

Les combattants doivent avoir les deux genoux au sol, pour que cela soit considéré comme du ne-waza (photo 1).



Photo 1

S'il y a une perte de contact entre les combattants et qu'il n'y a pas de possibilité de continuer, mate doit être donné (photo 2).



Photo 2

Le combattant bleu allongé sur le ventre sur le sol, est considéré comme étant en position de ne-waza (photo 3).

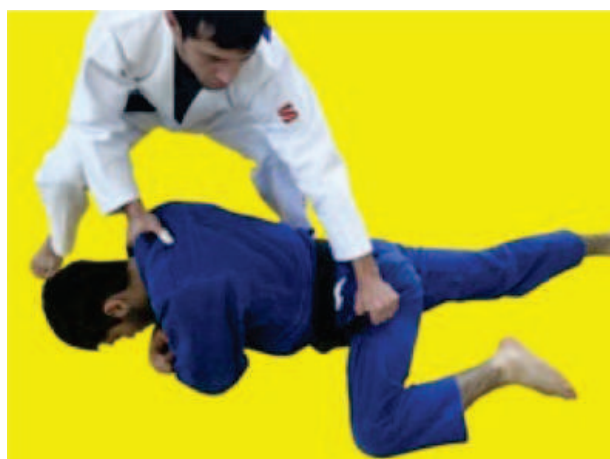


Photo 3

Avec le contrôle de la saisie du combattant debout (blanc), il est toujours considéré que le combattant (bleu) sur les genoux est en position de tachi-waza et par conséquent les règles du tachi-waza doivent être appliquées (photo 4). Cependant, si le combattant blanc n'attaque pas immédiatement, alors l'arbitre doit dire mate ! Le combattant agenouillé (bleu) ne peut pas attraper les jambes pour défendre contre les attaques à l'aide de ses bras, s'il le fait, shido devra être donné.



Photo 4

Dans cette position (photo 5), le combattant en blanc peut projeter son adversaire, mais l'attaque doit être effectuée immédiatement.

Si le combattant en bleu a les deux coudes et les deux genoux au sol, le combattant en blanc peut effectuer une technique, mais SEULEMENT pour une transition en ne-waza.

