# Ne-Waza

## Règlement International de Compétition

FF judo

# Règles de Compétition

Les combattants s'engagent à combattre dans un état d'esprit sportif.
L'objectif du combat est de gagner en utilisant des techniques de soumissions(clé de bras, de poignet, de genoux, de cheville, d'épaule) ou en marquant des points.

Le combat se compose :
de projections, d' amenées au sol, de clés, d' étranglements en position debout ou au sol, d' immobilisations, de renversements, de passage de garde, de prise de dos....

D'autres règles et directives peuvent être prises par les organisateurs en fonction de la forme de la compétition. Différentes catégories de techniques en fonction de la catégorie d'âge et de ceintures peuvent être interdites.

## SECTION 1
## AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de compétition doit être mise en place en suivant les règlements complémentaires figurant dans le document annexe.

• L'aire de compétition doit être couverte par des tatamis, avec des couleurs différentes qui divisent les zones.

•La zone en dehors de la zone de combat est appelée « zone de sécurité »

•La zone de combat plus la zone de sécurité sont appelées "surface de compétition »

•La zone de sécurité supplémentaire ne fait pas partie de la «zone de compétition»

## SECTION 2
## ENTRAÎNEUR (Coach)

En fonction de la compétition, un entraîneur pourra être autorisé à coacher.

L'entraîneur reste à la limite de la surface de compétition pour aider son combattant.

Conscients du rôle de modèle les entraîneurs doivent se comporter selon les règles éthiques de notre art martial.

L'entraîneur doit être habillé correctement. Pendant les combats, le survêtement de l'équipe est acceptable. Selon le cas, un code vestimentaire spécial peut être demandé.

En cas de débordements envers les combattants, l'arbitre, le public ou toute autre personne, le MR (arbitre central) peut décider de faire quitter la surface de compétition pour la durée du combat.

Si le mauvais comportement persiste, les arbitres du combat peuvent décider de lui faire quitter le lieu de compétition pour l'ensemble du tournoi et doivent en faire part à l'organisateur dont l'un des rôles est d'interdire l'accès aux personnes désobligeantes.

## SECTION 3
## TENUE VESTIMENTARIE

Le combattant doit suivre le règlement, concernant sa tenue, qui est joint dans le document annexe.
Si un combattant ne respecte pas ce règlement, il lui sera interdit de commencer le combat. Il aura la possibilité de changer d'équipement et de se présenter à nouveau dans le délai le plus court.

Généralités:
Les combattants doivent porter un judogi de qualité qui doit être propre, en bon état, à la taille du combattant. La matière et la taille du judogi doivent permettre une bonne saisie.

Les combattants doivent porter des sous-vêtements. Les féminines doivent obligatoirement utiliser un tee-shirt extensible ou élastique qui épouse le corps sous le judogi.

Les combattants doivent avoir les ongles des orteils et de la main courts.

Les combattants ne sont pas autorisés à porter tout ce qui peut blesser ou mettre en danger la personne.

Les cheveux longs doivent être attachés avec des élastiques. Le Hejab (couverture de cheveux musulmane) est autorisé.

## SECTION 4
## CATÉGORIES ET TEMPS

Les catégories sont fixées par l’Organisateur de la compétition.

Une « toute catégorie » peut être mise en œuvre dans la compétition.

Le "temps du combat " est réglé en fonction de la catégorie.

Entre deux combats un temps de récupération doit être donné égal au temps de combat. En finale, celui-ci doit être le double du temps du combat.

## SECTION 5
## LES ARBITRES

• L'arbitre est la plus haute autorité dans un combat.

• La décision de l'arbitre sur le résultat de chaque combat est incontestable.

• La décision sur le résultat d’un combat peut être modifiée dans les circonstances suivantes:

a) Si le score a été mal noté sur les écrans par les marqueurs.

b) Si le combattant déclaré vainqueur a utilisé une prise illégale passée inaperçue par le MR.

c) Si le combattant a été disqualifié à tort, et si le combat a été interrompu alors que celui-ci n'a pas fait abandonné son adversaire : Le combat reprendra dans la positon debout et on lui accordera 2 points. Par contre, si le combattant a abandonné avant l'arrêt de l'arbitre, le combattant disqualifié sera déclaré gagnant.

d) Si le MR commet une erreur de jugement dans l'application des Règles (une erreur de jugement ne comprend pas les interprétations subjectives que l’arbitre prend dans l’attribution des points, des avantages ou des pénalités).

Pour inverser le résultat d’un combat, les conditions suivantes doivent être prises en compte:

• Le MR peut consulter le responsable de l’arbitrage de l’événement, mais la décision finale de changer ou non le résultat lui appartient. Le responsable de l'arbitrage peut intervenir sur le changement du résultat que si le combattant déclaré gagnant n'a pas combattu de nouveau.

