors de compétition, l'arbitre pourra annoncer *ippon* sur un *shime-waza* lorsque l'effet de la technique sera suffisamment apparent et que l'arbitre estime qu'il y a risque de blessure, même s'il n'y a pas eu d'abandon.

## GUIDE DES SALUTS

**Les procédures de saluts suivantes ont été tirées du document de la F.I.J. “Guide des saluts”.**

Une partie de “l’étiquette” du judo, le salut, est une tradition qui reflète le respect et la discipline qui sont reliés à la pratique de notre sport : le judo.

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

### 1. Le salut initial – Cérémonie d’ouverture

- 1.1. À la fin de la cérémonie d’ouverture, les combattants étant sur la surface de compétition, tous les arbitres font une ligne face au *joseki*, devant les combattants et les officiels d’équipe.
- 1.2. À la suite de l’appel de *kiotsuke rei*, les officiels d’équipe, les compétiteurs et les arbitres saluent le *joseki*.
- 1.3. Immédiatement les arbitres font demi-tour face aux compétiteurs et, sur l’appel de *rei*, se saluent mutuellement.
- 1.4. Les arbitres, les officiels d’équipe et les combattants quittent la surface de compétition pour permettre le déroulement du tournoi comme prévu.

### 2. Le salut de la fin – Cérémonie de clôture

- 2.1. Lorsque les combattants sont alignés sur la surface de compétition à la fin de la cérémonie de clôture, les arbitres, faisant face au *joseki*, forment une ligne devant les compétiteurs.
- 2.2. Suite à l’appel de *kiotsuke*, les arbitres font demi-tour pour faire face aux compétiteurs et, sur l’appel de *rei*, se saluent mutuellement.
- 2.3. Les arbitres font demi-tour pour faire face au *joseki* et, sur l’appel de *rei*, saluent le *joseki*.
- 2.4. Les arbitres et les combattants quittent la surface de compétition afin de clôturer le tournoi tel que prévu au programme.

## ARBITRE ET JUGES

### 3. Au début d’un combat individuel

- 3.1. Avant le premier combat au début du tournoi, la première équipe d’arbitres marche en ligne le long de la surface de compétition (juge, arbitres, juge), jusqu’au centre de cette dernière, et faisant face au *joseki*, montent sur la surface de compétition.
- 3.2. De cette position centrale sur la surface de compétition, se tenant côte à côte, l’arbitre et les juges saluent le *joseki*.
- 3.3. De cette position, l’arbitre et les juges se déplacent sur la surface de danger et, étant maintenant sur la surface de combat, saluent une deuxième fois faisant face au *joseki*.
- 3.4. Étant sur la surface de danger, l’arbitre et les juges se saluent mutuellement : l’arbitre recule d’un pas, les juges se font face et se saluent.
- 3.5. Immédiatement l’arbitre et les juges doivent prendre leur position. Le premier juge qui a rejoint sa chaise doit se tenir debout devant celle-ci et attendre que l’autre juge ait rejoint sa position afin de s’asseoir en même temps. Cette même procédure de salut doit être suivie à chaque fois qu’il y a discussion entre arbitre et juges.
- 3.6. La première équipe d’arbitres doit quitter la surface de compétition en suivant la procédure de salut tel qu’indiqué à la section 6.
- 3.7. Le juge le plus près de l’arbitre marchera lentement alors que l’autre juge, étant plus éloigné, marchera plus rapidement afin de retrouver l’arbitre au même moment pour le salut.

#### **4. Arbitre et juges, suite**

- 4.1. Toutes les équipes d'arbitres et juges qui seront désignées après la première équipe devront suivre la procédure de salut décrite en 3.1, 3.2 et 3.5.
- 4.2. Toutes les équipes subséquentes à l'exception de la dernière équipe de la session, quitteront la surface de compétition selon la procédure décrite dans la section 6.

#### **5. Rotation entre l'arbitre et un juge**

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

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

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

#### **7. L'équipe d'arbitre à la fin du tournoi**

- 7.1. Après le dernier combat de la session, la victoire ayant été attribuée, l'arbitre et les juges marchent vers la surface de danger et étant à l'intérieur de la surface de danger, se trouvant côte à côte, faisant face au *joseki*, l'arbitre étant au centre, ils saluent en direction du *joseki*.
- 7.2. Étant dans la surface de danger, l'arbitre recule d'un pas, les juges se tournent face à face et les trois se saluent.
- 7.3. L'arbitre et les juges se déplacent jusqu'en bordure de la surface de compétition (au centre), faisant face au *joseki*, l'arbitre étant au centre, ils saluent et quittent la surface de compétition.

