
REFEREEING RULES 2014-16

Règlement international d'arbitrage 2014-2016



Anglais - Français



Mise à jour au 18 Septembre 2014

En attente de validation définitive par la FIJ

REFEREEING RULES 2014-16

ARTICLE 1 - COMPETITION AREA	2
ARTICLE 2 – EQUIPMENT	4
ARTICLE 3 - JUDO UNIFORM (JUDOGI)	6
ARTICLE 4 – HYGIENE	7
ARTICLE 5 - REFEREES AND OFFICIALS	7
ARTICLE 6 - POSITION AND FUNCTION OF THE CENTRAL REFEREE	9
ARTICLE 7 - POSITION AND FUNCTION OF THE TABLE REFEREES	10
ARTICLE 8 – GESTURES	11
ARTICLE 9 - LOCATION (VALID AREAS)	18
ARTICLE 10 - DURATION OF THE CONTEST	19
ARTICLE 11 - TIME OUT / SONO-MAMA / MATE	19
ARTICLE 12 - TIME SIGNAL	19
ARTICLE 13 - OSAEKOMI TIME	20
ARTICLE 14 - TECHNIQUE COINCIDING WITH THE TIME SIGNAL	20
ARTICLE 15 - START OF THE CONTEST	20
ARTICLE 16 - ENTRY INTO NEWAZA	23
ARTICLE 17 - APPLICATION OF MATE	24
ARTICLE 18 - SONO-MAMA	25
ARTICLE 19 - END OF THE CONTEST	26
ARTICLE 20 - IPPON	29
ARTICLE 21 - WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	29
ARTICLE 22 – WITHOUT CONTENTS	29
ARTICLE 23 - WAZA-ARI	30
ARTICLE 24 - YUKO	30
ARTICLE 25 – WITHOUT CONTENTS	30
ARTICLE 26 - OSAEKOMI-WAZA	31
ARTICLE 27 - PROHIBITED ACTS AND PENALTIES	32
ARTICLE 28 - DEFAULT AND WITHDRAWAL	38
ARTICLE 29 - INJURY, ILLNESS OR ACCIDENT	38
ARTICLE 30 - SITUATIONS NOT COVERED BY THE RULES	42
GLOSSARY OF JAPANESE TERMS	43

REFEREEING RULES 2014-16

ARTICLE 1 – SURFACE DE COMPÉTITION	2
ARTICLE 2 – EQUIPEMENT	4
ARTICLE 3 – TENUE DU JUDOKA (JUDOGI)	6
ARTICLE 4 – HYGIÈNE	7
ARTICLE 5 – ARBITRES ET OFFICIELS	7
ARTICLE 6 - POSITION ET FONCTION DE L'ARBITRE CENTRAL	9
ARTICLE 7 - POSITION ET FONCTION DES ARBITRES DE TABLE	10
ARTICLE 8 – GESTES	11
ARTICLE 9 – LIEUX (SURFACES AUTORISÉES)	18
ARTICLE 10 – DURÉE DE COMBAT	19
ARTICLE 11 – INTERRUPTION DU TEMPS / SONO-MAMA / MATE	19
ARTICLE 12 – SIGNAL SONORE DE LA FIN DU TEMPS DE COMBAT	19
ARTICLE 13 – TEMPS DE L'OSA KOMI	20
ARTICLE 14 - TECHNIQUE COINCIDENT AVEC LE SIGNAL SONORE DE LA FIN DU TEMPS DE COMBAT	20
ARTICLE 15 – DÉBUT DU COMBAT	20
ARTICLE 16 – ENTRÉES/LIAISON EN NE-WAZA	23
ARTICLE 17 - APPLICATION DU MATE	24
ARTICLE 18 - SONO-MAMA	25
ARTICLE 19 – FIN DU COMBAT	26
ARTICLE 20 - IPPON	29
ARTICLE 21 - WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	29
ARTICLE 22 – PAS DE CONTENU	29
ARTICLE 23 - WAZA-ARI	30
ARTICLE 24 - YUKO	30
ARTICLE 25 – SANS CONTENU	30
ARTICLE 26 - OSA KOMI-WAZA	31
ARTICLE 27 – ACTES INTERDIS ET PÉNALITÉS	32
ARTICLE 28 – FORFAIT ET ABANDON	38
ARTICLE 29 – BLESSURE, MALADIE OU ACCIDENT	38
ARTICLE 30 - SITUATIONS NON DÉFINIES PAR LES RÈGLES	42
GLOSSAIRE DES TERMES JAPONAIS	43

Article 1 - Competition Area

The competition area shall be a minimum of 14m x 14m and shall be covered by Tatamis or similarly acceptable material.

The competition area shall be divided into two (2) zones.

The inner area shall be called the contest area and shall always be of a minimum of 8m x 8m or a maximum of 10m x 10m.

The area outside the contest area shall be called the safety area and shall be a minimum of 3m wide.

The contest area will be a different colour to the safety area, and must maintain sufficient contrast to avoid misleading edge situations.

The recommended colours that have been approved by the IJF.

The competition area must be fixed to a resilient floor or platform (see Appendix).

When using two (2) or more adjoining competition areas, the common or shared safety area shall be 4 metres.

A free zone, a minimum of 50cm must be maintained around the entire competition area.

APPENDIX Article 1 - Competition Area

For Olympic Games, World Championships and Masters the contest area must be 10 x 10m and 4 meters minimum for safety area.

Recommended for Continental Championships.

Tatamis

Shall measure 1m x 2m, or 1m x 1m, made of pressed foam.

They must be firm under foot, have the property of absorbing shock during Ukemi, and not be slippery or too rough.

The elements making up the surface for the competition must be aligned without space in between be smooth of surface and fixed in such a way that they cannot be displaced.

The technical specifications to be met by the Tatamis are laid down in Annex 6, 'IJF TATAMI RULES' Sports and Organization Rules from the International Judo Federation (Sports and Organization Rules, hereafter SOR).

Platform

The platform is optional and must be solidly made of wood, while still having a certain resilience and measuring approximately 18m x 18m and no more than 1m in height (generally 50cm or less). (When using a platform, it is recommended that the safety area should be a minimum of 4m wide all around the competition area).

Article 1 – Surface de compétition

La surface de compétition sera au minimum de 14m x 14m et devra être couverte par des tatami ou du matériel similaire acceptable.

La surface de compétition sera divisée en (2) zones.

L'intérieur de la surface sera appelée « surface de combat » et sera toujours au minimum de 8m x 8m ou au maximum de 10m x 10m.

L'extérieur de la surface sera appelée « surface de sécurité » et sera de 3m de large minimum

La surface de combat sera d'une couleur différente de la surface de sécurité, et doit maintenir un contraste suffisant pour éviter des situations trompeuses en bordure.

Les couleurs recommandées ont été approuvées par l'IJF.

La surface de compétition doit être fixée à un plancher résistant ou une plateforme. (Voir annexe).

Quand est utilisé deux (2) surfaces, ou plus, de compétitions attenantes, la surface commune ou partagée de sécurité devra être de 4 mètres.

Une surface libre, d'un minimum de 50cm doit être maintenu autour de la surface entière de compétition.

ANNEXE Article 1 – Surface de Compétition

Pour les Jeux Olympiques, Championnats du Monde et Masters la surface de combat doit être de 10 x 10m avec 4 mètres minimum de surface de sécurité.

Recommandé pour les championnats continentaux.

Tatamis

Devront mesurer 1m x 2m, ou 1m x 1m, faits d'une mousse compacte.

Ils doivent être ferme sous le pied, être propre et absorber les chocs durant les chutes et non être glissant ou trop rugueux.

Les éléments composant la surface de compétition doivent être alignés sans espace entre pour que la surface soit lisse et fixée d'une telle façon qu'ils ne puissent pas bouger.

Les spécifications techniques à propos des tatamis sont indiquées en Annexe 6 des règles de l'IJF concernant les Tatami », dans le document sur les règles sportives et d'organisation de la Fédération Internationale de Judo sportives et d'organisation (Sports and Organization Rules, hereafter SOR).

Plateforme

La plateforme est optionnelle et doit être solidement faite de bois, en ayant toujours une certaine résistance et mesurer approximativement 18m x 18m et pas plus d'un mètre de hauteur (généralement 50cm ou moins). (Quand une plateforme est utilisée, il est recommandé que la surface de sécurité fasse au minimum 4m de large tout autour de la surface de compétition).

< COMPETITION AREA >



< CONTEST AREA >



< SURFACE DE COMPETITION >



< SURFACE DE COMBAT >



Article 2 – Equipment

a) Scoreboards

For each competition area there shall be two (2) scoreboards that indicate the scores horizontally, placed outside the competition area where they can be easily seen by the Referees, Commission members, officials and spectators.