• Les interprétations subjectives de l’arbitre sur l’attribution des points des avantages ou des pénalités sont maintenues et non sujettes à un changement.

• Il est du devoir des arbitres d’intervenir quand ils le jugent nécessaire.

Il est du devoir des arbitres de s’assurer que les combattants respectent l’obligation de combattre au sein de l’aire de compétition.

Il est du devoir des arbitres supervisant les moins de 12 ans, de veiller à la protection de la colonne vertébrale du combattant en se positionnant derrière l'enfant lorsque celui-ci est relevé par l'adversaire, dans le cas d'un triangle ou d'une garde fermée.

Le MR qui reste dans l'aire de compétition doit mener le combat. Il décide des points et des pénalités, mais peut avoir les conseils de l'arbitre de chaise (SR).

Un SR peut aider le MR et doit être situé en dehors de la zone de sécurité sur une chaise. L’utilisation du système de caméra et d'oreillette est possible.

L'arbitre est autorisé à travailler avec deux arbitres de côté qui peuvent modifier la décision du MR. Les finales seront arbitrées avec deux arbitres SR.

a. Il doit y avoir un consensus entre les arbitres SR et l'arbitre central, les SR doivent rester assis sur les chaises dans les angles de l'aire de compétition.

b. En cas de désaccord avec l'arbitre central, les SR doivent se lever et signaler des points, avantage, pénalité à attribuer ou soustraire, en utilisant les gestes préconisés dans ce règlement.

c. En cas d’écart entre les trois arbitres sur les points à attribuer pour la même action, la décision intermédiaire doit être prise (par exemple, quand un arbitre accorde le passage de garde, le second décerne un avantage et le troisième demande que les points soient annulés; le point de l'avantage doit être enregistré sur le tableau de marque).

Si l'arbitre décide de disqualifier un combattant car il a commis 4 fautes, l’arbitre fera le geste de pénalité grave avant d'arrêter le combat. Si au moins l'un des SR répète le geste, la décision de l'arbitre sera confirmée et il sera autorisé à arrêter le combat et désigner le vainqueur.

Si l'arbitre décide de disqualifier un combattant qui a commis une faute grave il fera le geste de pénalité grave avant d’arrêter le combat. Si au moins l'un des SR répète le geste, la décision de l'arbitre sera confirmée et il sera autorisé à arrêter le combat et désigner le vainqueur.

Quand un combat se termine par un match nul dans les points, les avantages et les pénalités, le MR placera les deux combattants dans la position de départ, fera deux pas en arrière, fera un geste pour que les SR se lèvent . Un fois que les arbitres SR seront débout, le MR avancera d’un pas de la jambe droite. A cet instant les trois arbitres doivent lever soit le bras droit ou le bras gauche en indiquant ainsi leurs choix. Le gagnant choisi par la majorité des arbitres sera désigné par le MR.

## SECTION 6
## Commissaires Sportifs

• Les CS sont placés au bord de la zone de combat.

• Les CS sont chargés de l’appel des combattants, du contrôle et de la tenue du tableau d'affichage .

SECTION 7

# l’Arbitre appelle les combattants à l'intérieur de la zone de combat

Les combattants commencent face à face au milieu de la zone de combat  à environ deux mètres l’un de l’autre.

Le compétiteur avec la ceinture rouge sur le côté droit du MR et le compétiteur avec la ceinture bleue sur le côté gauche.

Au signe du MR les combattants saluent l'arbitre puis se saluent.

• Le combat commence en position debout, dès que le MR a annoncé « Fight ».

Dès qu'une saisie debout est installée, ils peuvent aller au sol.

Les combattants peuvent contrôler, changer de positions et doivent être actif.

• Tout mouvement allant à l'extérieur de la surface de compétition devra être arrêté. Les combattants devront se remettre en position debout au milieu de la surface de compétition.

• Quand un combattant prend son adversaire dans la zone de sécurité en essayant de stabiliser la position, l'arbitre devra attendre, chaque fois que cela est possible, avant d'arrêter le combat, ceci afin de permettre au combattant de stabiliser la position 3 secondes pour obtenir un score. L'arbitre donnera les points et ensuite replacera les combattants au centre de la zone de combat dans la même position.

• Lorsque 2/3 du corps des combattants sont en dehors de la zone de combat en position debout ou au sol dans une position non stabilisé, l'arbitre devra arrêter le combat et le faire reprendre en position debout au milieu de la zone de combat.

• A la fin du combat, le MR annonce le gagnant, les combattants se saluent puis se tournent ver le MR et le saluent.

# Autres signes utilisés par l’Arbitre

Demander au combattant de réajuster son judogi en croisant le bras gauche et le bras droit à hauteur de la taille.

Demander au combattant de réajuster sa ceinture en imitant le mouvement de serrer le nœud.

