



10. En position debout, tenir continuellement les extrémités de la manche de l'adversaire à des fins défensives ou saisir en "vissant" les extrémités des manches.

11. En position debout, garder continuellement entremêlés les doigts de l'adversaire d'une ou des deux mains afin d'empêcher toute action au cours du combat, ou prendre le poignet ou les mains de l'adversaire seulement pour éviter la prise de garde ou une attaque de sa part.

12. Introduire un doigt ou des doigts dans la manche ou le pantalon de l'adversaire, soit en bas du pantalon, soit à la ceinture (haut) du pantalon.

13. Tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa garde.

14. Rompre la garde de l'adversaire avec deux mains (l'arbitre doit donner shido seulement dans le cas d'une infraction commise, et non pour une infraction supposée).



15. Rompre la prise de l'adversaire avec le genou ou la jambe.



16. Couvrir la partie supérieure du revers de la veste de judogi pour empêcher la garde.



17. Eviter la prise d'Uke avec un coup sur le bras ou la main.



18. Bloquer la main de l'adversaire.



19. Les combattants doivent entrer et sortir de l'aire de compétition revêtus correctement de leur judogi. Si le judogi et/ou la ceinture se défait pendant le combat, le combattant est obligé de les réajuster rapidement. Cela peut être fait entre mate et hajime ou durant toute pause. L'arbitre infligera une pénalité (shido ou hansoku-make en cas de troisième pénalité) au(x) combattant(s) qui ne réajuste(nt) pas leur judogi correctement entre mate et Hajime !.

Défaire intentionnellement son judogi ou celui de l'adversaire; dénouer ou renouer la ceinture ou le pantalon sans la permission de l'arbitre; perdre intentionnellement du temps en réajustant son judogi et sa ceinture. L'arbitre ne doit jamais toucher le judogi ou la ceinture d'un combattant.



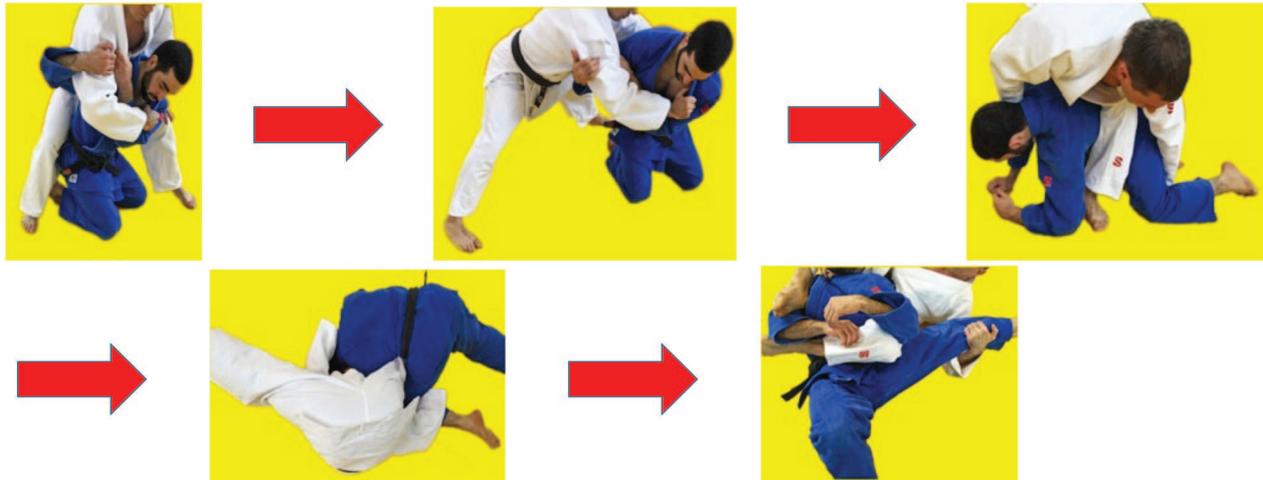
20. Saisir la jambe, le pantalon, bloquer ou pousser la/les jambe(s) de l'adversaire avec les mains ou les bras. Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les deux adversaires sont en position ne-waza et que l'action de tachi-waza est terminée.



