

b) Dans le cas où les deux combattants marquent ippon simultanément pendant le temps réglementaire, le combat se poursuivra par une période de golden score pour départager les combattants. Dans le cas d'ippon simultanément pendant la période du "golden score", l'arbitre annonce mate, puis fait continuer le combat sans tenir compte de ces actions au niveau du score.

c) Pour un hansoku-make direct donné aux deux combattants, la Commission Ad Hoc de la FIJ décidera.

6. Système CARE

La visualisation via le système CARE et les communications qui s'en suivent avec les arbitres comme stipulé dans cet article seront à la discrétion des Superviseurs de la FIJ et/ou des membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui supervisent le tapis. Les Superviseurs de la FIJ sont responsables de l'application des règles et décisions pendant le combat. Dans des circonstances exceptionnelles la décision peut être prise entre les Superviseurs de la FIJ et les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

Les Superviseurs, en collaboration avec les Directeurs de l'Arbitrage de la FIJ, ne doivent intervenir qu'en cas de situations extrêmes et laisser les arbitres agir en accord avec la règle de la "majorité des trois". L'intervention doit être immédiate, sans perdre de temps ou d'hésitation comme suit : immédiatement tous d'accord, la décision est validée ou corrigée ; la situation n'est pas claire et il n'y a pas l'unanimité, pas d'intervention effectuée (hajime).

L'utilisation obligatoire du système CARE dans l'aide à la décision sur le tapis se fera dans les conditions suivantes :

1) Toute décision impliquant la fin du combat, pendant le temps réglementaire aussi bien que pendant la période du "golden score".

2) Dans une situation de kaeshi-waza : le combattant qui reçoit l'attaque et qui démarre une contre-attaque ne peut PAS utiliser l'impact de sa chute sur le tatami pour finir son action en kaeshi-waza et cela doit être évalué. Si l'action le permet, il peut cependant continuer en ne-waza :

- Si les deux combattants tombent ensemble sans contrôle clair par l'un d'eux, aucun score ne sera donné.
- Toute action après l'impact sera considérée comme une action en ne-waza.

Il n'y aura pas d'utilisation ou de demande d'utilisation non-autorisée du système CARE autre que par l'arbitre, les Superviseurs et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.

Article 14 – Ippon

Evaluation des points en tachi-waza.

Les quatre critères du ippon sont vitesse, force, sur le dos et contrôlé avec maîtrise jusqu'à la fin de la projection.

1. Ippon devra être donné quand le combattant mettra son adversaire sur le dos en appliquant une technique ou en contrant une attaque de son adversaire avec maîtrise et une efficacité maximale (*).

* "ikioi" = dynamisme avec force et vitesse et "hazumi" = maîtriser avec force, vivacité ou rythme.

Les actions enroulées peuvent être considérées comme ippon s'il n'y a pas de temps d'arrêt pendant la projection. La différence de roulement sur le dos permet d'évaluer les points. C'est Ippon quand Uke roule sur le dos.



2. Toutes les situations où l'un des combattants fait volontairement un "pont" (la tête et un pied ou les deux pieds en contact avec le tatami) après avoir été projeté seront considérées comme ippon.



Cette décision est prise pour la sécurité des combattants, afin qu'ils n'essaient pas d'échapper à la technique et de mettre en danger leur colonne vertébrale. Par ailleurs, une tentative de pont (faire un arc avec son corps) doit être considérée comme un "pont".

Aucun score ou pénalité ne sera attribué si la réception de Uke se produit sur le corps de Tori, de telle manière qu'il n'y ait pas toutes les parties du corps de Uke incluant la situation en pont (tête, pied ou pieds) qui touchent le tatami

Evaluation des points en katame-waza

a) Lorsqu'un combattant tient l'autre combattant en osaekomi-waza, et que celui-ci n'est pas capable de s'échapper durant les 20 secondes après l'annonce d'osaekomi.

b) Lorsqu'un combattant abandonne en tapant deux (2) fois ou plus avec sa main ou son pied ou dit maitta (j'abandonne !) généralement à la suite d'une osaekomi-waza, d'un shime-waza ou d'un kansetsu-waza.

c) Lorsqu'un combattant est sous l'effet d'un shime-waza ou kansetsu-waza.