The scoreboards must be manufactured with a device that indicates the penalties received by the contestants. (See Appendix Example). Whenever electronic scoreboards are used, manual scoreboards must be available as a backup (see Appendix).

b) Timing Clocks

There shall be timing clocks as follows:

Contest duration	One (1)
Osaekomi	Two (2)
In reserve	One (1)

Whenever electronic timing clocks are used, manual timing clocks must also be used to check their accuracy (see Appendix).

c) Flags (Timekeepers)

Timekeepers shall use flags as follows;

Yellow	Time out
Green	Osaekomi duration

It will not be necessary to use the yellow and the green flags whenever an electronic display clock showing contest duration and Osaekomi duration is in use. However, these flags must be available in reserve.

d) Time Signal

There shall be a bell or similar audible device to indicate to the Referee the end of the time allotted for the contest.

e) White and Blue Judogis

The contestant shall wear either a white or blue Judogi. (The first Contestant called shall wear the white Judogi; the second shall wear the blue.)

APPENDIX Article 2 - Equipment

Position of Scoreboard Keepers / Contest Sheet Writers / Timekeepers

The Contest Sheet Writers, Scoreboard Keepers and Timekeepers must be facing the central Referee.

Article 2 – Equipement

a) Tableaux d'affichage

Pour chaque surface de compétition il y aura deux (2) tableaux d'affichage, qui indiquent les scores horizontalement, placés en dehors de la surface de compétition et qui peuvent être facilement vus par les arbitres, les membres de la Commission, les officiels et les spectateurs.

Les tableaux d'affichage doivent avoir un dispositif qui indique les pénalités recues par les combattants (Voir exemple en annexe).

Quand les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, les tableaux d'affichage manuels doivent être disponibles en réserve. (voir annexe).

b) Chronomètres

Il y aura avoir des chronomètres manuels à disposition :

Durée du combat	un (1)
Osaekomi	deux (2)
En réserve	un (1)

Lorsque les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, des chronomètres manuels doivent également être utilisés pour vérifier l'exactitude (voir annexe).

c) Drapeaux (Chronométreurs)

Les chronométreurs devront utiliser les drapeaux suivants ;

Jaune	Interruption du temps
Vert	Durée de l'osaekomi

Il ne sera pas nécessaire d'utiliser les drapeaux jaune et vert lorsqu'un panneau lumineux électronique montre le temps de combat et la durée de l'osaekomi qui est en cours. Cependant, ces drapeaux doivent être disponibles en réserve.

d) Signal du temps

Il devra y avoir une cloche ou un dispositif sonore semblable pour indiquer à l'arbitre la fin du temps imparti au combat.

e) Judogi blanc et bleu

Le combattant devra porter un judogi blanc ou bleu. (Le premier appelé devra porter un judogi blanc ; le second devra porter un judogi bleu).

ANNEXE Article 2 - Equipement

Position des personnes qui contrôlent le tableau d'affichage / Des transpositeurs de résultats / Des chronométreurs

Les transpositeurs de résultats, les personnes qui contrôlent le tableau d'affichage et les chronométreurs doivent être en face de l'arbitre central.

Distance of Spectators

In general the spectators should not be permitted closer than 3m to the competition area (or platform).

Timing Clocks and Scoreboards

The timing clocks must be accessible to those persons responsible for maintaining their accuracy, and they must be checked for accuracy at the start of and regularly during the competition. The scoreboards must meet the standards set out by the IJF and should be at the disposal of the Referees as needed.

The manual timing clocks must be used simultaneously with the electronic equipment, in case of failure of the electronic timing clocks. The manual scoreboards must be available in reserve.

Manual Scoreboard



EXAMPLE:

White has scored Waza-ari and has also been penalised with one (1) Shido.

Electronic Scoreboard



EXAMPLE:

White has scored Waza-ari and has also been penalised with two (2) Shido.
Blue has scored one (1) Yuko.

Distance des spectateurs

En général les spectateurs ne doivent pas être autorisés à moins de 3 m de la surface de compétition (ou plateforme).

Chronomètres et tableaux d'affichage

Les chronomètres doivent être accessibles aux personnes chargées de leur maintenance et ils doivent être vérifiés régulièrement pour assurer l'exactitude au début et pendant la compétition. Les tableaux d'affichage doivent respecter les normes établies par la FIJ et devront être à la disposition des arbitres, si nécessaire.

Les chronomètres manuels doivent être utilisés simultanément avec l'équipement électronique, en cas de panne. Les tableaux indicateurs manuels doivent être disponibles en réserve.

Tableau d'affichage manuel



EXEMPLE:

Le blanc a marqué Waza-Ari et a été également pénalisé par un (1) shido.

Tableau d'affichage électronique



EXEMPLE:

Le blanc a marqué Waza-Ari et a été également pénalisé par deux (2) shido. Le bleu a marqué un (1) yuko.

Article 3 - Judo Uniform (Judogi)

The contestants shall wear a Judogi complying with the following conditions:

On the day of the competition, the fighters must be in conformity with JUDOJI REGULATION up to this date.

Document of reference: JUDOJI REGULATION.

This document is visible on the IJF website (DOCUMENTS ->ADMINISTRATIVE).

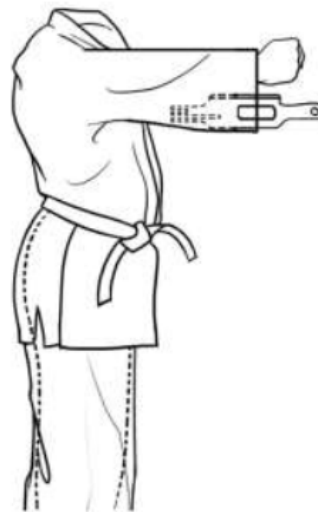
On the day of the competition, the fighters must be in conformity with the GUIDANCE OF JUDOJI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS up to this date. IJF website, (DOCUMENTS -> EDUCATION & COACHING COMMISSION).

All information must be in the 'JUDOJI REGULATION' and 'GUIDANCE OF JUDOJI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS'.

MODIFICATIONS JUDOJI REGULATION. (Enforcement 01 January 2014).

1/ The Sleeve

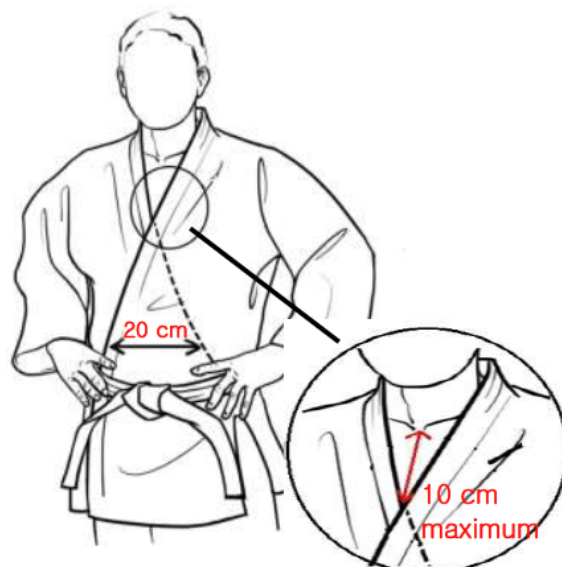
Judogi sleeves must cover up the full arm including wrist in the control position of the Judogi jacket (open arms).



2/ The Jacket

The distance between the 2 lapels of the jacket horizontally, needs to be of a minimum of 20 cm.

The distance between the sternum top and the lapel crossing point of the jacket vertically must be less than 10cm.



Article 3 – Tenue du Judoka (Judogi)

Les combattants devront porter un judogi complet répondant aux conditions suivantes :
Le jour de la compétition, les combattants doivent être en conformité avec le règlement relatif au judogi en vigueur à la date de la compétition.

Document de référence : Règlement du Judogi

Ce document est accessible sur le site de l'IJF (DOCUMENTS ->ADMINISTRATIVE).

Le jour de la compétition, les combattants doivent être en conformité avec le référentiel sur le contrôle du judogi pendant les compétitions de l'IJF en vigueur à la date de la compétition.

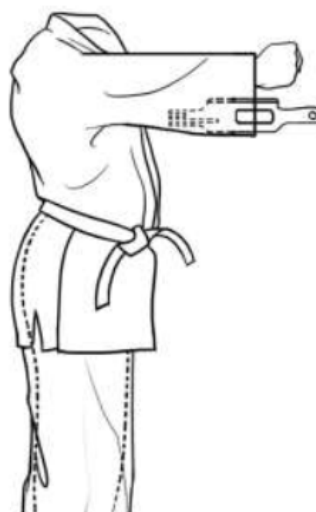
Site de l'IJF (DOCUMENTS -> EDUCATION & COACHING COMMISSION).

Toutes les informations sont dans le « règlement du judogi » et le « référentiel sur le contrôle du judogi pendant les compétitions IJF ».

MODIFICATIONS du règlement du Judogi. (Applicable au 01 Janvier 2014).

1/ La manche

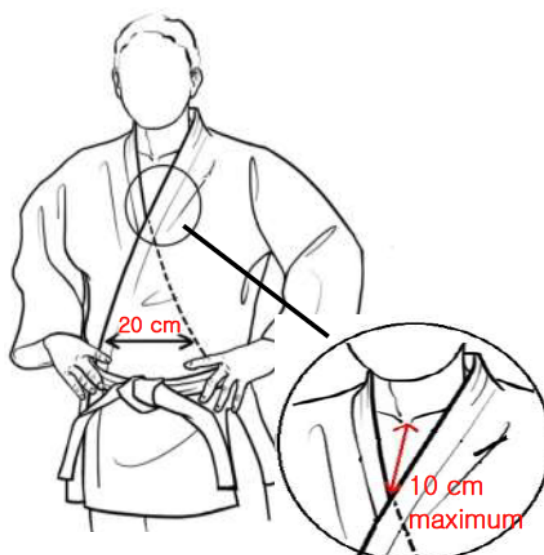
Les manches du judogi doivent couvrir l'ensemble du bras, poignet inclus, dans la position de contrôle de la veste du judogi (bras tendus).