Indiquer aux combattants de rester dans la zone de combat , mouvement circulaire avec le doigt dirigé vers le haut.

Demander au
combattant de se relever

Demander au combattant de se replacer au sol (dans la position précisée par l'arbitre)

fight

stop

## SECTION 8
## APPLICATION DES « Fight » et « Stop » ( Hajime et Mate)

a. Le MR doit annoncer « Fight" pour commencer le combat ou reprendre le combat après "Stop"

b. Le MR doit annoncer « Fight" pour informer le combattant de sa passivité.

c. Le MR doit annoncer "Stop" pour arrêter le combat temporairement. Dans ce cas, les combattants ne sont plus autorisés à se déplacer, ou changer de position.

• Si les deux combattants ont quitté la zone de combat dans une position facilement reconnaissable. Le MR les replacera au milieu de la zone de combat dans cette position et redémarrera le combat.

• Dans tous les cas où le MR l'estime nécessaire.

• Si les deux combattants ont quitté la zone de combat dans une position difficile à reconnaître, le MR fera reprendre le combat en position debout au centre de la zone de combat.

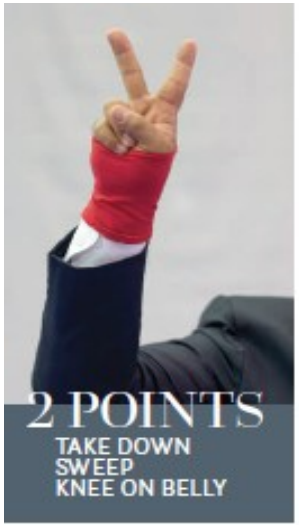
• Si un ou les deux compétiteurs sont blessés, inconscients ou malades.

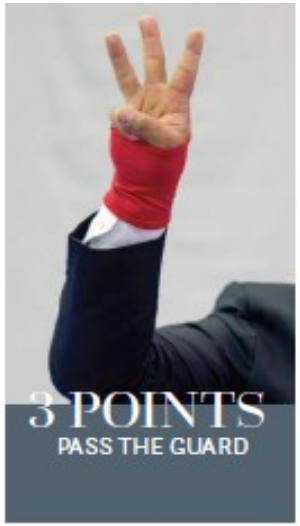
• En cas de soumission si un combattant abandonne en frappant le sol ou son adversaire, ou crie. Dans le cas ou le combattant ne peut pas signifier son abandon au cours d'un étranglement ou d’une clef, le MR peut arrêter le combat et designer son adversaire vainqueur.

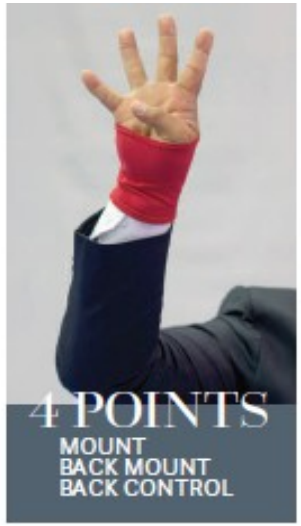
• A la fin du temps réglementaire du combat .

d. Après "Stop" l'arbitre peut demander aux combattants de reprendre exactement la même position dans laquelle ils étaient. Une fois cette position reprise le MR annonce « Fight » pour continuer le combat.

SECTION 9
ATRIBUTION DES POINTS




# Points

Les points seront attribués par le MR chaque fois qu’un combattant stabilise une position pendant 3 secondes. Les points seront indiqués par le MR, en faisant le nombre de points avec les doigts et la couleur en levant la main correspondante.

Quand un combattant quitte volontairement la zone de combat pour empêcher l'adversaire de terminer un renversement ou une prise de dos, l’arbitre donnera deux points à l'adversaire et un point de pénalité pour le combattant sorti de la zone de combat.

Les combattants peuvent cumuler des points quand il progresse en utilisant différentes possibilités de marquer des points tant que la dernière position tenue est contrôlé 3s et qu'elle est une continuité des précédentes (ex : passage de garde+ position monté tate shiho gatame=7points)

Un combattant qui arrive à une position susceptible de marquer des points quand il est soumis, devra d'abord se libérer de la soumission et stabiliser sa position 3s.

S'il n'arrive pas à contrôler son adversaire après s'être sorti de la soumission, il n'aura ni point ni avantage.

Si cette situation arrive sur le signal de fin de combat, il lui sera attribué un avantage.

## Remarques

Les avantages sont indiqués en levant le bras correspondant au combattant, à la hauteur de l'épaule.

Un avantage est compté lorsqu'un combattant qui réalise une position nécessitant 3 secondes de contrôle, ne peut la maintenir.

Un avantage est accordé lorsque la réalisation d'un mouvement permettant de marquer des points est incomplète. L'arbitre devra évaluer si l'adversaire était réellement mis en danger par le combattant et que celui-ci avait presque atteint la position pour marquer des points.