Si un combattant est pénalisé avec hansoku-make, l'autre combattant sera immédiatement déclaré vainqueur avec un score équivalent à ippon.

Situations particulières

a) Techniques simultanées – lorsque les deux combattants tombent sur le tatami, après ce qui semble être des attaques simultanées et que les arbitres ne peuvent pas décider quelle technique a dominé, aucun point ne doit être attribué.

b) Dans le cas où les deux combattants marquent simultanément ippon, l'arbitre agira comme prévu à l'article 13 paragraphe 5.b.

Article 15 - Waza-ari

Evaluation des points en nage-waza. L'arbitre doit annoncer waza-ari (presque ippon) lorsqu'à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- Lorsque les quatre critères du ippon ne sont pas pleinement remplis.

Ces réceptions ci-dessous doivent être considérées comme waza-ari.



Dans le but de ne pas donner un mauvais exemple aux jeunes combattants, la réception sur les deux coudes ou les sur deux mains simultanément, sur un coude et une main sera considérée comme valide et devra être évaluée comme waza-ari.



- La réception sur un seul coude ne peut pas être prise en compte pour l'évaluation.
- La réception sur le côté du haut du corps doit être évaluée comme waza-ari.
- La réception sur un coude, sur les fesses ou le genou avec enchaînement immédiat sur le dos sera considérée comme waza-ari.
- Les actions enroulées peuvent être considérées comme waza-ari s'il y a un temps d'arrêt pendant la réception ou si la chute est sur le côté (du fessier à l'épaule ou de l'épaule au fessier). L'évaluation des points est déterminée par la différence des actions enroulées. Quand Uke roule sur le côté ou sur ses hanches, il y aura waza-ari.
- Deux waza-ari sont l'équivalent d'un ippon (waza-ari-awasete-ippon). Le combat sera terminé (Article 16).



Ces réceptions ci-dessous ne sont pas considérées comme des waza-ari.



Evaluation des points en osaekomi-waza.

a) Lorsqu'un combattant tient en osaekomi-waza l'autre combattant entre 10 et 19 secondes et que l'autre combattant est incapable de sortir.

Article 16 - Waza-ari-awasete-ippon

Si un combattant obtient un deuxième waza-ari dans le combat, l'arbitre doit annoncer waza-ari-awasete-ippon (deux waza-ari valent ippon).

Article 17 - Osaekomi-waza

L'évaluation de ippon en osaekomi-waza est accordée lorsqu'un combattant tient l'autre combattant, incapable de sortir avant 20 secondes, waza-ari est accordé entre 10 secondes et 19 secondes.

L'arbitre doit annoncer osaekomi suite à l'application d'une technique lorsque le combattant est :

- contrôlé sur le côté, sur l'arrière ou par-dessus par son adversaire
- et a la totalité ou le haut de son dos (région scapulaire) en contact avec le tatami.

Le combattant qui applique le contrôle ne doit pas avoir sa/ses jambe(s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.

Le combattant qui contrôle avec osaekomi-waza doit avoir son corps sur et au-dessus de celui de son adversaire afin de le maintenir sous son corps.

Il doit exercer une pression sur le haut du corps de son adversaire avec le haut de son corps. Que ce soit dans la position de kesa, de shiho ou de ura, c'est-à-dire similaire aux techniques kesa-kami-shiho-ura-gatame et sankaku-waza.

Si un combattant contrôlant son adversaire avec un osaekomi-waza, a changé pour une autre osaekomi-waza sans perdre le contrôle, le temps de l'osaekomi-waza continuera jusqu'à l'annonce du ippon (ou équivalent), toketa ou mate.

Lorsque l'osaekomi-waza est portée et que Tori commet une infraction passible d'une pénalité (shido) :

Si le temps de l'osaekomi est inférieur à 10 secondes, l'arbitre doit annoncer mate, demander aux combattants de revenir à leur position debout, infliger la pénalité puis reprendre le combat en annonçant hajime.

Si le temps d'osaekomi est de 10 secondes ou plus, mais de moins de 20 secondes, l'arbitre doit annoncer mate, demander aux combattants de revenir à leur position debout, infliger au combattant qui était dans une position avantageuse la pénalité (shido) et le score (waza-ari); puis reprendre le combat en annonçant hajime.

