Annuler un avis exprimé

Non valide

Hajime
Sore-made

Kachi

Donner une pénalité

Non combativité

Fausse attaque

Appeler le médecin

Pénalité pour une attitude de blocage avec deux mains

Pénalité pour une attitude de blocage avec une main

Pénalité pour garde croisée sur un côté

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

Pénalité pour sortie de tapis

Pénalité pour une "prise pistolet"

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

Pénalité pour non prise de la garde

Pénalité pour saisie de jambe

Réajuster votre judogi

Pénalité pour ne pas avoir réajusté son judogi

Article 5 – Localisation (zones valides)

Le combat doit se dérouler dans la zone de combat.

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

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

Exceptions

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

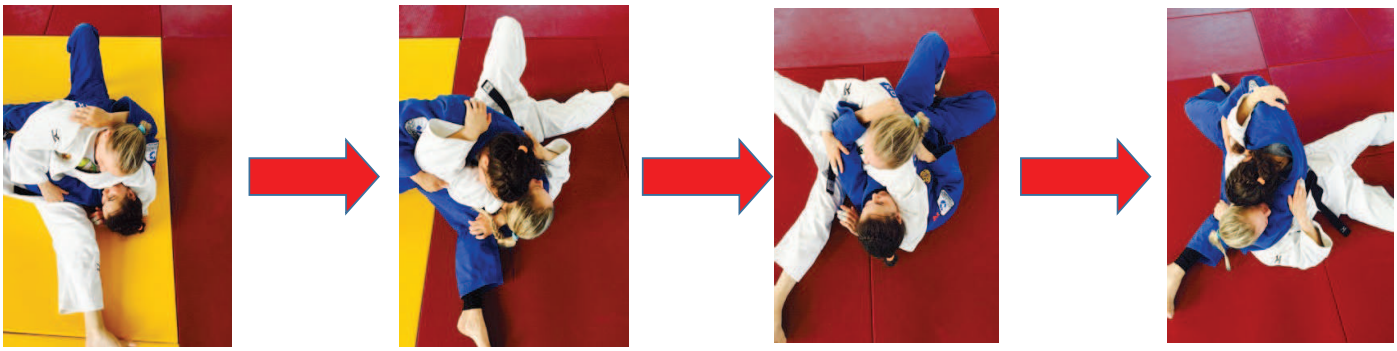
De la même manière, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'était pas en contact avec la zone de combat quand l'action a démarré à l'intérieur, doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue.

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

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

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

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



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

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

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

Article 6 – Durée du combat

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

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

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

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

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

Article 7 – Temps d'immobilisation

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

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

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

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

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

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

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

Article 9 – Début de combat

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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