Un point ou un 'avantage peuvent être accordés par l'arbitre, même après la fin du combat, mais avant d'annoncer la résultat final.

L'arbitre devra attendre avant d'accorder un avantage que le combattant n'ait plus la possibilité de marquer ses points.

Les points déduits sont indiqués avec le bras correspondant au combattant, paume de la main ouverte en l'air.

# A. Projection ou amenée au sol

Quand un combattant projette ou amène son adversaire au sol en le mettant sur le dos, sur le côté ou en position assise alors qu'il était sur ses deux pieds marquera 2 points s'il contrôle son adversaire pendant 3s :

Quand un combattant amène ou projette son adversaire à 4 pattes ou sur le ventre :
il ne pourra marquer 2 points que lorsqu'il aura pris le dos de son adversaire tout en le maintenant avec au moins un genou au sol.

Un combattant qui commence une projection ou une amenée au sol avant que son adversaire installe sa garde pourra marquer 2 points ou un avantage en respectant la règle des techniques de projections ou des amenées au sol.

Quand un combattant saisit le pantalon de son adversaire et que celui-ci installe une garde au sol :
il pourra marquer 2 points s'il le contrôle 3s.
Dans le cas où après la saisie du pantalon, l'adversaire saute dans la garde, le combattant devra le déposer au sol dans les 3s et le contrôler 3s pour marquer les 2 points de projection.

Par contre, si un combattant installe d'abord une garde sauté et que son adversaire le dépose au sol, il ne pourra pas avoir les 2 points de projection ni 1 avantage

Si un athlète projette ou amène son adversaire sur la surface de sécurité en ayant ses pieds à l'intérieur de la surface de combat et que celui-ci arrive dans une position stabilisée, l'arbitre attendra les 3s pour valider les points. Ensuite, après «Stop» il redémarrera le combat au centre du tatami dans la position où il a validé les points.

Une prise de dos (avec 1 ou 2 genoux au sol) après une projection ne pourra être attribué que si l'athlète était sur ses 2 pieds avant la projection ou l'amené au sol

Quand un combattant utilise un single leg (koshiki daoshi) ou un double leg (morote gari) pour projeter son adversaire et que celui-ci après être projeté le renverse, n'aura ni point ni avantage. Seul le combattant qui renverse pourra marquer un avantage ou 2 points (selon la règle des renversements)

Aucun score pour les projections ou amenée au sol :
-Si un athlète défend un renversement en remettant son adversaire sur le dos, ou sur le côté.

-En position debout, si un athlète défend une prise de dos, alors que son adversaire a installé 1 ou 2 crochets sans avoir d'appui au sol, en projetant ou en l'amenant sur le dos, même si le contrôle est de 3s.

Prendre le dos après une technique de projection à plat ventre ou à 4 pattes pendant 3s.

2 POINTS

Quand un athlète utilise un single leg et que son adversaire est forcé à sortir de la surface de combat pour éviter la projection et oblige l'arbitre à arrêter le combat.

AVANTAGE

# B. Technique d'immobilisation
(3 secondes de contrôle)

• Les combats doivent se dérouler avec une progression des positions d'immobilisation pour aboutir à une soumission. Par conséquent le combattant qui, afin de marquer des points, abandonne une position pour ensuite y revenir, ne pourra pas marquer de points.

• Les points seront attribués par le MR chaque fois qu'un combattant stabilise la situation pendant 3 secondes.

## B.1 Genou estomac (uki gatame)

Lorsque le combattant contrôle son adversaire sur le dos ou le côté en utilisant genou-estomac (uki gatame) ou sur la poitrine ou les côtes, et l'autre jambe avec le pied au sol orienté vers la tête de son adversaire.

Si un genou est placé sur le ventre, mais le second reste au sol.

# B.2 Contrôles en Position à Cheval Avant (kuzure tate shiho gatame) et Arrière

4 POINTS

Lorsque le combattant est au dessus de son adversaire, à l'extérieur de la garde ou de la ½ garde, en étant assis sur son torse (face à lui avec les 2 genoux, ou 1 pied et 1 genou au sol ou 1 bras sous sa jambe) ou sur son dos avec les crochets installés ou sans les crochets.

Les genoux de l'attaquant doivent être placés sous la ligne des épaules.

Dans le cas de la position montée, quand il y a une transition directe de montée arrière et de montée avant et vice-versa, 4 points seront accordés pour la 1ere et 4 points pour la suivante à condition que les 3 secondes de stabilisation soient respectées dans chaque position.

Avec les bras de l'adversaire contrôlés sous ses jambes.

Les genoux ne dépassant pas la ligne des épaules

# B.3 Contrôle en Position dans le Dos

Contrôler l'adversaire dans son dos en plaçant ses talons à l'intérieur des cuisses.