Cependant, si la pénalité à infliger est hansoku-make, l'arbitre doit, après avoir annoncé sono-mama, consulter les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ, annoncer mate pour faire revenir les combattants à leur position debout de départ, puis infliger hansoku-make et mettre fin au combat en annonçant sore-made.

Lorsque l'osaekomi a été porté et qu'Uke a commis une infraction méritant une pénalité, l'arbitre doit annoncer sono-mama, infliger la pénalité, puis recommencer le combat en touchant les deux combattants en annonçant Yoshi.

Lorsque la situation le permet et dans le but de ne pas interrompre l'action favorable de Tori, l'arbitre infligera directement la pénalité en pointant avec son doigt Uke sans interrompre le combat avec sono-mama.

Cependant, si la pénalité à infliger est hansoku-make, l'arbitre doit, après avoir annoncé sono-mama, consulter ses juges, annoncer mate pour faire revenir les combattants à leur position de départ debout, puis infliger hansoku-make et mettre fin au combat en annonçant sore-made.

Si les deux juges de table conviennent qu'osaekomi est porté, mais que l'arbitre n'a pas annoncé osaekomi, ils doivent informer les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et par la règle de la "majorité des trois", l'arbitre doit annoncer osaekomi immédiatement.

Toketa doit être annoncé si, durant osaekomi, Uke réussit à “piéger” la/les jambe(s) de Tori, entre ses jambes.



L'arbitre doit prêter attention aux situations suivantes dans lesquelles osaekomi est toujours valide et toketa ne doit pas être annoncé, comme lorsque le dos du combattant immobilisé n'est plus en contact avec le tatami (par exemple en cas de “pont”) alors que le combattant qui porte la prise maintient le contrôle.

Si Uke pris en osaekomi-waza, s'échappe en dehors de la zone de combat:

- L'arbitre doit annoncer mate s'il n'y a PAS de progression immédiate de Tori ou Uke en osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza et, le cas échéant, donner le score approprié pour l'osaekomi-waza.
- L'arbitre doit annoncer toketa s'il y a une progression immédiate de Tori ou Uke en osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza, et, le cas échéant, donner le score approprié pour l'osaekomi, en laissant cette action continuer.

Ce genre d'osaekomi-waza n'est pas valable et l'arbitre doit annoncer mate s'il n'y a pas une progression dans l'action.



Ce genre d'osaekomi-waza n'est pas valable et l'arbitre doit immédiatement annoncer mate.



Il n'est jamais autorisé de tenir en osaekomi-waza uniquement par la tête/le cou sans le contrôle d'au moins un bras. Mate sera annoncé si un contrôle en ne-waza avec les bras ou les jambes autour du cou est réalisé sans le contrôle du bras de l'adversaire.

Article 18 - Les actes interdits et infractions

Les actes interdits sont divisés comme suit :

- Les petites infractions seront punies par une pénalité avec shido.
- Les infractions graves seront punies par une pénalité avec hansoku-make.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s) (sauf dans le cas de sono-mama en ne-waza), il doit temporairement interrompre le combat en annonçant mate, faire le geste approprié par rapport à la faute et annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a/ont commis l'acte interdit.

Pendant le combat il y aura la possibilité de donner deux shido, et le troisième sera hansoku-make (2 avertissements, puis disqualification). Shido ne donne pas de score pour l'autre combattant, seuls les scores techniques peuvent donner des points sur le tableau d'affichage.

Shido pourra être donné au compétiteur qui le mérite, sur place, sans que les deux concurrents reviennent à leur position de départ officielle (mate – shido – hajime) sauf lorsqu'un shido est donné pour sortie de la zone de combat.

Il existe plusieurs possibilités de disqualification (hansoku-make). Lorsqu'un combattant reçoit un hansoku-make il peut être autorisé ou non à continuer la compétition en fonction du cas.

Dans le cas d'hansoku-make suite à des pénalités progressives, le combattant pénalisé avec trois shido est autorisé à continuer la compétition.

Dans le cas d'hansoku-make direct, donné pour protection du combattant (en plongeant la tête la première sur le tapis), le combattant est autorisé à continuer la compétition.