2/ La veste

La distance horizontale entre les 2 revers de la veste, doit être au minimum de 20 cm.

La distance verticale entre le haut du sternum et le point de croisement de la veste doit être d'au moins 10 cm.



Article 4 – Hygiene

- 1.- The Judogi shall be clean, generally dry and without unpleasant odour.
- 2.- The nails of the feet and hands shall be cut short.
- 3.- The personal hygiene of the contestant shall be of a high standard.
- 4.- Long hair shall be tied up so as to avoid causing any inconvenience to the other contestant. Hair shall be tied by means of a hair band made of rubber or similar material and be void of any rigid or metal components. The head may not be covered except for bandaging of a medical nature.
- 5.- Any contestant not willing to comply with the requirements of Articles 3 and 4 shall be refused the right to compete and the opponent shall win the contest as provided for in Article 28 of these Rules, by Fusen-gachi, if the contest has not yet started, or by Kiken-gachi, if the contest has already started, according to the "majority of three" rule.

Article 5 - Referees and Officials

Generally, the contest shall be conducted by three Referees of different nationalities to the two competing athletes will referee each contest.

One Referee on the mat with a radio communication system is connected to the two Referees at the table of the mat who will assist with a video CARE system under supervision of the Refereeing Commission.

A rotation system will be implemented for the Referees to ensure neutrality.

The Referees shall be assisted by Scoreboard Keepers, Timekeepers and Contest Sheet Writers.

The Referee's uniform shall conform to the dress code of the Organization.

The Refereeing Commission members who can eventually intervene, also seated nearby with his own CARE system must be connected with the Referees via headphones. Which acting procedure is reflected in Article 19.6.

Article 4 – Hygiène

- 1.- Le judogi devra être propre, sec et sans odeur désagréable.
- 2.- Les ongles des pieds et des mains devront être coupés courts.
- 3.- L'hygiène corporelle du combattant devra être irréprochable.
- 4.- Les cheveux longs devront être attachés au moyen d'un élastique ou d'un matériel semblable sans avoir de composants rigides ou en métal. La tête ne devra pas être recouverte excepté par un bandage à caractère médical.
- 5.- Tout combattant qui ne veut pas se conformer aux conditions des articles 3 et 4 se verra refuser le droit de combattre et son adversaire gagnera le combat conformément à l'article 26 de ce règlement, par Fusen-gachi, si le combat n'a pas encore commencé, ou par Kiken-gachi, si le combat a déjà commencé, selon la règle de « la majorité des trois ».

Article 5 – Arbitres et officiels

En règle générale, le combat sera dirigé par trois arbitres de nationalités différentes des deux athlètes qui combattent.

L'arbitre sur le tapis est en contact par un système de radio-communication avec les deux arbitres de table du tapis, aidés par le système vidéo « Care » et supervisés par la Commission d'arbitrage.

Un système de rotation pour les arbitres sera mis en place pour assurer la neutralité.

Les arbitres devront être assistés par les responsables du tableau d'affichage, les chronométreurs et les transpositeurs de résultats.

La tenue de l'arbitre devra être conforme au code vestimentaire de l'organisation.

Les membres de la commission d'arbitrage qui peuvent éventuellement intervenir, sont en reliés avec le système « Care » et doivent être en liaison avec les arbitres via les oreillettes. Cette procédure est précisée à l'article 19.6.

APPENDIX Article 5 - Referees and Officials

The Organising Committee shall ensure that the Timekeepers, Contest Sheet Writers and Scoreboard Keepers as well as other technical assistants have been thoroughly trained as technical officials. There shall be a minimum of two (2) Timekeepers; one to register the real contest time and one to specialise in Osaekomi time. If possible there should be a third person to supervise the two (2) timekeepers to avoid any errors due to mistakes or forgetfulness.

The overall Timekeeper (real contest time) shall start the clock on hearing the announcement of Hajime or Yoshi and shall stop it on hearing the announcement of Mate or Sono-mama.

The Osaekomi timekeeper shall start the clock on hearing Osaekomi, stop it on Sono-mama, and restart it on hearing Yoshi. On hearing either Toketa or Mate he shall stop the clock and indicate the number of seconds elapsed to the Referee. On expiry of the time for Osaekomi (20 seconds or 15 seconds if the contestant applying the hold has already been awarded a Waza-ari he shall indicate the end of the Osaekomi by means of an audible signal.

The Osaekomi timekeeper shall raise a green flag whenever he starts the clock on hearing the announcement and seeing the signal of Osaekomi or Yoshi. He shall lower the flag when he stops the clock on hearing Toketa, Mate or Sonomama, or on expiry of the time for Osaekomi.

The overall timekeeper (real contest time) shall raise a yellow flag whenever he stops the clock on hearing the announcement and seeing the signal of Mate or Sono-mama and he shall lower the flag when he restarts the clock on hearing Hajime or Yoshi.

When the time allowed for the contest has expired, the Timekeepers shall notify the Referee of this fact by a clearly audible signal (see Articles 10, 11 and 12 of the Refereeing Rules).

The Scoreboard Keeper must ensure that he is thoroughly familiar with the current Referee gestures and announcements, so that he can accurately indicate the progress and results of a contest.

In addition to the above persons there shall be a Contest Sheet Writer to record the overall course of the contests.

If electronic systems are used, the procedure shall be the same as described above. However, manual timing clocks must also be used simultaneously with the electronic equipment to ensure their accuracy and manual scoreboard must be available in reserve.

ANNEXE Article 5 – Arbitres et Officiels

Le comité d'organisation devra s'assurer que les chronométreurs, les transpositeurs de résultats et les responsables des tableaux d'affichage ainsi que les autres aides techniques aient été correctement formés.

Il y aura un minimum de deux (2) chronométreurs; un pour enregistrer le temps de combat réel et un spécialement pour le temps d'Osaekomi.

Si possible, il devra y avoir une troisième personne pour superviser les deux (2) chronométreurs afin d'éviter toutes fautes dû aux erreurs ou au manque d'attention.

Le chronométreur général (temps de combat réel) devra mettre en marche le chronomètre en entendant l'annonce de Hajime ou de Yoshi et devra l'arrêter en entendant l'annonce de Mate ou de Sono-mama.

Le chronométreur pour l'Osaekomi devra mettre en marche le chronomètre en entendant Osaekomi, l'arrête à Sono-mama, et le devra le remettre en marche en entendant Yoshi. A l'annonce de Toketa ou Mate, il devra arrêter le chronomètre et indique à l'arbitre le nombre de secondes qui se sont écoulées.

A la fin du temps de l'Osaekomi (20 secondes ou 15 secondes si le combattant concerné a déjà Waza-Ari) il devra indiquer la fin de l'Osaekomi au moyen d'un signal sonore.

Le chronométreur de l'Osaekomi devra lever le drapeau vert chaque fois qu'il met en marche le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de l'Osaekomi ou de Yoshi. Il devra abaisser ce drapeau quand il arrête le chronomètre en entendant Toketa, Mate ou Sono-Mama, ou à la fin du temps de l'Osaekomi.

Le chronométreur général (temps de combat réel) devra lever le drapeau jaune chaque fois qu'il arrête le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de Mate ou Sono Mama et devra abaisser ce drapeau quand il remet en marche le chronomètre en entendant Hajime ou Yoshi.

Quand le temps défini pour le combat est expiré, le chronométreur devra informer l'arbitre de ce fait par un signal clairement audible (voir les articles 10, 11 et 12 des règles d'arbitrage).

Le responsable du tableau d'affichage doit connaître les gestes et les annonces de l'arbitre, de sorte qu'il puisse exactement indiquer l'évolution et les résultats du combat.

En plus des personnes ci-dessus il devra y avoir un transpositeur des résultats pour enregistrer la progression des combats.

Si des systèmes électroniques sont utilisés, le procédé devra être identique à celui décrit ci-dessus.

Cependant, des chronomètres manuels doivent également être utilisés en simultanément avec l'équipement électronique pour en assurer l'exactitude et un tableau d'affichage manuel doit être disponible en réserve.

Article 6 - Position and Function of the central Referee

The Referee shall generally stay within the contest area. He shall conduct the contest and administer the decisions. He shall ensure that the decisions are correctly recorded.

APPENDIX Article 6 - Position and Function of the central Referee

The Referee should ensure that all is in good order e.g. competition area, equipment, uniforms, hygiene, technical officials etc. before starting the contest.

The contestant wearing blue Judogi is to the left of the Referee and the contestant wearing the white Judogi is to the right of the Referee.

In cases when both contestants are in Newaza and facing outwards, the Referee may observe the action from the safety area.