Avec la possibilité d'avoir un bras de l'adversaire sous sa jambe sans dépasser la ligne des épaules.

Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en plaçant ses talons entre les cuisses de son adversaire mais par dessus les bras de celui-ci.

Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en croisant ses pieds par dessus les cuisses de son adversaire.

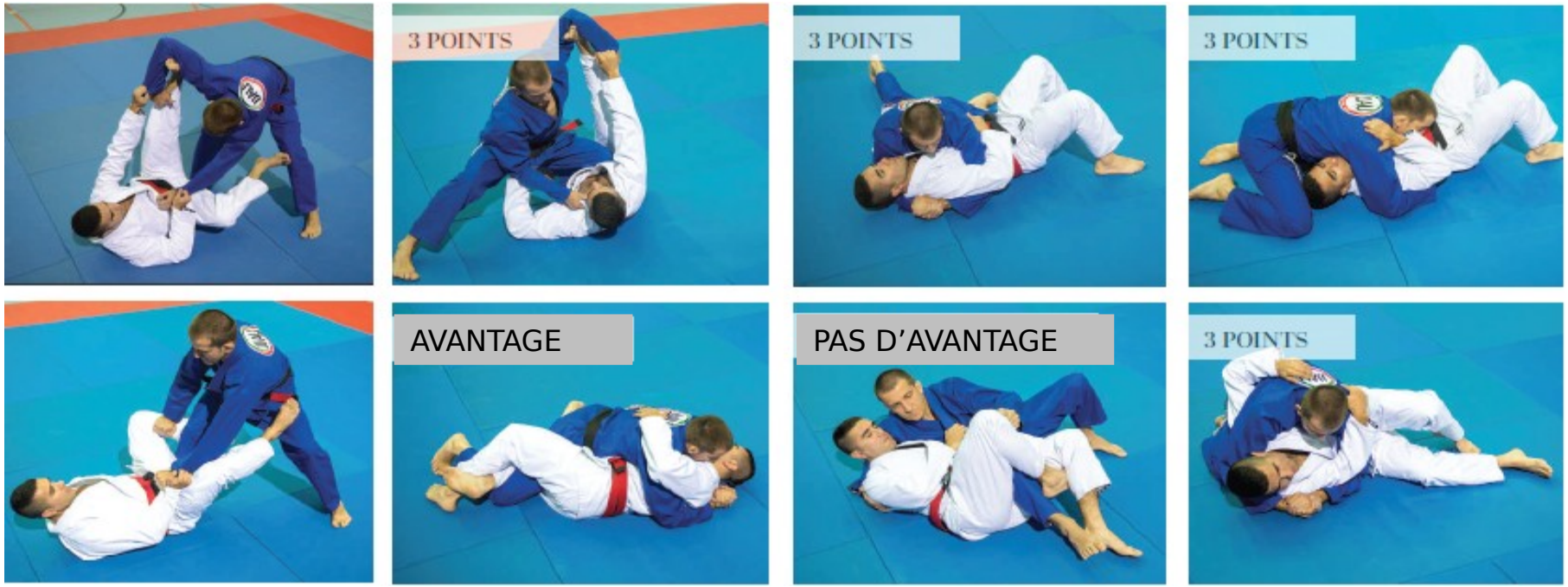
Quand un combattant contrôle le dos de son adversaire en verrouillant sa cheville avec son genou autour des hanches de son adversaire.

Si une technique de contrôle ne peut pas être tenue 3 secondes pour marquer des points, elle sera validée par un avantage.

# C. Garde et Passage de Garde

Quand un athlète doit passer les jambes de son adversaire qui est sur le dos et le maintien en contrôle sur le côté (kuzure yoko shiho gatame), en nord-sud (kuzure kami shiho gatame) ou en contrôle latéral (kuzure gesa gatame) pendant 3s, il marquera 3 points.
La garde est la position où un combattant est sur le dos avec son adversaire entre ses jambes.
La demi-garde est la position dans laquelle le combattant a une seule jambe de prise.

Passer la garde de l'adversaire sans le contrôler ou arriver en demi- garde avec un bon contrôle derrière la tête (face à face) donne un avantage.



# D. Renversement

On considère  comme renversement tous les mouvements au départ de la garde ou la demi-garde vers une position supérieure. Avec un contrôle de 3s, le combattant marquera 2 points.

Aucun avantage  ne sera accordé sur les renversements qui commencent et se terminent dans une situation de garde en 50/50.
Passer de la position de garde vers une prise de dos de l'adversaire avec 3 secondes de contrôle, et au moins un genou au sol de l'adversaire, sera considéré comme un renversement.