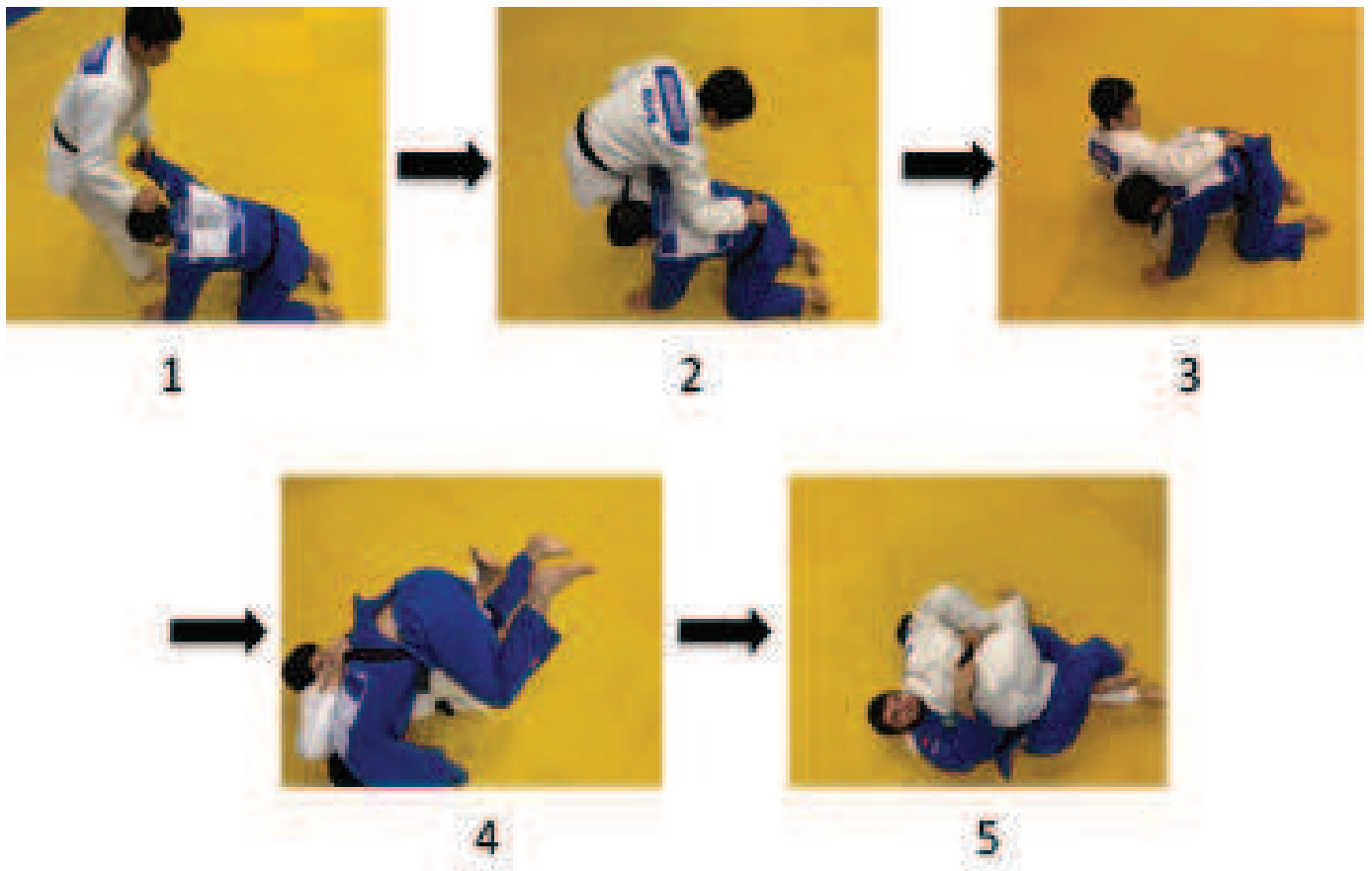


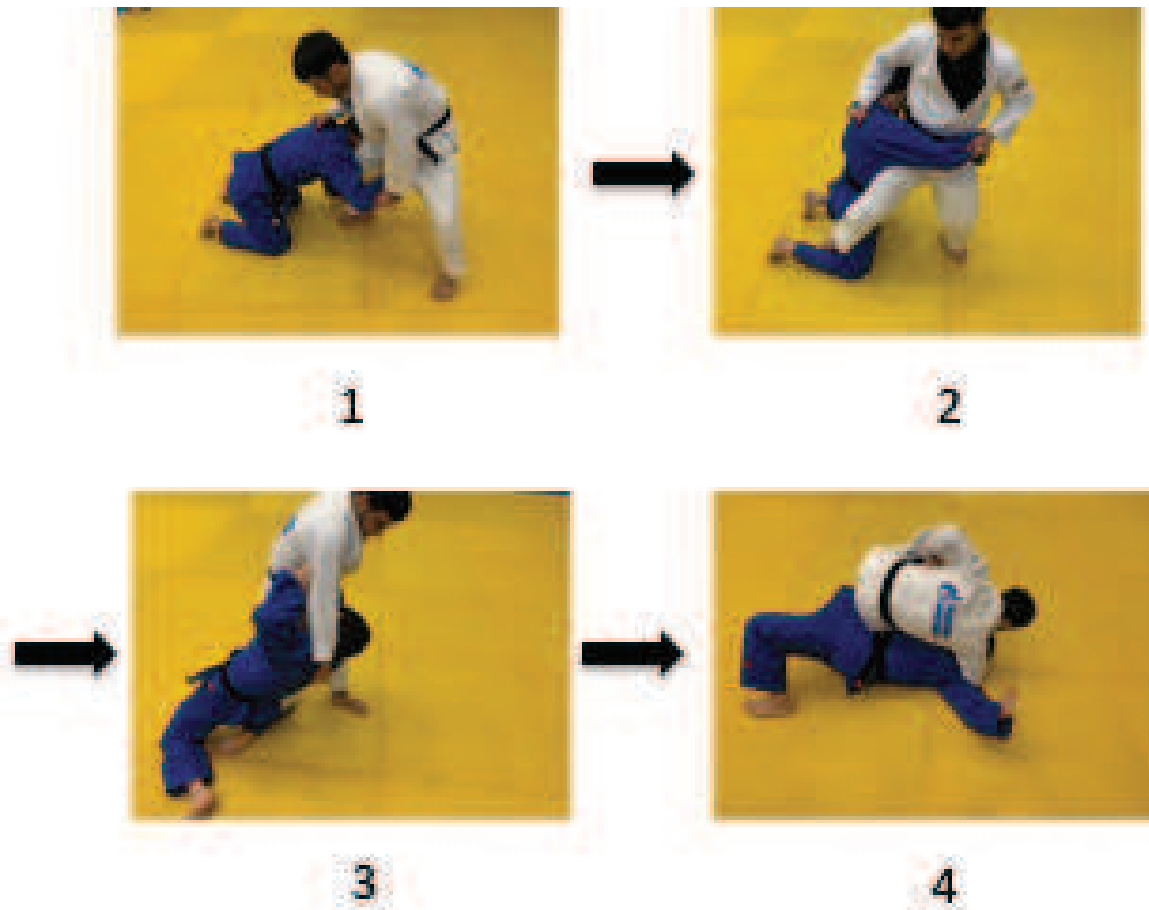
Photo 5

Dans cette position (photos 6-8), le combattant qui est sur ses genoux (bleu) ne peut pas saisir les jambes avec la/les main(s)/bras pour contrer la projection. Si c'est le cas, shido sera donné.



Photos 6-8





A1. Les combattants peuvent passer du nage-waza au ne-waza dans la mesure où ces techniques sont réalisées dans l'un des cas référés dans cet Article. Cependant, si la technique utilisée n'est pas continue, l'arbitre doit annoncer mate et demander aux combattants de reprendre le combat à partir de la position debout.

#### A1. Exceptions

Les situations qui ne sont pas autorisées en tachi-waza :

a) Appliquer une clé de bras ou un étranglement (seul ou combiné avec une technique de projection) quand les combattants sont dans une position debout ou passent avec cette technique d'une situation de tachi-waza à une situation de ne-waza (voir Article 18).

A2. Situations autorisées pendant la transition du tachi-waza vers le ne-waza :

a) Quand l'un des combattants est projeté sur le sol et qu'il n'y a pas de score ou de waza-ari donné, chaque combattant peut, sans interruption, prendre l'offensive et continuer en ne-waza.

Exemple : dans les positions ci-dessous Tori (en bleu), après avoir porté une attaque réelle, applique un sutemi-waza, avec la possibilité de continuer jusqu'en ne-waza.



Exemple : dans ces positions ci-dessous Tori (en bleu) réalise une technique de projection et peut continuer avec une clé de bras, un étranglement ou une immobilisation, après une attaque réelle ou une contre-attaque.