Before officiating a contest, the Referees should familiarise themselves with the sound of the bell or means of indicating the end of the contest on their particular

Tatami, and with the position of the doctor or medical assistant. When assuming control of a competition area the Referee should ensure that the mat surface is clean and in good condition, that there are no gaps between the Tatamis, and that the contestants comply with Articles 3 and 4 of the Refereeing Rules.

The Referee should ensure that there are no spectators, supporters or photographers in a position to cause a nuisance or a risk of injury to the contestants.

The Referee should leave the competition area during presentations or any lengthy delay in the program.

Article 6 - Position et fonction de l'arbitre central

L'arbitre devra rester généralement sur la surface de combat. Il devra diriger le combat et donner les décisions. Il devra s'assurer que les décisions sont correctement enregistrées.

ANNEXE Article 6 - Position et fonction de l'arbitre central

L'arbitre central devra s'assurer, avant que le combat commence, que tout est en ordre, comme par exemple : la surface de compétition, l'équipement, les judogi, l'hygiène, les officiels techniques etc.

Le combattant portant le Judogi bleu est à la gauche de l'arbitre et le combattant portant le Judogi blanc est à la droite de l'arbitre.

Dans le cas où les deux combattants sont en Newaza et combattent à l'extérieur, l'arbitre peut observer l'action depuis la surface de sécurité.

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres devront se familiariser avec : le bruit de la cloche ou d'autres moyens sonores qui indiquent la fin du combat sur leur propre Tatami, ou la position du docteur ou de l'assistance médicale. En contrôlant la surface de compétition l'arbitre devra s'assurer que la surface du tapis est propre et en bon état, qu'il n'y a aucun espace entre les Tatami, et que les combattants se conforment aux articles 3 et 4 des règles d'arbitrage.

L'arbitre devra s'assurer qu'il n'y a aucun spectateur, supporter ou photographe dans une position pouvant nuire ou causer un risque de blessures aux combattants.

L'arbitre devra quitter la surface de compétition pendant les cérémonies ou tout retard prolongé dans le programme.

Article 7 - Position and Function of the table Referees

Two Referees will be seating at the table of the mat that will be refereeing together with the central Referee connected by earphones and will assist him with a video CARE system according to the 'majority of three' rule.

Should a Referee notice that the scoreboard is incorrect he should draw the central Referee's attention to the mistake.

A Referee should not pre-empt the central Referee's signal for a score.

The Referee should leave the competition area during presentations or any lengthy delay in the program.

Should a contestant have to change any part of the Judogi outside the competition area, or need to temporarily leave the competition area after the contest has started for a reason considered necessary by the central Referee, giving this authorisation only in exceptional circumstances, a table Referee must obligatorily go with the contestant to see that no anomaly occurs.

In case that the table Referee is not of the same sex, an official designated by the Refereeing Director shall substitute for the table Referee and accompany the contestant.

Article 7 - Position et fonction des arbitres de table

Deux arbitres seront placés à la table du tapis où ils vont arbitrer avec l'arbitre central, reliés par des oreillettes et seront aidés par le système vidéo « Care » selon la règle de la « majorité des trois ».

Si un arbitre de table voit que le tableau d'affichage est incorrect, il devra attirer l'attention de l'arbitre central sur l'erreur.

L'arbitre de table ne devra pas anticiper le signal de l'arbitre central pour les valeurs.

Les arbitres de table devront quitter la surface de compétition pendant les cérémonies ou tout retard prolongé dans le programme.

Si un combattant doit changer une partie de son Judogi en dehors de la surface de compétition ou doit quitter temporairement celle-ci après que le combat soit débuté pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre central, et autorisé uniquement dans des circonstances exceptionnelles, un arbitre de table doit obligatoirement accompagner le combattant pour vérifier qu'aucune anomalie ne se produise.

Dans le cas où les arbitres de table ne sont pas du même sexe que le combattant, un officiel devra être désigné par le directeur de l'arbitrage pour remplacer l'arbitre de table et accompagner le combattant.

.

Article 8 – Gestures

The Referee

The Referee shall make gestures as indicated below when taking the following actions :

- 1) Ippon : shall raise one arm with palm of hand facing forward, high above the head.
- 2) Waza-ari : shall raise one of his arms with palm of hand facing downwards, sideways, to shoulder height.
- 3) Waza-ari-awasete-ippou : First Waza-ari, then Ippou gesture.
- 4) Yuko : shall raise one of his arms, with palm of hand facing downwards, 45 degrees from his body.
- 5) Osaekomi : shall point his arm out from his body down towards the contestants while facing the contestants and bending his body towards them.
- 6) Toketa : shall raise one of his arms to the front and wave it from right to left quickly two or three times while bending his body towards the contestants.
- 7) Hikiwake : shall raise one of his hands high in the air and bring it down to the front of his body (with thumb edge up) and hold it there for a while.
(See Appendix.)
- 8) Mate : shall raise one of his hands to shoulder height with his arm approximately parallel to the Tatami and display the flattened palm of his hand (fingers up) to the Timekeeper.
- 9) Sono-mama : shall bend forward and touch both contestants with the palms of his hands.
- 10) Yoshi : shall firmly touch both contestants with the palms of his hands and bring pressure on them.
- 11) To indicate the cancellation of an expressed opinion : shall repeat with one hand the same gesture while raising the other hand above the head to the front and wave it from right to left two or three times.
- 12) To indicate the winner of a contest : shall raise one hand, palm in, above shoulder height towards the winner.
- 13) To direct the contestant(s) to re-adjust the Judogi : shall cross left hand over right, palms facing inwards, at belt height.
- 14) To call the Doctor : shall face the medical table, wave an arm (palm upwards) from the direction of medical table towards the injured contestant.
- 15) To award a penalty (Shido, Hansoku-make) : shall point towards the contestant to be penalised with the forefinger extended from a closed fist.
- 16) Non-combativity : shall rotate, with a forward motion, the forearms at chest height then point with the forefinger at the contestant to be penalised.
- 17) False attack : shall extend both arms forward, with hands closed and then make a downward action with both hands.

Article 8 – Gestes

L'arbitre

L'arbitre central devra faire les gestes indiqués ci-dessous pour les actions suivantes :

- 1) Ippon : devra lever un bras bien au-dessus de sa tête avec la paume de main vers l'avant.
- 2) Waza-ari : devra lever un bras avec la paume de main vers le bas, latéralement, à hauteur de l'épaule.
- 3) Waza-ari-awasete-ippou : Premier geste, celui de Waza-Ari, puis second geste celui du ippou.
- 4) Yuko : devra lever un bras latéralement, avec la paume de main en bas à 45 degrés de son corps.
- 5) Osaekomi : devra tendre un bras vers le bas en l'écartant de son corps en direction des combattants tout en faisant face à eux et en penchant son corps vers eux.
- 6) Toketa : Devra lever un bras tendu vers l'avant et l'agiter rapidement de droite à gauche deux ou trois fois tout en penchant son corps vers les combattants.
- 7) Hikiwake : devra lever un bras tendu vers le haut et l'abaisser devant son corps (avec le pouce vers le haut) en le maintenant horizontalement un moment.
(Voir annexe).
- 8) Mate : Devra lever un bras à hauteur de son épaule parallèlement au tatami, paume de la main avec les doigts vers le haut en direction du chronométrateur.
- 9) Sono-mama : devra se pencher en avant et toucher les deux combattants avec les paumes de mains.
- 10) Yoshi : Devra toucher fermement les deux combattants avec les paumes de mains et exercer une pression sur eux.
- 11) Pour indiquer l'annulation d'une opinion exprimée : devra répéter le même geste tout en levant l'autre main au-dessus de la tête en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.
- 12) Pour indiquer le vainqueur d'un combat : devra lever le bras, tendu, paume vers l'intérieur, au-dessus du niveau de l'épaule en direction du vainqueur.
- 13) Pour demander au(x) combattant(s) de rajuster leur Judogi : devra croiser la main gauche sur la main droite, paumes vers l'intérieur, à la hauteur de la ceinture.
- 14) Pour appeler le docteur : face à la table médicale, devra lever la main (paume vers le haut) en direction de la table médicale, puis vers le combattant blessé.
- 15) Pour attribuer une pénalité (Shido, Hansoku-make) : Devra pointer avec l'index tendu, poing fermé, le combattant à pénaliser.
- 16) Non-combativité : devra tourner vers l'avant les avant-bras à hauteur de la poitrine (moulinette), puis pointer avec l'index le combattant à pénaliser.
- 17) Fausse attaque : devra tendre les deux bras en avant, poings fermés en faisant une action de haut en bas.

APPENDIX Article 8 - Gestures

When it is not clearly apparent, the Referee may after the official signal, point to the blue or white contestant (starting position) to indicate which contestant scored or was penalised.

To indicate to the contestant/s that he may sit cross-legged at the starting position if a lengthy delay in the contest is envisaged, the Referee should signal towards the starting position with an open hand, palm upwards.

Yuko and Waza-ari gestures should start with the arm across the chest, then sideways to the correct finishing position.

Yuko, Waza-ari gestures should be maintained while moving to ensure that the score is clearly visible to the table Referees. However, care should be taken when turning to keep the contestants within view.

7) The Hikiwake gesture applies only to Round Robin competitions.