Actions valables, aucun shido ne sera donné.



Dans cette position de tachi-waza Tori peut appliquer kansetsu-waza ou shime-waza, parce qu'Uke est dans une position ne-waza.



21. Entourer avec l'extrémité de la ceinture ou la veste autour d'une partie du corps de l'adversaire. L'acte "d'entourer" signifie que la ceinture ou la veste doit complètement faire le tour. Utiliser la ceinture ou la veste comme un point d'ancrage pour une saisie (sans entourer), comme par exemple contrôler le bras de l'adversaire, ne doit pas être pénalisé.

22. Mettre le judogi dans la bouche (que ce soit son propre judogi ou celui de son adversaire).

23. Mettre un pied ou une jambe dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.

24. Appliquer shime-waza en utilisant soit sa propre ceinture ou celle de son adversaire, soit le bas de la veste, soit en utilisant que les doigts.

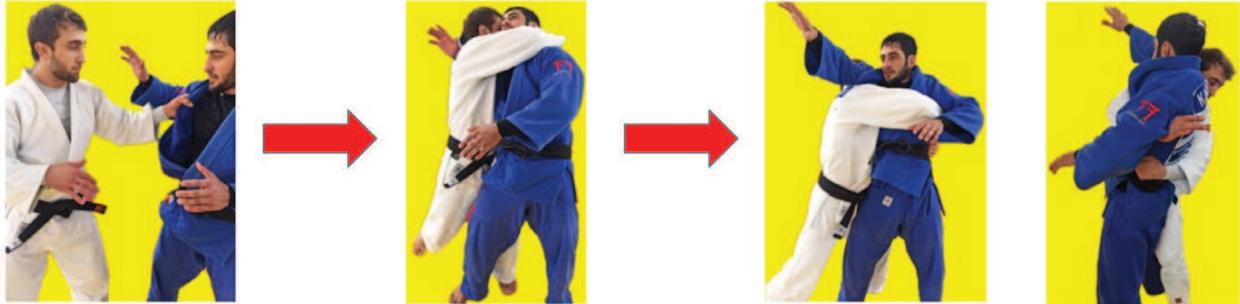


25. En shime-waza ou kansetsu-waza étirer de manière excessive la jambe est interdit et l'arbitre annoncera immédiatement mate et sanctionnera le combattant avec shido.



Effectuer un shime-waza tout en étirant de manière excessive une jambe tendue est interdit. Une attention particulière sera accordée aux situations où Tori, tout en appliquant un shime-waza, étire également et tend la jambe d'Uke. Mate doit être immédiatement prononcé et shido donné.

26. Etreindre directement l'adversaire pour une projection (technique de l'ours).
Précision : pour attaquer avec la technique de l'ours le combattant doit tenir au minimum une prise de garde avant de lancer son attaque.



Il n'est pas autorisé de saisir simultanément ou de prendre une seconde saisie consécutive. Toucher uniquement le judogi ou les mains de l'adversaire afin d'éviter la prise de garde, n'est pas considéré comme kumi-kata, tenir est nécessaire.

La technique de l'ours – double points : si, après une forte étreinte par le bleu, le blanc projette le bleu avec waza-ari, le score (waza-ari blanc) et la pénalité (shido bleu) seront donnés.

Prises autorisées pour la technique de l'ours.



27. Porter des ciseaux avec les jambes sur le tronc de l'adversaire (do-jime), le cou ou la tête (ciseaux avec les pieds croisés), tout en tendant les jambes. En shime-waza (par exemple ryote-jime) il est interdit d'utiliser les jambes croisées pour faciliter la saisie.

28. Donner un coup avec le genou ou le pied, sur la main ou sur le bras de l'adversaire, afin de le forcer à lâcher sa prise ou donner un coup sur la jambe de l'adversaire ou sa cheville sans porter aucune technique.