b) Si ude-gaeshi (bras plié) est porté dans une position debout, l'arbitre doit annoncer mate immédiatement et shido sera donné.

c) Quand un des combattants prend son adversaire qui est au sol en ne-waza avec une habileté particulière pour appliquer un mouvement, cela ne peut pas être considéré comme une réelle action technique de projection.

d) Dans les autres cas où l'un des combattants tombe ou est sur le point de tomber, sans relation avec la description précédente dans les sous parties de cet article, l'autre combattant peut utiliser l'avantage de cette situation de déséquilibre de son adversaire pour travailler en ne-waza.

## A2. Exceptions

Quand un combattant tire son adversaire pour l'amener en situation de ne-waza de manière non conforme par rapport aux règles énoncées ci-dessus et que son adversaire ne prend pas l'avantage de cette situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer mate et pénaliser par shido le combattant qui a enfreint l'article 18. Si au contraire, l'adversaire prend l'avantage sur l'action de Tori, le travail en ne-waza doit continuer.

B1. Les combattants peuvent passer du ne-waza au tachi-waza si la situation n'est pas dangereuse pour les combattants avec ou sans saisie et s'ils sont plus ou moins face à face. Cependant, si la technique utilisée n'est pas continue, l'arbitre doit annoncer mate et demander aux combattants de reprendre le combat à partir de la position debout.