Should both contestants be given a penalty, the Referee should make the proper gesture and point alternately at both contestants (left forefinger for contestant on his left and right forefinger for contestant on his right).

Should a rectification gesture be required, it shall be done as quickly as possible after the cancellation gesture.

There should be no announcement made when cancelling an expressed opinion.

All gestures should be maintained for 3 to 5 seconds.

To indicate the winner, the Referee shall return to his position at start of the contest, take one step forward, indicate the winner and then take one step back.

ANNEXE Article 8 - Gestes

En cas de confusion, l'arbitre peut, après avoir effectué un geste officiel, désigner le combattant bleu ou blanc (ou sa position de salut) pour indiquer quel combattant a marqué ou a été pénalisé.

En cas d'interruption prolongée pendant le combat, l'arbitre peut indiquer au combattant qu'il peut s'asseoir les jambes croisées à sa position de salut en effectuant un geste, main ouverte, paume vers le haut.

Les gestes de Yuko et de Waza-Ari devront démarrer avec le bras en travers de la poitrine, puis de côté pour avoir la position finale correcte.

Les gestes de Yuko et Waza-Ari devront être maintenus lorsque l'arbitre se déplace pour s'assurer que les valeurs sont clairement visibles pour les arbitres de table et les officiels. Il devra veiller à garder les combattants en vue, lors de son déplacement.

7) Le geste de Hikiwake s'applique seulement aux compétitions en poule.

Si les deux combattants ont reçu une pénalité, l'arbitre devra faire le geste approprié en désignant alternativement les deux combattants (index gauche pour le combattant à sa gauche et index droit pour le combattant à sa droite).

Dans le cas d'un geste de rectification, il devra se faire aussi rapidement que possible après avoir effectué le geste d'annulation.

Il ne devra y avoir aucune annonce verbale pour annuler une opinion exprimée.

Tous les gestes devront être maintenus pendant 3 à 5 secondes.

Pour désigner le vainqueur, l'arbitre devra revenir à sa position de début de combat, faire un pas en avant, indiquer le vainqueur puis reculer d'un pas.

APPENDIX Article 8 – Gestures



**BOW ENTERING &
LEAVING THE TATAMI**



**STANDING BEFORE
THE FIGHT**



**INVITING CONTESTANTS
ON THE TATAMI**



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO

ANNEXE Article 8 – Gestes



SALUT EN ENTRANT ET EN SORTANT DU TATAMI



POSITION AVANT LE COMBAT



INVITER LES COMBATTANTS A ENTRER SUR LE TATAMI



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO

APPENDIX Article 8 – Gestures



OSAEKOMI



TOKETA



MATE



MATE



SONO-MAMA ⇔ YOSHI



ADJUSTMENT OF JUDOGI



**TO CANCEL EXPRESSED
OPINION**



NOT VALID

ANNEXE Article 8 – Gestes



OSAEKOMI



TOKETA



MATE



MATE



SONO-MAMA ⇔ YOSHI



AJUSTER LE JUDOJI



**POUR ANNULER UNE OPINION
EXPRIMEE**



NON VALABLE

APPENDIX Article 8 – Gestures



HAJIME ⇔ SORE-MADE



KACHI



TO AWARD A PENALTY



NON COMBATIVITY



FALSE ATTACK



TO CALL THE DOCTOR



PENALTY FOR BLOCKING ATTITUDE



PENALTY FOR CROSS & ONE SIDE GRIPPING



PENALTY FOR REFUSING KUMIKATA PULLING LAPEL

ANNEXE Article 8 – Gestes



HAJIME ⇔ SORE-MADE



KACHI



DONNER UNE PENALITE



NON COMBATIVITE



FAUSSE ATTAQUE



APPELER LE MEDECIN



PENALITE POUR ATTITUDE DEFENSIVE



PENALITE POUR GARDE CROISEE



PENALITE POUR REFUS DE KUMIKATA (protection du revers)

APPENDIX Article 8 – Gestures



SHIDO FOR STEPPING OUTSIDE



STAND UP



**PENALTY FOR PISTOL GRIP
PISTOL GRIP ACTION**



**PENALTY FOR FINGERS
INSIDE SLEEVE**



PENALTY FOR LEG GRABBING



AWARDING A PENALTY



**PENALTY FOR STEPPING
OUTSIDE**

ANNEXE Article 8 – Gestes



SHIDO POUR SORTIE DE TAPIS



LEVEZ-VOUS



**PENALITE POUR PRISE
« PISTOLET »**



**PENALITE POUR DOIGTS A
L'INTERIEUR DE LA MANCHE**



**PENALITE POUR SAISIE DE
JAMBES**



**ATTRIBUER UNE
PENALITE**

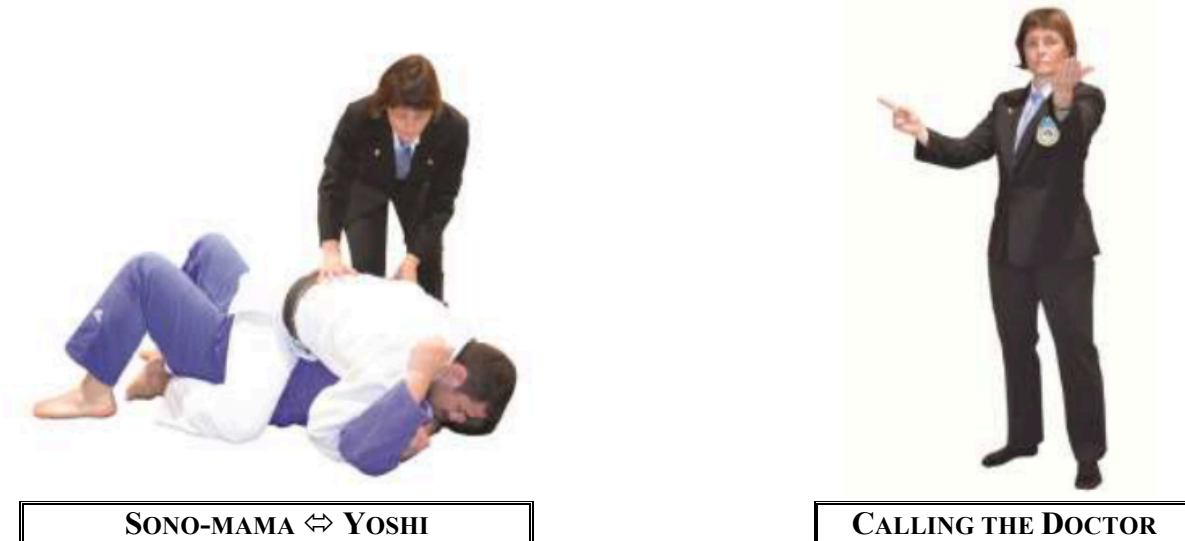


**PENALITE POUR SORTIE
DE TAPIS**

APPENDIX Article 8 – Gestures



STAND UP	OSAEKOMI	TOKETA
-----------------	-----------------	---------------



SONO-MAMA ⇔ YOSHI

CALLING THE DOCTOR



CANCELLING EXPRESSED OPINION	FALSE ATTACK	KACHI ⇔ WINNER
-------------------------------------	---------------------	-----------------------

ANNEXE Article 8 – Gestes



LEVEZ VOUS	OSAEKOMI	TOKETA
-------------------	-----------------	---------------



SONO-MAMA ⇔ YOSHI

APPELER LE MEDECIN



POUR ANNULER UNE OPINION EXPRIMEE	FAUSSE ATTAQUE	KACHI ⇔ VAINQUEUR
--	-----------------------	--------------------------

Article 9 - Location (Valid Areas)

The contest shall be fought in the contest area. A throwing action must be initiated when both contestants are inside or at least Tori is in contact with the contest area. Any technique applied when both contestants are outside the contest area shall not be recognised.

All actions are valid and may continue (No Mate) as long as either contestant has some part of their body touching the contest area.

Exceptions :

- a) When a throw is started with only one contestant in contact with the contest area, but during the action, both contestants move outside the contest area, the action may be considered for point scoring purposes if the throwing action continues uninterrupted.

Similarly, any immediate counter technique by the player who was not in contact with the contest area when the throwing action started may be considered for point scoring purposes if the action continues uninterrupted.

- b) In Newaza the action is valid and may continue outside of the contest area as long as Osaekomi was called inside.
- c) Osaekomi outside the contest area if the throwing action is finished outside the competition area and immediately one of the players applies Osaekomi, Shime-waza or Kansetsu-waza, this technique shall be valid.
If during the Ne-waza Uke, takes over the control with one of these nominated techniques in a continuous succession, it shall also be valid.

The Kansetsu-waza and Shime-waza initiated inside the contest area and recognized as being effective to the opponent can be maintained even if the contestants are outside the contest area.

APPENDIX Article 9 - Location (Valid Areas)

Once the contest has started, the contestants may only leave the competition area if given permission to do so by the Referee. Permission will only be given in very exceptional circumstances, such as the necessity to change a Judogi or which has become damaged or soiled.

Article 9 – Lieux (surfaces autorisées)

Le combat devra se dérouler sur la surface réservée au combat. Une action de projection doit démarrer lorsque les deux combattants sont à l'intérieur de la surface de combat ou au moins, lorsque Tori est en contact avec celle-ci. Toute technique appliquée quand les deux combattants sont en dehors de la surface de compétition ne devra pas être comptabilisée.