Dans le cas d'hansoku-make direct pour des actes contre l'esprit du judo, le combattant ne peut pas continuer la compétition. L'arbitre et les juges doivent en informer la Commission Sportive de la FIJ qui en informe le responsable de la compétition.

Une pénalité ou des pénalités ne détermineront pas le vainqueur, sauf pour hansoku-make (direct ou succession de pénalités).

Double hansoku-make (trois shido)

Dans le temps réglementaire ou pendant le golden score, si les deux combattants reçoivent trois shido, les deux combattants seront considérés comme perdants, le résultat du combat sera enregistré comme 0-0, avec les conséquences suivantes :

- Finale – les deux combattants se verront attribuer la 2e place.
- Combat pour la médaille de bronze – les deux combattants se verront attribuer la 5e place.
- Demi-finale – les deux combattants se verront attribuer la 5e place.
- Quart de final ou repêchage des 8 derniers – les deux combattants se verront attribuer la 7e place.
- Tours précédant le quart de finale – les deux combattants seront considérés perdants et demeureront dans la position qu'ils ont obtenue sur la feuille de tirage au sort. Ils peuvent participer à l'épreuve par équipe si elle se déroule à la suite de la compétition individuelle, comme lors des Championnats du Monde, Jeux Olympiques, etc.
- Des points de classement seront attribués en fonction des résultats des victoires antérieures.

Dans une compétition en poule (round robin), si deux combattants ont obtenu trois shido, ils seront considérés comme perdants pour ce combat et le résultat du combat sera enregistré avec 0-0. Les deux combattants pourront concourir au prochain combat le cas échéant.

Dans un événement par équipe, si deux combattants ont obtenu trois shido, ils seront considérés perdants pour uniquement ce combat et le résultat du combat sera enregistré avec 0-0. Ils pourront tous les deux concourir au prochain tour, le cas échéant.

Double hansoku-make direct

Pour un hansoku-make direct donné aux deux combattants (dans le temps réglementaire ou pendant le golden score), la Commission Ad Hoc de la FIJ décidera des conséquences.

Dès qu'un arbitre inflige une pénalité, il doit montrer avec un geste simple la raison de la pénalité.

Une pénalité peut être infligée après l'annonce de sore-made pour tout acte répréhensible réalisé dans le temps imparti au combat ou, dans certaines situations exceptionnelles, pour des actes graves réalisés après le signal de fin de combat.

Les arbitres sont autorisés à infliger des pénalités selon "l'intention" ou en fonction de la situation et dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s), (sauf dans le cas de sono-mama en ne-waza) il doit temporairement interrompre le combat en annonçant mate, donner la pénalité ou faire revenir les combattants à leur position de départ (Article 11) puis annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a/ont commis l'acte interdit.

Avant d'infliger hansoku-make, l'arbitre doit consulter les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et prendre sa décision conformément à la règle de la "majorité des trois". Lorsque les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun doit se voir infliger une pénalité en fonction de la gravité de l'infraction.

Lorsque les deux combattants ont reçu deux (2) shido et que chacun reçoit ensuite une pénalité supplémentaire, ils doivent tous les deux recevoir hansoku-make. Une pénalité en ne-waza doit être appliquée de la même manière qu'en osaekomi.

Shido (Légères infractions)

Si un combattant (bleu) commet une légère infraction et que son adversaire (blanc) le projette avec waza-ari comme résultat, la pénalité shido pour le bleu et le waza-ari pour le blanc seront donnés. Si le résultat est ippon, seul le score positif (technique) sera donné.

Si un combattant (bleu) commet une légère infraction et projette son adversaire (blanc) et que ce dernier (blanc) profite de la situation pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer la pénalité pour le bleu et en même temps permettre à l'action de continuer en faveur du blanc jusqu'à ce qu'elle arrive à une conclusion qui est soit de marquer un avantage, soit mate. Si le combattant bleu contre-attaque (par exemple met fin à l'osaekomi-waza et prend le contrôle, en effectuant shime-waza ou kansetsu-waza), l'arbitre doit annoncer mate.

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

1. Les positions négatives, contre l'esprit du combat, seront pénalisées par shido (adopter en position debout, après la prise du kumi-kata, une posture excessivement négative, ne pas chercher à faire une attaque, adopter une attitude défensive, etc.).