### **COMBATTANTS**

#### **8. Entrée et sortie de la surface de compétition**

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

#### **9. Tachi Rei – Salut debout entre combattants**

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

- 9.1. Les combattants doivent s'avancer pour prendre une position centrale en bordure de la surface de compétition et monter sur l'aire de compétition jusqu'à leurs places respectives de début de combat et se saluent mutuellement, avancent d'un pas et, dans une position naturelle, attendent l'annonce de *hajime* par l'arbitre.



- 9.2. À la fin du combat, après l'annonce de *soremade*, les combattants reprennent la position de début de combat et attendent le résultat. La tenue des combattants doit être ajustée correctement.
- 9.3. Avant d'annoncer le résultat, l'arbitre avance d'un pas, attribue la victoire, et recule d'un pas. À la suite de l'annonce du résultat, les combattants reculent d'un pas et se saluent mutuellement, retournent à leur position de début de combat et quittent la surface de compétition en suivant la procédure de l'article 8.

## 10. Compétition par équipes

- 10.1. Chaque rencontre entre deux équipes est considérée comme une étape de la compétition.
- 10.2. Avant le début de chaque rencontre par équipe, l'arbitre et les juges doivent suivre les procédures 3.1, 3.2, 3.3 et 3.4 ainsi que 10.4, 10.5, 10.6, 10.7 et 3.5 du présent document.
- 10.3. À la fin de chaque rencontre d'équipe, l'arbitre et les juges doivent suivre les procédures 10.9, 10.10, 10.11 et 10.12 du présent document. Ils doivent alors se déplacer vers la surface de danger, et d'une position centrale, faisant face au *joseki*, ils saluent. À la suite de ce salut, ils effectuent les procédures 7.2 et 7.3 du présent guide.
- 10.4. Avant chaque rencontre par équipes, l'arbitre et les juges faisant une ligne, l'arbitre au centre, les trois faisant face au *joseki*, les deux équipes se saluent sur la surface de compétition. Les équipes se déplacent ensuite vers la marque de début de combat et se faisant face attendent que l'arbitre, en levant les deux bras, paume de main vers l'avant, leur indique de se tourner vers le *joseki*. À la suite de ce geste, les combattants sont en ligne et tournés vers le *joseki*.
- 10.5. À l'annonce de *rei* par l'arbitre, les combattants saluent.
- 10.6. L'arbitre demande aux compétiteurs de se faire face.
- 10.7. Après l'annonce de *rei* par l'arbitre, les deux équipes se saluent mutuellement, reculent en bordure de la surface de compétition et saluent. Les combattants doivent saluer une autre fois en bordure de la surface de compétition avant de quitter.
- 10.8. Pour chaque combat individuel, suivre les procédures 9.1, 9.2 et 9.3 du présent document.
- 10.9. Lorsque tous les combats individuels sont terminés, les deux équipes doivent faire une ligne à la marque à l'intérieur de la surface de compétition, les compétiteurs des deux équipes se faisant face. L'arbitre et les juges sont côte à côte, arbitre au centre, et font face au *joseki*. L'arbitre avance d'un pas et annonce le résultat.
- 10.10. L'arbitre recule d'un pas pour se retrouver à la position initiale et dit *rei*. Les équipes se saluent.
- 10.11. L'arbitre avec le geste indiqué en 10.4, demande aux compétiteurs de se tourner en direction du *joseki*.
- 10.12. Immédiatement l'arbitre annonce *rei* et les combattants saluent le *joseki* simultanément.
- 10.13. Les combattants reculent en bordure de la surface de compétition et saluent. Avant de quitter complètement la surface de compétition, les combattants doivent à nouveau saluer vers le *joseki*.
- 10.14. De la surface de danger, l'arbitre et les juges saluent le *joseki*, se saluent mutuellement, suivent la procédure indiquée à la section 7 puis se déplacent au bord de la surface de compétition et, faisant face au *joseki*, saluent et quittent la surface de compétition.

## Sommaire

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