Toutes les actions sont valables et peuvent continuer (pas de Mate) tant qu'une partie du corps d'un des deux combattants touche la surface de combat.

Exceptions :

- a) Quand une projection est commencée avec seulement un point de contact, sur la surface de combat, de la part d'un des deux combattants et que durant l'action les deux combattants se déplacent à l'extérieur, l'action peut être comptabilisée si cette action est en continue et non-interrompue.

De même, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'est pas en contact avec la surface de combat quand l'action de projection a commencé peut être comptabilisée si elle est continue et non interrompue.

Similarly, any immediate counter technique by the player who was not in contact

- b) En Ne Waza, l'action est valable et peut continuer en dehors de la surface de combat si l'Osaekomi a été annoncée à l'intérieur.
- c) Si l'action de projection se termine en dehors de la surface de combat et qu'immédiatement un des combattants applique Osaekomi, Shime-waza ou Kansetsu-waza, cette technique devra être considérée comme valable.
Si pendant le Ne-waza, Uke prend le contrôle avec une des techniques nommées ci-dessus en continuité, elle est également valable.

Un Kansetsu-waza et un Shime-waza démarrés à l'intérieur de la surface de compétition et reconnus comme efficaces, peuvent être maintenus, même si les combattants sont en dehors de la surface de combat.

ANNEXE Article 9 - Lieux (surfaces autorisées)

Une fois le combat démarré, les combattants peuvent quitter la surface de compétition seulement avec la permission de l'arbitre. La permission sera donnée seulement dans des circonstances exceptionnelles, telles que la nécessité de changer un Judogi, qui a été endommagé ou sali.

Article 10 - Duration of the Contest

1.- The duration of the contests and the contest form shall be determined according to the rules of the tournament.

For all Championships held under the responsibility of the IJF the time duration of the contests and resting time between contests will be referred on the SOR and these Rules.

This regulation will provide guidance and guidelines to follow both National Championships and the rest of Official Tournaments.

Senior Men / Team :	5 minutes real contest time
Senior Women / Team :	4 minutes real contest time
Junior under 21 Men and Women /Team :	4 minutes real contest time
Cadet under 18 Men and Women / Team :	4 minutes real contest time

2.- Any contestant is entitled to a 10 minutes rest between contests.

3.- The Referee should be aware of the duration of the contest before coming onto the competition area.

4.- The minimum of age required to participate in official competitions of the IJF is 15 years, as recorded on the SOR.

Article 11 - Time Out / Sono-mama / Mate

The time elapsed between the announcement of Mate and Hajime and between Sono-mama and Yoshi by the Referee shall not count as part of the duration of the contest.

Article 12 - Time Signal

The end of the time allotted for the contest shall be indicated to the Referee by the ringing of a bell or other similar audible signal.

APPENDIX Article 12 - Time signal

When using several competition areas at the same time - the use of different audible signals is required.

The time signal must be sufficiently loud to be heard over the noise of the spectators.

Article 10 – Durée de combat

1.- La durée et l'organisation des combats devront être déterminés en accord avec les règles du tournoi.

Pour tout les championnats se déroulant sous la responsabilité de la FIJ, la durée des combats et des temps de repos entre les combats feront référence à ceux indiqués dans les règles du SOR.

Ce règlement fournira des conseils et recommandations à suivre, à la fois pour les championnats nationaux que pour les autres tournois officiels.

Senior masculins / équipe :	5 minutes effectives de combat
Senior féminine / équipe :	4 minutes effectives de combat
Junior moins de 21 masculins et féminines / équipe :	4 minutes effectives de combat
Cadet moins de 18 masculins et féminines / équipe:	4 minutes effectives de combat

2.- Tout combattant a le droit à 10 minutes de repos entre les combats.

3.- L'arbitre devra connaître la durée des combats avant d'entrer sur la surface de compétition.

4.- L'âge minimum requis pour participer aux compétitions officielles de la FIJ est de 15 ans, comme indiqué dans le SOR.

Article 11 – Interruption du temps / Sono-Mama / Mate

Le temps écoulé entre l'annonce du Mate et Hajime et entre Sono-mama et Yoshi par l'arbitre ne devra pas compter dans la durée du combat.

Article 12 – Signal sonore de la fin du temps de combat

La fin du temps imparti pour le combat devra être indiqué à l'arbitre par la sonnerie d'une cloche ou tout autre signal sonore semblable.

ANNEXE Article 12 – Signal du temps

Quand plusieurs surfaces de compétition sont utilisées en même temps, l'utilisation de différents signaux sonores est exigée.

Le signal de temps doit être suffisamment fort pour être entendu par delà le bruit des spectateurs.

Article 13 - Osaekomi Time

1.- Equivalences.

- a) Ippon: Total of 20 seconds
- b) Waza-ari: 15 seconds or more but less than 20 seconds.
- c) Yuko: 10 seconds or more but less than 15 seconds.

2.- Simultaneous Osaekomi with the time signal.

When Osaekomi is announced simultaneously with the bell or similar audible device indicating the time signal allotted for the contest, or when the remaining time is insufficient to allow for the completion of the Osaekomi, the time allotted for the contest shall be extended until either Ippon (or equivalence) is announced or the Referee announces Toketa or Mate.

During that time the contestant who receives the Osaekomi (Uke), can counterattack by applying Shime-waza or Kansetsu-waza. In case of getting a give up or incapacity of the contestant making the Osaekomi (Tori), the one who's under Osaekomi (Uke) will win the contest by Ippon.

Article 14 - Technique Coinciding with the Time Signal

1.- Any immediate result of a technique started simultaneously with the time signal shall be valid.

2.- Although a throwing technique may be applied simultaneously with the bell, if the Referee decides that it will not be effective immediately, he shall announce Sore-made, without any value for scoring purposes.

3.- Any technique applied after the ringing of the bell to indicate the expiry of the time of the contest shall not be valid, even if the Referee has not yet announced Sore-made.

4.- In the case of Osaekomi announced simultaneously with the time signal, he Referee shall act as regulated in Article 13.2.

Article 15 - Start of the Contest

1.- The central Referee and the table Referees shall always be in position to start the contest before the arrival on the contest area of the contestants.

In individual competitions the central Referee shall be at the centre, 2m back from the line from which the contestants start, and shall be facing the timekeepers' table. And the other 2 Referees will be seated in their respective table.

Article 13 – Temps de l’osaekomi

1.- Equivalences.

- a) Ippon: Total de 20 secondes
- b) Waza-ari: 15 secondes et plus mais moins que 20 secondes.
- c) Yuko: 10 secondes et plus mais moins de 15 secondes.

2.- Osaekomi simultané avec le signal du temps de fin de combat

Quand l’Osaekomi est annoncé simultanément avec le signal de la cloche ou un dispositif sonore semblable indiquant la fin du temps imparti pour le combat, ou lorsque le temps restant est insuffisant jusqu’à la fin de l’Osaekomi, le temps de combat est prolongé jusqu’à ce que l’arbitre annonce Ippon (ou équivalence), Toketa ou Mate.

Pendant ce temps le combattant qui est pris en Osaekomi (Uke), peut contre attaquer en appliquant Shime-waza ou Kansetsu-waza. En cas d’abandon ou d’incapacité du combattant à tenir l’Osaekomi (Tori), celui qui est pris en Osaekomi (Uke) gagnera le combat par Ippon.

Article 14 - Technique coïncident avec le signal sonore de la fin du temps de combat

1.- Tout résultat immédiat d’une technique démarré simultanément avec le signal de temps de fin de combat sera valable.

2.- Bien qu’une technique de projection puisse être appliquée simultanément avec la cloche signalant la fin du combat, si l’arbitre décide que ce n’était pas efficace immédiatement, il devra annoncer Sore-made, sans qu’aucune valeur pour l’action ne soit comptabilisée.

3.- Toute technique appliquée après le retentissement de la cloche indiquant que le temps du combat a expiré ne devra pas être validé, même si l’arbitre n’a pas encore annoncé Sore-made.

4.- Dans le cas d’un Osaekomi annoncé simultanément avec le signal de fin de temps de combat, l’arbitre devra se conformer à l’article 13.2 du règlement.

Article 15 – Début du combat

1.- L’arbitre central et les arbitres de table devront toujours être en place avant l’arrivée des combattants sur la surface de combat.

En compétition individuelle, l’arbitre central devra être au centre, 2m derrière la ligne où les combattants démarrent, et devra faire face aux chronométrateurs. Les 2 autres arbitres seront assis à leur table respective.