29. Si les deux combattants sont en tachi-waza (position debout) et que l'un ou les deux applique(nt) kansetsu-waza ou shime-waza, mate et shido doivent être annoncés. Cependant, si l'action est dangereuse ou peut blesser l'adversaire, ce sera hansoku-make.



30. Le fait d'entourer la jambe sans faire une attaque immédiate doit être sanctionné avec shido.



Hansoku-make (graves infractions)

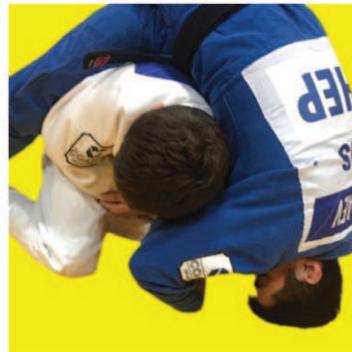
Hansoku-make est donné à tout combattant qui commet une grave infraction ou qui a reçu deux (2) shido puis commet une autre infraction légère.

Si un combattant commet des infractions légères répétées et qu'il va être pénalisé par un troisième (3e) shido, l'arbitre, après consultation avec les juges, annonce hansoku-make. Le troisième (3e) shido n'est pas annoncé comme shido, mais directement comme hansoku-make. Le combat se termine conformément à l'Article 13.

Hansoku-make direct pour la protection du combattant : le compétiteur perd le combat, mais il peut continuer la compétition le cas échéant.

1. "Plonger" la tête la première sur le tatami en se penchant vers l'avant et vers le bas pour exécuter ou tenter d'exécuter des techniques telles que uchimata, harai-goshi, kata-guruma etc. Il est interdit de faire une pirouette en avant quand Uke est sur les épaules ou sur le dos de Tori.

2. Défendre avec la tête, afin d'éviter le moindre traumatisme, si Uke essaye volontairement d'utiliser la tête avec tout mouvement dangereux pour la tête, le cou ou la colonne vertébrale, pour se défendre et éviter d'échapper à un score, doit être sanctionné avec hansoku-make.



Une attention particulière sera accordée aux situations où Tori essaye de projeter son adversaire en tachi-waza, avec, par exemple, seoi-otoshi, seoi-nage, sode-tsurikomi-goshi avec la prise des deux manches et koshi-guruma avec la saisie au niveau du cou et qu'Uke fait une défense de la tête involontaire. Ce sont des exemples et cette situation peut se produire avec d'autres techniques de projection. Dans cette situation, il n'y aura pas de pénalité ni pour Tori, ni pour Uke.

Hansoku-make direct pour les actes contre l'esprit du judo : les combattants ne sont PAS autorisés à continuer la compétition et demeureront dans la position qu'ils ont obtenue sur la feuille de tirage au sort.

1. Porter kawazu-gake (tout en faisant plus ou moins face à son adversaire, le projeter en enroulant une jambe autour de sa jambe en tombant sur lui en arrière dans la même direction).

Même si celui qui porte la prise enroule la jambe pendant l'action de projection, cela doit toujours être considéré comme "kawazu-gake" et être sanctionné. Les techniques telles qu'o-soto-gari, o-uchi-gari, et uchi-mata où le pied/la jambe est enroulé(e) avec la jambe de l'adversaire seront autorisées et devront être comptabilisées.



2. Porter kansetsu-waza sur un autre endroit que sur l'articulation du coude. Essayer des projections, telles que harai-goshi, uchi-mata, etc., avec une seule main en tenant le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à ude-hishigi-waki-gatame (où le poignet de l'adversaire est coincé sous l'aisselle de celui qui porte l'action) et qui tombe volontairement, de face sur le tatami, est susceptible de causer des blessures et sera sanctionné. Ne pas avoir l'intention de projeter un adversaire clairement sur le dos est considérée comme une action dangereuse et sera traitée de la même façon qu'ude-hishigi-waki-gatame.