La saisie en kata-sankaku (saisir, avec les deux bras, le cou et une épaule de l'adversaire) en situation de ne-waza est autorisée (photo 1).

Saisie en kata-sankaku en situation de ne-waza: il est interdit de bloquer le corps de l'adversaire uniquement avec les jambes et dans ce cas il doit être annoncé mate (photo 2).

Si la saisie en kata-sankaku est utilisée du ne-waza en tachi-waza, ou directement en tachi-waza, mate doit être annoncé immédiatement (photo 3).

La saisie kata-sankaku avec l'intention de projeter sera sanctionnée par hansoku-make.



1



2



3

## Article 11 – Application du mate

### 1. Généralités

L'arbitre doit annoncer Mate ! (Attendez !) pour arrêter le combat temporairement dans les situations traitées dans cet article. Pour redémarrer le combat, l'arbitre annonce Hajime ! (Commencez !).

Après le mate, les combattants doivent rapidement retourner à leur position de départ dans les situations suivantes :

- L'arbitre veut donner shido pour sortie de tapis.
- L'arbitre veut donner un troisième (3e) shido – hansoku-make.
- L'arbitre veut demander aux combattants d'ajuster leur judogi.
- L'arbitre estime qu'il est nécessaire de faire appel au service médical pour un ou les combattant(s).

Quand un mate est annoncé pour donner un shido au combattant le méritant, les combattants doivent rester à leur place, sans avoir besoin de retourner à leur place de départ (mate – shido – hajime).

L'arbitre ayant annoncé mate, doit être vigilant pour maintenir les combattants dans son champ de vision au cas où ils n'auraient pas entendu l'annonce et continuent de combattre ou si tout autre incident survient.

### 2. Situations où l'arbitre doit annoncer mate :

a) Quand les deux combattants vont complètement à l'extérieur de la zone de combat sans qu'il n'y ait continuité de l'action qui a démarré à l'intérieur de la zone de combat.

b) Quand l'un ou les deux combattant(s) réalise(nt) une des actions interdites listées dans l'Article 18 de ce règlement.

c) Quand l'un ou les deux combattants sont blessés ou pris d'un malaise. Dans le cas où l'une des situations de l'Article 20 se produit, l'arbitre, après avoir annoncé mate, appelle le docteur pour qu'il réalise les premiers gestes médicaux nécessaires comme prévu par cet article, soit à la demande du combattant, soit directement en fonction de la gravité de la blessure. Dans le cas d'une blessure "mineure", l'intervention médicale sera effectuée à l'extérieur de la surface de combat, près de celle-ci ou proche du service médical ; le combattant sera accompagné par un juge ou un arbitre non impliqué dans le trio.

d) Quand il est nécessaire pour l'un ou les deux combattants d'ajuster leur judogi.

e) Quand pendant une séquence de ne-waza il n'y a pas de progression évidente.

f) Quand un combattant reprend une position debout ou à moitié debout à partir d'une situation au sol où son adversaire est positionné dans son dos, avec les mains plus du tout en contact avec le tatami et sans que son adversaire puisse progresser dans cette situation.

g) Quand un combattant en, ou à partir d'une situation ne-waza reprend une position debout et soulève son adversaire, qui est allongé sur le dos avec une (1) ou deux (2) jambes entourant de chaque côté son adversaire debout, sans contact avec le tatami.

h) Quand un combattant réalise ou tente de réaliser un kantsetsu-waza ou un shime-waza à partir de la position debout.

i) Quand un des combattants démarre ou réalise un mouvement préparatoire qui est une sorte de technique de combat ou de lutte (sans être une technique de judo) l'arbitre doit immédiatement annoncer mate, pour essayer d'arrêter et de ne pas laisser le combattant qui réalise l'action finir celle-ci.

j) Quand Tori applique un shime-waza ou un kantsetsu-waza avec une hyper-extension de la jambe de Uke. Mate doit être annoncé immédiatement et shido doit être donné.

k) Quand dans tout autre cas où l'arbitre estime que c'est nécessaire.