# **E. Soumission** – (Clefs et étranglements)

• Le cas échéant, ces règles seront appliquées en fonction de l'âge et des ceintures des combattants:

a. Tous les étranglements sont autorisés, sauf avec les mains ou les doigts.
b. Toutes les clefs sur l'épaule, le coude et le poignet sont autorisées.
c. Les clefs sur les jambes sont autorisées par flexion, extension , ou compression. Tout type de torsion sur le genou est interdit. Si lors d'une clef de jambe, l'adversaire tente de s'échapper en tordant son corps et abandonne ou crie à cause de la douleur, il perd le combat.

• Pendant la soumission:
d. Quand un combattant tape deux fois avec sa main sur l'adversaire, ou sur le sol, d'une manière claire et apparente.
e. Lorsque le combattant frappe le sol à deux reprises avec son pied, en cas de blocage des bras ou des mains.
f. Lorsque le combattant demande à l'arbitre la fin du combat ou exprime son abandon.
g. Lorsque le combattant crie ou émet un bruit exprimant la douleur étant pris par une technique de soumission.
h. Le combattant sera déclaré perdant s'il perd conscience ou est sujet à un évanouissement suite à une technique autorisée. Il n'aura plus l'autorisation de poursuivre la compétition. Ou en cas d'accident ou de blessure si son adversaire n'as pas commis de faute.

Le combat sera arrêté. Le MR lèvera le bras correspondant au-dessus de sa tête, avec la paume tournée vers l'avant pour désigner le vainqueur.

• On attribuera un avantage au combattant s'il tente une technique où l'adversaire est en danger réel de soumission.
Encore une fois, la mission de l'arbitre est de déterminer et d'évaluer l'efficacité de la technique engagée.

• Si un combattant effectue une technique de soumission dans la zone de sécurité, l'arbitre ne doit pas interrompre le combat

• En cas de sortie de l'aire de compétition suite à un mouvement de défense sur une technique de soumission, le MR donnera 2 points au combattant effectuant la technique de soumission.

• S'il ne s'agit pas d'une défense mais d'une fuite, alors ce sera une disqualification.

• En cas de sortie de l'aire de compétition suite à un mouvement d'attaque en soumission, le MR ne donnera pas 2 points à l'attaquant. Arrêtera le combat et éventuellement accordera un avantage.
Le MR doit arrêter le combat et le redémarrer au centre de la zone de combat, les combattants debout.

## SECTION 10
## SANCTIONS / actes interdits

Ce paragraphe contient les «actes interdits» pour les combattants adultes.

Il est essentiel d'observer les lignes directrices correspondantes.

Les pénalités seront données en quatre étapes:

- 1ere Pénalité : Avertissement
- 2ème Pénalité: Avantage à l'adversaire
- 3ème Pénalité: 2 points pour l'adversaire
- 4ème Pénalité: disqualification

L'arbitre annonce la faute et effectue le geste: « poing fermé à la hauteur de l'épaule ».

# 10.1 Faute légère

Sera sanctionnée par pénalité

Les actions suivantes comptent comme des fautes légères

- Passivité / blocage

En cas de passivité, le MR va indiquer le combattant, annoncer «Fight" et effectuer le geste de pénalité.

Si le combattant ne peut pas le voir, le MR touchera le combattant pour lui signifier la pénalité.

a. La Passivité (manque de combativité) est définie lorsque un combattant ne progressent en changeant de position dans un combat mais aussi quand un combattant empêche son adversaire de travailler. L'arbitre doit compter 20 secondes et effectuer le geste de manque de combativité suivi par l'annonce verbale "Fight" et le geste pour la pénalité accordée.

b. Sortir du tatamis ou pousser sans réel attaque technique à l'extérieur du tatamis son adversaire.

c. Quand un combattant tourne autour de l'aire de compétition sans s'engager dans le combat.

d. Lorsque les deux combattants tirent la garde en même temps, l'arbitre va compter 20 secondes. Après quoi, même si les combattants sont en mouvement, si aucun des combattants ne s'est relevé, ou est en train de soumettre son adversaire ou n'est pas entrain de marquer des points, l'arbitre arrêtera le combat et donnera une pénalité aux deux combattants. L'arbitre redémarrera le combat en position debout.

e. Lorsque le combattant rompt la saisie de l'adversaire lorsque son adversaire le prend dans sa garde et ne retourne pas au combat.

f. Lorsque les deux combattants démontrent simultanément un manque de combativité dans une position quelconque.

g. Lorsque le combattant esquive le combat au sol se relève et ne retourne pas au combat.

h. Il n'y a pas de passivité quand un combattant se défend contre les immobilisations de son adversaire.

a. Pas de passivité pour le combattant contrôlant son adversaire en position montée ou contrôle du dos.

b. Saisir la manche du judogi ou du pantalon avec les doigts à l'intérieur.