In team competitions, before the start of the contests from every encounter, it shall proceed to the bowing ceremony between the two teams as follows :

a.- The central Referee will remain in the same place as in the individual competitions. At his indication the two teams will come in on the side allotted, in line for the outer edge of contest area, in descending order and the heaviest weight being closer to the Referee, standing face to face team.

b.- Upon order of the Referee the two (2) teams, after bowing when entering the contest area, will move ahead to the starting line marked on the mat.

c.- The Referee shall order the teams turn towards Joseki, extending his arms in parallel forward, with open palms, and will announce Rei, to be held simultaneously by all components of both teams. The Referee shall not bow.

d.- Then the Referee shall order, in a gesture of arms at right angles forearms up and palms facing each other "OTAGAI-NI" (bow to each other), the two teams again be face to face, announcing Rei, to be held the same way as in the previous section.

e.- After finishing the bowing ceremony the components of the two teams will come out through the same place which they entered, waiting, on the outer edge centred of the contest area, the contestants of each team must make the first contest. In each contest they will perform the same procedure of bowing that in individual competition.

f.- After finishing the last contest of the encounter, the Referee will order the teams to proceed as described in paragraph a and b, announcing, then the winner. The bowing ceremony will be held in the reverse order of the start, bowing first to each other and, finally, to Joseki.

2.- The contestants are free to bow when entering or leaving the contest area, although it is not compulsory.

When entering the Tatami area, fighters should walk to the entrance of the contest area at the same time.

The contestants must not shake hands before the start of the contest.

3.- The contestants shall then walk to the centre of the edge of the contest area (on the safety area) at their respective side according the fighting order (first called on the right side and second called on the left side of the Referee's position), and remain standing there. At the signal from the Referee, the contestants shall move forward to their respective starting positions and bow simultaneously towards each other and take a step forward from the left foot.

Once the contest is over and the Referee has awarded the result, the contestants shall simultaneously take a step back from the right foot and bow to each other.

En compétition par équipe, avant le début des combats de chaque rencontre, on devra procéder au cérémonial du salut entre les deux équipes comme suit :

a.- L'arbitre central sera au même endroit que pour les compétitions individuelles. A son signal les deux équipes viendront du côté qui leur a été imparti, en ligne, à partir de l'extérieur de la surface, par ordre décroissant, le poids le plus lourd étant le plus prêt de l'arbitre, les équipes sont debout face à face.

b.- Sur ordre de l'arbitre, les deux (2) équipes, après avoir saluer quand elles entrent sur la surface de compétition, se placeront sur la ligne de départ indiqué sur le tapis.

c.- L'arbitre donnera l'ordre aux équipes de se tourner vers Joseki, en tendant ses bras parallèles vers l'avant, avec les paumes ouvertes, et annoncera Rei, pour que le salut soit effectué simultanément par l'ensemble des combattants des équipes. L'arbitre ne devra pas saluer.

d.- Puis l'arbitre donnera l'ordre par un geste des bras perpendiculaires, avant-bras vers le haut, les paumes se faisant face « OTAGAI-NI » (saluez-vous), que les deux équipes face à face se saluent, il annonce Rei, pour que le salut soit effectué de la même manière que la fois précédente.

e.- A l'issue du cérémonial du salut les judoka des deux équipes sortent par le même endroit où ils sont entrés et attendent en dehors de la surface de compétition, avec le combattant de chaque équipe qui doit faire le premier combat. A chaque combat, ils exécutent le même procédure de salut qu'en compétition individuelle.

f.- A l'issue du dernier combat de la rencontre, l'arbitre demandera aux équipes de procéder, comme cela est décrit dans le paragraphe a et b, et annoncera alors le vainqueur. Le salut se déroulera dans l'ordre inverse du début, salut d'abord des combattants face à face et ensuite vers le Joseki.

2.- Les combattants sont libre de saluer quand ils entrent ou quittent la surface de combat, il n'y a pas d'obligation ;

Quand ils entre sur la surface de Tatami, les combattants devront se déplacer en même temps sur la surface de combat.

Les combattants ne doivent pas se serrer la main avant le début du combat.

3.- Les combattants devront avancer vers le centre en longeant le bord de la surface de combat (sur la surface de sécurité) de leur côté respectif suivant l'ordre des combats (le premier appelé du côté droit et le second du côté gauche par rapport à la position de l'arbitre) et attendent. Au signal de l'arbitre, les combattants devront avancer vers leur position respective, se saluer simultanément l'un et l'autre et faire un pas en avant en démarrant du pied gauche.

Une fois que le combat est fini et que l'arbitre a donné le résultat, les combattants devront reculer simultanément du pied droit et se saluer.

If the contestants do not bow or do so incorrectly (it will be everyone who does not have an angle of 30 degrees measured from the waist), the Referee shall direct the contestants to do so. It is very important to perform the bow in a very correct way.

4.- The contest shall always begin in the standing position when the Referee announces Hajime.

5.- The accredited doctor may request that the Referee stops the contest in the cases and with the consequences regulated in Article 29.

6.- The IJF has decided to regulate the functions of the coaches during the fights. This measure will apply to all the competitions organized by the IJF and giving access to the World Ranking list.

Coaches must be seated in the reserved site for them before starting the fight.

- a) Coaches are not allowed to give indications to the contestants while they are fighting.
- b) Only during the pause time (between Mate and Hajime), coaches will be permitted to give indications to their contestants.
- c) After the pause is finished, and the fight continues (Hajime), coaches will have to keep silence again and no gesturing.
- d) If a coach doesn't follow this rule, he will get a first WARNING.
- e) If the coach starts the same attitude again, he will receive a second WARNING and will be expelled from the competition area and may not be replaced during this fight.
- f) If the coach persists with his behavior from outside the competition area, he will be penalized. The sanction may bring an accreditation withdrawal.

7.- The members of the Refereeing Commission may interrupt the contest.

The IJF Jury will interfere only when there is a mistake that needs to be rectified.

The intervention and any change to the decisions of the Referees by the IJF Jury will be made only in exceptional circumstances. The IJF Jury will interfere only when they consider it to be necessary.

IJF Jury, like Referees, must be of different nationalities to the athletes on the mat. There is no appeal process for coaches, but they can approach the IJF Jury table to watch the reason for the change to the final decision.

Si les combattants ne saluent pas ou ne le font pas de manière correcte (angle de 30 degrés à partir de la taille), l'arbitre demandera directement aux combattants de le refaire. Il est très important d'exécuter le salut de manière très correcte.

4.- Le combat commencera toujours en position debout et quand l'arbitre annonce Hajime.

5.- Le docteur accrédité peut demander à l'arbitre d'arrêter le combat dans les cas stipulés à l'article 27 avec les conséquences qui en découlent.

6.- La FIJ a décidé de réglementer les attitudes des entraîneurs pendant les combats. Cette mesure sera appliquée à toutes les compétitions organisées par la FIJ et donnant accès à la liste de classement mondial. (World Ranking List)

Les entraîneurs doivent être assis à l'emplacement qui leur est réservé avant que le combat commence.

- a) il n'est pas permis aux entraîneurs de donner des indications aux combattants pendant qu'ils combattent.
- b) C'est seulement pendant le temps de pause (entre le Mate et le Hajime) que les entraîneurs sont autorisés à donner des indications à leurs combattants.
- c) Une fois la pause finie et que le combat reprend (Hajime), les entraîneurs doivent à nouveau garder le silence et ne faire aucun geste.
- d) si un entraîneur ne suit pas cette règle, il recevra un premier AVERTISSEMENT.
- e) Si l'entraîneur recommence la même attitude, il recevra un second AVERTISSEMENT et sera expulsé de la zone de compétition et ne pourra pas être remplacé pendant ce combat.
- f) si l'entraîneur persiste avec son comportement à l'extérieur de la surface de compétition, il sera pénalisé. La sanction peut entraîner un retrait de l'accréditation.

7.- Les membres de la Commission d'arbitrage peuvent interrompre le combat.

Le jury de la FIJ interviendra seulement quand une erreur aura besoin d'être rectifiée.

L'intervention et tout changement de décisions des arbitres par le jury de la FIJ seront faits seulement dans des circonstances exceptionnelles. Le jury de la FIJ interviendra seulement quand ils considéreront cela comme étant nécessaire.

Le jury de la FIJ, comme les arbitres, doit être de nationalités différentes de celles des athlètes sur le tapis.

Il n'y a aucun processus d'appel pour les entraîneurs, mais ceux-ci peuvent venir à la table du jury de la FIJ pour voir les raisons du changement de la décision finale.

Article 16 - Entry into Newaza

1.- The contestants shall be able change from Tachi-waza to Newaza as far as it is done by one of the cases referred to in this Article. However, if the technique used is not continuous, the Referee shall announce Mate and order both contestants to resume the fight from the standing position.

2.- Situations that allows the passage from Tachi-waza to Newaza.

a.- When a contestant, after obtaining some result by a throwing technique changes without interruption into Newaza and takes the offensive.

b.- When one of the contestants falls to the ground, following the unsuccessful application of a throwing technique the other may take advantage of his opponent's position to take him to the ground.

c.- When one contestant obtains some considerable effect by applying a Shime-waza or Kansetsu-waza in the standing position and then changes without interruption to Newaza.

d.- When one contestant takes his opponent down into Newaza by the particularly skilful application of a movement which does not qualify as a throwing technique.

e.- In any other case where one contestant falls down or is about to fall down, not covered by the preceding sub-sections of this article, the other contestant may take advantage of his opponent's unbalanced position to go into Newaza.