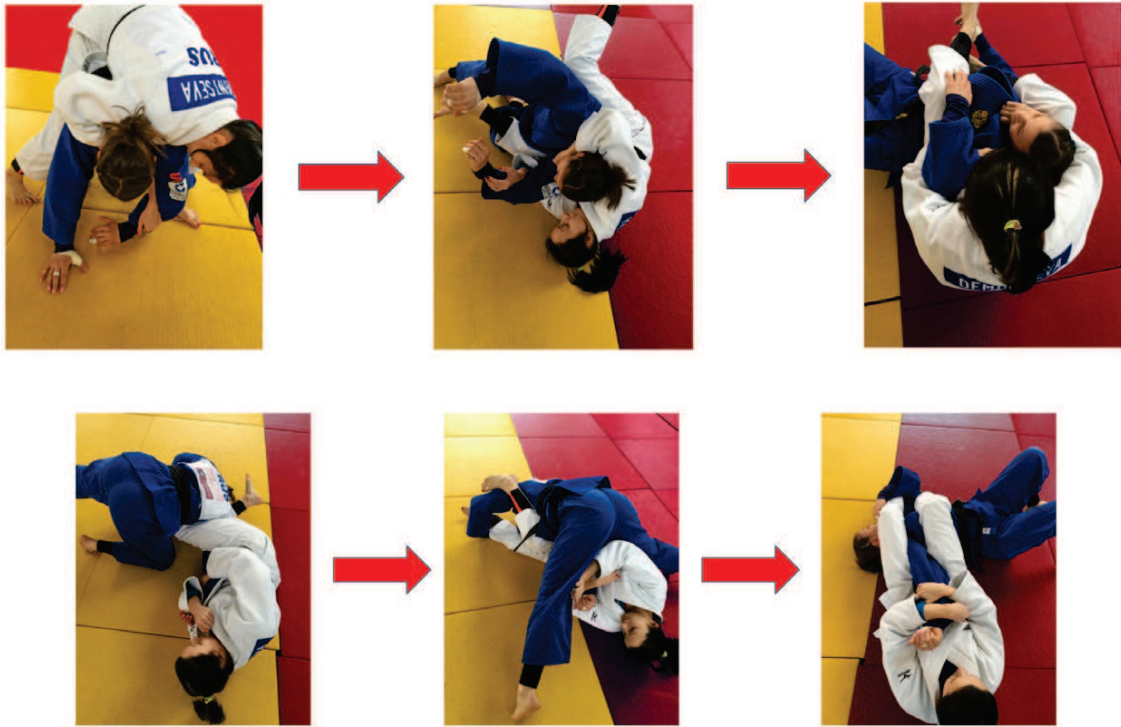
3. Situations où l'arbitre ne doit pas annoncer mate :

a) Pour arrêter le ou les combattants qui vont en dehors de la surface de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse.