- Mettre la main sur le visage de l'adversaire.
- Aller au sol, sans saisie de l'adversaire.
- L'utilisation de la ceinture pour toutes les techniques lorsque celle-ci est détachée.
- Arriver en retard pour combattre, prendre trop de temps pour remettre son judogi et/ou sa ceinture. S'habiller et porter des articles non autorisés, défaire sa ceinture. Prendre plus de 20 secondes pour attacher sa ceinture pendant un arrêt du combat.

• Placer le pied délibérément dans la ceinture.

• Placer le pied délibérément à l'intérieur du col sans avoir une saisie du même côté.

- Parler ou faire des commentaires sans raison médicale ou de sécurité.

- désobéir aux arbitres.

- sortir de l'aire de combat pour empêcher l'adversaire de faire un renversement ou une projection( voir les renversements et les projections).

- Quitter la zone de compétition avant l’annonce du vainqueur (dans ce cas 1 pénalité sera ajoutée et un avantage sera donné à l'adversaire).

## Remarques

## 10.2 Faute Grave (Les actions suivantes sont considérées comme fautes graves et seront sanctionnées par une disqualification).

Si un candidat fait une faute grave, il sera disqualifié.

Geste de l'arbitre les 2 poings en l'air pour indiquer la disqualification.

• Appliquer une action avec l'intention évidente de nuire à l'adversaire!

• Quitter la zone de combat délibérément en position réelle de danger de soumission.

• Agir sur les cervicales sans effectuer un étranglement.

• Projeter violemment l'adversaire sur le tapis, alors qu'il est en position de garde.

• Projeter avec des techniques qui amènent avec force la tête ou le cou de l'adversaire dans le sol.

• Donner des coups de poing ou des coups de pied, mordre l'adversaire ou appliquer toute autre action qui est contraire à l'éthique. Si un combattant montre un comportement inapproprié à tout moment de la compétition, les arbitres du tatamis ou l'organisateur décideront si le concurrent doit être expulsé de la compétition .
En suite, informer le responsable d'arbitrage de leur décision, et demander au responsable de la compétition de faire l'annonce officielle. Le candidat expulsé perd tous les combats, déjà gagnés, y compris les médailles. D'autres actions en justice contre le combattant par la Fédération peuvent être appliquées.

• Faire des clefs sur les doigts ou les orteils.

• Appliquer une torsion de jambe. En clef de cheville recouvrir la jambe attaquée avec la jambe extérieure.

• Mettre les doigts dans les yeux de l'adversaire.

•Appliquer des clés de jambe en torsion telles que les clés de talon ou tordre le pied vers l'extérieur.

• Quand un combattant étrangle son adversaire, avec la main sans l'aide du judogi ou avec une ou deux mains autour du cou. Appliquer une pression sur la trachée à l'aide du pouce, ou bloquer le passage de l'air du nez ou de la bouche de son adversaire en utilisant ses mains.

• Quand un combattant tente intentionnellement d'obtenir la disqualification de son adversaire en le faisant réagir de manière à ce que celui-ci se retrouve dans une position illégale.

• L'utilisation de substance, de crème glissante ou de médicaments susceptibles d'affecter l'adversaire.

• Quand un combattant est incapable de changer son judogi.

1

2

5

3

4

# Faute Grave

1. Soumission en étirant les jambes écartées
2. Immobilisation avec blocage des cervicales
3. Clef de cheville
4. Etranglement avec l'avant-bras en utilisant les manches
5. Blocage en Guillotine
6. Clef sur l’omoplate
7. Tirer la tête dans le triangle des jambes
8. Tirer la tête dans le triangle des bras
9. Pousser dans la garde avec pression cervicale
10. Compression de la taille
11. Clef de poignet
12. Renversement sur une jambe, la tête de l'attaquant à l'extérieur du corps de l’adversaire.
13. Compression du biceps
14. Compression du mollet
15. Clef au genou
16. Torsion de cheville
17. Slam (Projection violente de UKE en position de garde)
18. Action sur les cervicales sans étranglement
19. Torsion de la cheville avec blocage du talon
20. Torsion du genou
21. Blocage du pied  et tourner vers  l'intérieur
22. Pression latérale du genou (en croisant de l'extérieur vers l'intérieur
23. Torsion du pied en tournant vers l'extérieur
24. Kanibasami /  projection en ciseaux de jambes
25. Clefs sur les doigts
26. Projeter sur la tête ou le cou

Note importante:

Les 16 premières techniques interdites ne concernent que certaines catégories d’âge.

8

12

15

18.1

10

13

16

18.2

11

14

17.1
17.2

21

25

23

26.1

19

20

24

26.2

# Blocage Latéral du Genou

Attaque caractérisée par un combattant qui place sa cuisse derrière la jambe de l'adversaire et son mollet par dessus le corps de celui-ci au-dessus du genou, en plaçant son pied au-delà de la ligne médiane du corps, puis, exerce une pression sur le genou de l'extérieur vers l'intérieur, tout en gardant le pied de la jambe prise, bloqué entre sa hanche et son aisselle.