3. Tomber directement sur le tatami pendant que l'on porte ou que l'on tente de porter des techniques telles qu'ude-hishigi-waki-gatame (voir point 2 ci-dessus).

4. Faucher la jambe d'appui de l'adversaire à l'intérieur lorsque l'adversaire porte une technique telle que harai-goshi, etc.

5. Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci.

6. Tomber intentionnellement en arrière lorsque l'autre combattant s'accroche à son dos et que l'un ou l'autre combattant contrôle le mouvement de l'autre.

7. Soulever son adversaire du sol et le projeter avec force sur le tatami sans appliquer une technique de judo.

8. Ignorer les instructions de l'arbitre.

9. Pousser des cris inutiles, des remarques ou des gestes désobligeants envers l'adversaire ou à l'encontre de l'arbitre durant le combat.

10. Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou non).

11. Toute action contre l'esprit du judo (y compris tout ce qui peut être qualifié d'anti-judo) peut être punie par un hansoku-make direct à n'importe quel moment du combat.

Lorsqu'un combattant a répété de légères infractions et qu'il doit être sanctionné avec un troisième (3e) shido, l'arbitre, après consultation des juges, doit donner hansoku-make au combattant, c'est-à-dire que le troisième (3e) shido n'est pas annoncé comme shido mais doit être annoncé directement comme hansoku-make. Le combat prend fin conformément à l'Article 13.

Article 19 – Forfait et abandon

La décision de fusen-gachi (victoire par forfait) doit être annoncée pour tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour son combat selon la règle des 30 secondes.

Déclarer forfait pour un combat : si un combattant est prêt à temps et que l'adversaire ne se présente pas, le Directeur Sportif de la FIJ (ou une personne désignée) demandera au speaker d'annoncer le dernier appel pour le combattant absent.

L'arbitre invitera ensuite le combattant qui est prêt à attendre au bord de la zone de compétition. Le tableau de marque commencera son compte à rebours à 30 secondes. Si à la fin des 30 secondes l'adversaire n'est toujours pas présent, l'arbitre du tapis invitera le combattant à entrer dans la zone de compétition et il sera déclaré vainqueur par fusen-gachi.

Les arbitres doivent être sûrs, avant d'accorder fusen-gachi, qu'ils ont reçu l'autorisation de le faire par le Directeur Sportif de la FIJ ou la personne désignée.

Si un combattant a déclaré forfait pour un combat, la Commission Ad Hoc de la FIJ peut décider s'il peut participer ou non aux repêchages.

La décision de kiken-gachi doit être accordée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour quelque raison que ce soit, pendant le combat.

Tout combattant ne souhaitant pas se conformer aux exigences des règles d'hygiène, de protection de la tête et des cheveux (voir E1.3 Hygiène) se verra refuser le droit de combattre et son adversaire remportera le combat par fusen-gachi, si le combat n'a pas encore débuté, ou par kiken-gachi, si le combat a déjà débuté, selon la règle de la "majorité des trois".

Si un combattant perd une lentille de contact pendant le combat et ne peut pas la récupérer immédiatement, et s'il informe ensuite l'arbitre qu'il ne peut pas continuer à combattre sans les lentilles de contact, l'arbitre doit accorder la victoire à son adversaire par kiken-gachi selon la règle de la "majorité des trois".

Article 20 - Blessure, maladie ou accident

Dans cet article le rôle du médecin est défini dans l'Annexe E.

La décision du combat, lorsqu'un combattant ne peut pas continuer à cause d'une blessure, d'une maladie ou d'un accident survenu pendant le combat, sera donnée par l'arbitre selon la règle de la "majorité des trois" conformément aux clauses suivantes :

a) Blessure

1. Dans le cas où la blessure est causée par le combattant blessé, il/elle perdra le combat.
2. Dans le cas où la blessure est causée par le combattant qui n'a pas été blessé, celui-ci perdra le combat.
3. Dans le cas où il est impossible de déterminer quel combattant a causé la blessure, le combattant ne pouvant continuer perdra la rencontre.