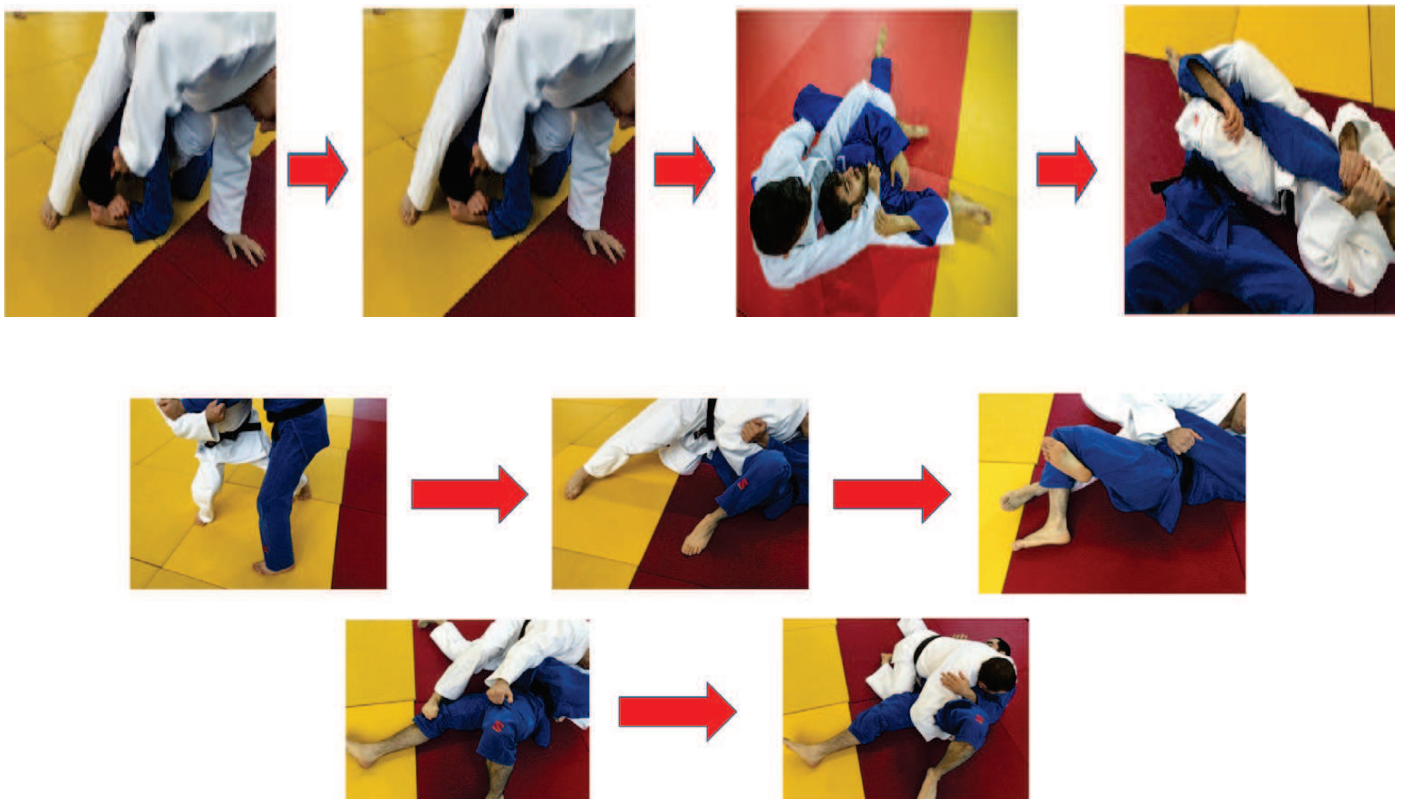
b) Lorsqu'il y a une action qui démarre à l'intérieur de la surface de combat et que les deux combattants continuent à l'extérieur de celle-ci une partie de l'action.

c) Quand un combattant, qui arrive à s'échapper à une immobilisation, d'un étrangement ou d'une clé de bras, semble avoir besoin ou demande un temps de repos.

Ces actions sont valables et mate ne doit pas être annoncé :



Mate ne doit pas être annoncé si l'action a démarré dans la surface de combat.





## Article 12 – Sono-mama

1. Sono-mama ! (Ne bougez pas !) peut seulement être appliqué dans les situations où les combattants travaillent en ne-waza.
2. Dans le cas où l'arbitre souhaite arrêter temporairement le combat sans causer de changement à la position des combattants, il doit annoncer sono-mama, en faisant le geste précisé à l'Article 4.7 tandis qu'il s'assure qu'il n'y a pas de changement de position ou de saisie de l'un ou l'autre des combattants.
3. Pour recommencer le combat, l'arbitre doit annoncer Yoshi ! (Reprenez !) et faire le geste précisé à l'Article 4.8.

## Article 13 – Fin de combat

1. Dans le temps réglementaire (4 minutes), un combat peut seulement être gagné par un score technique (Waza-ari ou ippon).

Une pénalité ou des pénalités ne déterminent pas du vainqueur, excepté pour le hansoku-make (direct ou par accumulation). Une pénalité ne correspond jamais à un score.