Quand un combattant, debout porte son poids sur le pied de la même jambe que le genou contrôlé, le pied sera considéré comme pris ou bloqué et entraîne la disqualification.

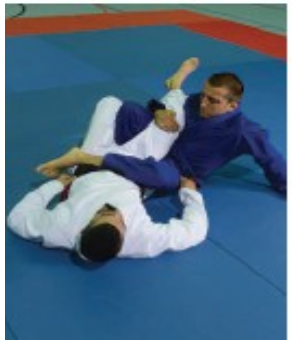
Lorsqu'un combattant effectue une prise de soumission, sera considérée comme une faute grave s'il place son pied dans les caractéristiques illustrées ci-contre.

# Faute Grave

Acte interdit sanctionné par disqualification.

• Lorsque le combattant exécute le mouvement dans les caractéristiques ci-dessous illustrées, avec passage du pied de la ligne médiane du corps de l'adversaire.

# Pas de Faute



Pied libre

Croiser les jambes sous le genou

## Remarques

## SECTION 11
## RÈGLEMENT DU COMBAT

a. Soumission
Un combattant peut gagner le combat avant la fin du temps réglementaire, s'il applique une clef ou un étranglement qui font abandonner l'adversaire, le MR doit arrêter le combat. Ceci est appelé une soumission.

b. Le temps de combat terminé, le combattant qui a le plus de points à la fin du combat sera déclaré vainqueur.

c. Si les combattants sont à égalité de points à la fin du combat, le combattant qui a obtenu le plus grand nombre d'avantages remporte le combat.

d. Si le score est égal à la fois dans le total des points et du nombre d'avantages, les sanctions seront prises en compte pour désigner le vainqueur, à savoir le moins pénalisé.

e. Si le score est à égalité à la fois dans le total des points, en nombre d'avantage et de pénalité, une décision de tous les arbitres sera prise pour designer le vainqueur.

f. Dans le cas de deux combattants blessés accidentellement dans un combat où le score est à égalité au moment de l'accident et qu'aucun combattant n'est capable de continuer, le résultat sera déterminé par tirage au sort.

## SECTION 12
## FORFAIT OU ABANDON

a. La décision « Vainqueur par Forfait » doit être donné par le MR à tout combattant dont l'adversaire ne s'est pas présenté au combat après avoir été appelé 3 fois dans un délai de 3 minutes.

b. La décision " Vainqueur par Abandon" doit être donné par le MR au combattant dont l'adversaire se retire de la compétition au cours du combat.

## SECTION 13
## BLESSURES, maladie et accident

• Dans tous les cas, quand un combattant ou les 2 est arrêté pour cause de blessure, le MR donnera le temps maximum de 2 minutes au combattant blessé. Le total des soins par combattant à chaque combat est fixé à 2 mn.

• Le temps « arrêt médical » commence et se termine au signal de MR.

• Quand un combattant présente des saignements qui ne peuvent pas être stoppés après avoir été soignés, par le médecin à 2 reprises, soins auxquels chaque combattant a le droit pour chaque blessure, celui-ci perd le combat.

a. Si l'un des combattants est incapable de continuer le combat, le MR prendra une décision respectant les clauses suivantes:

1. Lorsque la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, le combattant blessé perdra le combat.

2. Quand il est impossible d'attribuer la cause de la blessure aux compétiteurs, le combattant blessé sera considéré comme perdant par abandon.

1. Quand la blessure est causée en raison d'une action illégale par le combattant indemne, celui-ci sera disqualifié et perdra le combat.

a. Quand un combattant est malade pendant la compétition et ne peut pas continuer, il ne pourra pas continuer la compétition.

b. Le médecin officiel est le seul décisionnaire et déterminera si le combattant blessé peut ou non continuer la compétition.

c. Si un combattant perd connaissance par évanouissement, le combat sera arrêté et le combattant n'aura pas l'autorisation de continuer la compétition.

d. Quand un des combattants souffre de crampes et ne peut pas continuer le combat, on déclarera son adversaire vainqueur du combat.

e. Quand un combattant vomit ou perd le contrôle de fonctions physiques de base, avec l'urination involontaire ou l'incontinence d'intestin, il ne pourra pas continuer la compétition.

## SECTION 14
## HYGIÈNE

• Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts et les cheveux longs doivent être attachés avec un élastique.

• Dans le cas où la peau d'un combattant présente certaines blessures, éruptions cutanées ou une maladie, le médecin officiel doit en être informé, et il décidera si le combattant peut participer ou non à la compétition.

• Hors de la zone de combat, les combattants doivent utiliser des chaussures.

• Le judogi doit être propre et sec sans aucune odeur.