2. Faire une action destinée à donner l'impression de porter une attaque mais qui montre clairement qu'il n'y avait aucune intention de projeter son adversaire (fausse attaque). Les fausses attaques sont définies comme :

- Tori n'a pas l'intention de projeter.
- Tori attaque sans kumi-kata ou relâche immédiatement le kumi-kata.
- Tori fait une seule fausse attaque ou un nombre de fausses attaques répétées sans déséquilibrer Uke.
- Tori met une jambe entre les jambes d'Uke pour bloquer la possibilité d'une attaque.

3. Tirer l'adversaire vers le bas dans le but de suivre en ne-waza à moins que cela soit conforme à l'Article 10. Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en ne-waza non-conforme à l'Article 10 et que son adversaire n'en profite pas pour continuer en ne-waza, l'arbitre doit annoncer mate et infliger shido au combattant qui a enfreint l'Article 10 (sans revenir à la position de départ).

4. En position debout, avant ou après la prise en kumi-kata, en ne portant aucun mouvement d'attaque. Compte tenu de la difficulté de préparer une action de projection, le temps entre la prise du kumi-kata et la réalisation d'une attaque est de 45 secondes tant qu'il y a une progression incontestable. Les arbitres doivent sanctionner strictement l'adversaire qui ne s'engage pas pour le kumi-kata ou qui essaye de ne pas se faire saisir.

5. Mettre une main, un bras, un pied ou une jambe directement dans le visage de l'adversaire. Le visage désigne la zone située à l'intérieur d'une ligne délimitée par le front, le devant des oreilles et les contours de la mâchoire.

6. Sortir de la zone de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à sortir de la zone de combat, que ce soit en position debout ou en ne-waza (voir Article 5 – Exceptions).

Si un combattant met un pied en dehors de la zone de combat sans attaque immédiate ou sans retourner immédiatement à l'intérieur de la zone de combat, il est pénalisé par shido. Le fait de mettre deux pieds en dehors de la zone de combat est pénalisé par shido.



Si le combattant est poussé en dehors de la zone de combat par son adversaire, celui-ci recevra shido. (Si les compétiteurs quittent la zone de combat, ils ne seront pas pénalisés par shido lorsque l'attaque est engagée dans une position valable).

7. Forcer l'adversaire avec l'un ou les deux bras, en particulier avec une saisie du col ou du revers, à prendre une position fléchie sans attaque immédiate sera sanctionné par shido pour attitude de blocage.



8. Eviter intentionnellement la prise du kumi-kata afin d'empêcher toute action dans le combat. Un kumi-kata réglementaire s'effectue, par rapport au côté droit du judogi de l'adversaire, avec une saisie par la main gauche, de la manche, du col, de la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos et avec la main droite, du côté gauche du judogi de l'adversaire, de la manche, du col, de la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos, ou inversement et toujours au-dessus de la ceinture.

Aussi longtemps qu'un combattant tient une garde croisée, c'est-à-dire avec les deux mains du même côté, une main côté opposé au dos, de l'épaule ou par-dessus le bras de l'autre combattant, il doit attaquer immédiatement, sinon l'arbitre doit le sanctionner avec shido. En aucun cas il est permis de saisir en dessous de la ceinture.

La prise croisée doit être suivie d'une attaque immédiate. Même règle que pour la prise à la ceinture et la prise de côté.

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour avoir tenu avec une garde anormale si la situation a été provoquée par son adversaire qui a esquivé en passant sa tête sous le bras installé. C'est le combattant qui a esquivé avec sa tête en passant sous le bras installé sans attaque immédiate, qui sera pénalisé avec shido (2).

Crocheter une jambe entre les jambes de l'adversaire, sans essayer immédiatement de porter une technique de projection n'est pas considéré comme une saisie normale et le combattant doit attaquer immédiatement, ou l'arbitre doit sanctionner avec shido.

9. Les kumi-kata non conventionnels (prise croisée, prise d'un seul côté, prise à la ceinture, prise au niveau de la poche, prise de pistolet etc.) seront pénalisés s'il n'y a pas d'attaque immédiate (voir les exemples suivants de kumi-kata non conventionnels).