L'arbitre doit annoncer Sore-made ! ("Fin du combat !") pour indiquer la fin du combat dans les cas couverts par cet article. Après l'annonce l'arbitre doit toujours garder les combattants dans son champ de vision au cas où ils n'auraient pas entendu son annonce et continueraient de combattre. L'arbitre demande directement aux combattants d'ajuster leur judogi, si nécessaire, en priorité avant de donner le résultat.

Après que l'arbitre ait indiqué le résultat du combat en faisant le geste précisé dans l'Article 4, les combattants doivent faire un pas en arrière, saluer et quitter la zone de combat par le côté du tapis, et plus particulièrement la zone de sécurité.

Quand les combattants quittent le tapis, ils doivent avoir leur judogi bien ajusté et ne doivent pas retirer une partie de leur judogi ou leur ceinture avant d'avoir quitté la zone de combat.

Si l'arbitre donne la victoire au combattant qui a perdu par erreur, les juges doivent s'assurer qu'il corrige cette décision erronée avant que l'arbitre ne quitte la zone de compétition en informant les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui peuvent intervenir pour rectifier cette erreur.

Toutes les actions et décisions sont prises en accord avec la règle de la "majorité des trois" par les arbitres et en accord avec les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ, elles sont définitives et sans appel.

Les Superviseurs de la FIJ sont responsables de toutes les règles et décisions prises pendant le combat. Dans certains cas exceptionnels, la décision sera prise par les Superviseurs de la FIJ, les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ et la Commission Ad-Hoc de la FIJ.

2. Situations de sore-made :

- a) Quand l'un des combattants marque ippon ou waza-ari-awasate-ippon (Articles 15 et 16).

- b) Dans le cas d'un hansoku-make (Article 18)
- c) Dans le cas d'un kiken-gachi (victoire suite au forfait de l'adversaire) (Article 19).
- d) Quand un combattant ne peut pas continuer à cause d'une blessure (Article 20).
- e) Quand le temps alloué au combat a expiré.
- f) Waza-ari suite à une action de projection dans le golden score.

3. L'arbitre doit clore le combat comme suit :

- a) Lorsqu'un combattant a marqué ippon ou équivalent, il doit déclarer le vainqueur.
- b) Quand les deux combattants n'ont pas marqué de score technique, ou que les scores techniques sont équivalents à la fin du temps réglementaire du combat, celui-ci devra continuer en golden score indépendamment du nombre de shido donné.

#### 4. Période de golden score

Dans les compétitions individuelles et par équipes, quand le temps du combat est terminé dans les circonstances évoquées au paragraphe 3B de cet article, l'arbitre doit annoncer "sore-made" à la fin du combat temporairement et les combattants doivent retourner à leur position de départ.

L'arbitre annonce "hajime" pour redémarrer le combat. Il ne doit pas y avoir de période de repos entre la fin du combat et le début du golden score.

Il n'y a pas de temps limité pour le golden score. Tout ce qui existait comme notation(s) et/ou shido(s) pendant le combat est maintenu pendant le golden score et reste affiché sur le tableau de marque.

Le golden score peut uniquement être gagné par un score technique (waza-ari ou ippon) ou hansokumake (direct ou par accumulation de shido). Si un hansoku-make direct est donné, les conséquences sont les mêmes que si celui-ci était donné pendant le temps réglementaire.

L'arbitre annonce alors sore-made.

Dans le golden score, la période d'osaekomi va jusqu'à la fin (20 secondes). Quand un des combattants est tenu et que l'osaekomi a été annoncé, l'arbitre doit permettre la continuité de celui-ci aussi longtemps que possible (donnant au combattant l'opportunité de marquer ippon) ou jusqu'à ce qu'il y ait toketa, mate ou jusqu'à ce qu'un shime-waza ou kantsetsu-waza soit appliqué par l'un des combattants avec un résultat immédiat.

Cependant, si la tenue de l'osae-komi est interrompue avant qu'il ne puisse y avoir ippon de marqué, mais qu'il y a au moins waza-ari de marqué, le combat est terminé et le vainqueur doit être déclaré.

#### 5. Situations spéciales pendant le golden score.

- a) Si seulement un des combattants manifeste son droit à participer "à la période du golden score" et que l'autre combattant décline, le combattant qui voulait combattre sera déclaré vainqueur par "kiken-gachi".