3.- Exceptions.

a.- When one contestant pulls his opponent down into Newaza not in accordance with Article 16 paragraph 2 and his opponent does not take advantage of this to continue into Newaza, the Referee shall announce Mate, and penalise with Shido the contestant who has infringed Article 27.7. If the opponent takes advantage of the action of Tori, the Newaza work may continue.

Article 16 – Entrées/Liaison en Ne-Waza

1.- Les combattants devront être passer du Tachi-waza au Newaza dans la mesure où l'action se déroule dans un des cas nommés dans cet article. Cependant, si la technique utilisée n'est pas réalisée en continu, l'arbitre devra annoncer Mate et demander aux deux combattants de reprendre le combat dans la position debout.

2.- Situations qui permettent le passage de Tachi-waza en Newaza.

a.- Lorsqu'un combattant, après l'obtention d'un certain résultat par une technique de projection enchaîne sans interruption en Newaza et prend l'offensive.

b.- Lorsqu'un des combattants tombe au sol suite à la réalisation non réussie d'une technique de projection, l'autre peut tirer profit de la position de son adversaire au sol.

c.- Lorsqu'un combattant obtient un résultat immédiat par l'application d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza en position debout et passe alors sans interruption en Newaza.

d.- Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Newaza par l'application particulièrement habile d'un mouvement qui n'est pas une technique de projection.

e.- dans n'importe quel autre cas où un combattant tombe au sol ou est sur le point de tomber au sol, non couvert par les sous-sections précédentes de cet article, l'autre combattant peut tirer profit de la position de déséquilibre de son adversaire pour travailler en Newaza.

3.- Exceptions.

a.- Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Newaza non conformément au paragraphe 2 de l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Newaza, l'arbitre devra annoncer Mate et pénaliser par Shido le combattant qui a transgressé l'article 27.7.

Si l'adversaire tire profit de l'action de Tori, le travail en Newaza peut continuer

Article 17 - Application of Mate

1.- General.

The Referee shall announce Mate in order to stop the contest temporarily in the situations covered by this article, the contestants must then quickly return to their starting positions as defined in paragraph 3 of Article 1 of these Rules. To recommence the contest, the Referee shall announce Hajime :

Except when a Mate must be given for a Shido to the fighter deserving it, contestants will remain in place, without having to return to the starting position (Mate – Shido – Hajime) unless when a Shido is given for leaving the contest area.

The Referee having announced Mate, must take care to maintain the contestants within his view, in case they did not hear the announcement and continue fighting or if any other incident arises.

2.- Situations where the Referee shall announce Mate.

a.- When both contestants go completely outside the contest area.

b.- When one or both of the contestants perform one of the prohibited acts listed in Article 27 of these Rules.

c.- When one or both of the contestants are injured or taken ill. Should any of the situations of article 29 occur, the Referee, after announcing Mate, shall call the doctor to perform the necessary medical attention according to said article, either upon the request of the contestant, or directly depending on the seriousness of the injury, allowing the contestant(s), in order to facilitate performance, to adopt any position other than the starting position.

d.- When it is necessary for one or both of the contestants to adjust their Judogi.

e.- When during Newaza there is no evident progress.

f.- When one contestant regains a standing or semi-standing position from Newaza bearing his opponent on his back, with the hands completely clear of the Tatami, indicating a loss of control by the opponent.

g.- When one contestant in, or from Newaza regains a standing position and lifts the opponent, who is lying on the back with one (1) or both legs around any part of the standing contestant, clear of the Tatami.

h.- When a contestant performs or attempts to perform Kansetsu-waza or Shime-waza from the standing position and the result is not sufficiently apparent.

Article 17 - Application du Mate

1.- Généralités.

L'arbitre devra annoncer Mate afin d'arrêter le combat temporairement dans les situations couvertes par cet article, les combattants doivent retourner rapidement à leur position de départ comme défini dans le paragraphe 3 de l'article 1 de ce règlement.

Pour recommencer le combat, l'arbitre devra annoncer Hajime :

Excepté quand un Mate doit être annoncé pour donner un Shido au combattant qui le mérite, les combattants resteront à leur place sans avoir besoin de retourner à leur position de départ (Mate – Shido – Hajime) , à moins que ça ne soit pour donner un Shido pour sortie de tapis.

L'arbitre ayant annoncé Mate doit faire attention de garder les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas l'annonce et continuent de combattre ou si n'importe quel autre incident surgit.

2.- Situations où l'arbitre devra annoncer Mate :

a.- Lorsque les deux combattants vont complètement en dehors de la surface de combat.

b.- Lorsqu'un ou les deux combattants exécutent un des actes interdits énumérés à l'article 27 de ce règlement.

c.- Lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou malades. Si l'une des situations de l'article 29 se produit, l'arbitre, après avoir annoncé Mate, devra appeler le docteur pour exécuter une assistance médicale nécessaire, selon ce que dit l'article, à la demande du combattant, ou l'appeler directement selon la gravité de la blessure, permettant ainsi de faciliter l'intervention, dans n'importe quelle position autre que la position de départ.

d.- Lorsqu'il est nécessaire pour un ou les deux combattants d'ajuster leur Judogi.

e.- Lorsqu'il n'y a pas de progression évidente en Ne Waza.

f.- Lorsqu'un combattant se remet debout ou en position à moitié debout depuis le Newaza en s'agrippant sur le dos de son adversaire, avec les mains complètement dégagées du Tatami, indiquant ainsi la perte du contrôle par son adversaire.

g.- Lorsqu'un combattant en position de Newaza se relève avec son adversaire qui est sur le dos et qui s'accroche avec une ou deux jambes, sans contact avec le Tatami.

h.- Lorsqu'un combattant exécute ou essaye d'exécuter un Kansetsu-waza ou un Shime-waza en position debout et que le résultat n'est pas suffisamment apparent.

i.- When one of the contestants starts or perform any preparatory moves of a kind of fighting or wrestling technique (not genuine Judo) the Referee shall call immediately Mate, trying to stop and not to let the contestant who performs, finishes the action.

j.- When in any other case that the Referee deems it necessary to do so.

3.- Situations where the Referee shall not announce Mate.

a.- The Referee should not call Mate to stop the contestant(s) going outside the contest area, unless the situation is considered dangerous.

b.- The Referee should not announce Mate when a contestant, who has escaped from Osaekomi-waza, Shime-waza or Kansetsu-waza, appears in need of or calls for a rest.

4.- Exceptional situations.

a.- Should the Referee call Mate in error during Newaza and the contestants therefore separate, the Referee may, if possible, and in accordance with the "majority of three" rule, re-position the contestants into as close to their original position as possible and restart the contest, if so doing will rectify an injustice to one of the contestants.

Article 18 - Sono-mama

1.- In any case where the Referee wishes to temporarily stop the contest without causing a change in their positions, he shall announce Sono-mama, making the gesture under Article 8.9 while he must ensure that there is no change in the position or grip of either contestant.

2.- Sono-mama can only be applied in situations where contestants are working in Newaza.

3.- Situations:

a.- To award a penalty.

If the contestant who is awarded the penalty is in an unfavourable position, there is no Sono-mama: the penalty is awarded directly.

b.- Medical assistance.

If during Newaza a contestant shows signs of injury and according to Article 29 may be assisted by the doctor, the Referee may announce Sono-mama and separate the contestants if necessary.

Subsequently will place back the contestants to the positions they held before the announcement of Sono-mama being the Referee overseen by the table Referees according to the 'majority of three' rule.

i.- Lorsqu' un des combattants commence ou effectue des mouvements de préparation à un style de combat différent ou une technique de lutte (non répertorié judo) l'arbitre devra annoncer immédiatement Mate, pour arrêter et ne pas laisser le combattant qui l'exécute poursuivre son action.

j.- Dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.

3.- Situations Situations où l'arbitre ne devra pas annoncer Mate.

a.- l'arbitre ne devra pas annoncer Mate pour arrêter le(s) combattant(s) qui est(sont) dans l'action de sortir de la surface de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse.

b.- l'arbitre ne devra pas annoncer Mate quand un combattant, qui est sorti d'une Osaé Komi-waza, d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza, semble avoir besoin ou réclame un temps de repos.

4.- Situations exceptionnelles.

a.- Si l'arbitre annonce Mate par erreur en Newaza et que les combattants se sont séparés, l'arbitre peut, dans la mesure du possible, et selon la règle de la « majorité des trois », replacer les combattants au plus près de leur position d'origine et reprendre le combat, si cela permet de faire rectifier une injustice pour l'un des combattants.

Article 18 - Sono-Mama

1.- Pour tous les cas où l'arbitre souhaite arrêter temporairement le combat, sans changer la position des combattants, il devra annoncer Sono-mama, faisant le geste en vertu de l'article 8.9, et devra s'assurer qu'il n'y a aucun changement de position ou de saisie de la part de l'un ou de l'autre combattant.

2.- Sono-mama peut seulement être appliqué dans les situations où les combattants sont en train de travailler en Ne-waza.

3.- Situations:

a.- Attribuer une pénalité.

Si le combattant qui doit être pénalisé est en position défavorable, il n'y a pas Sono-mama : la pénalité est attribuée directement.

b.- Assistance médicale.

Si pendant le Newaza un combattant montre des signes de blessure et selon l'article 29 peut être assisté par le docteur, l'arbitre peut annoncer Sono-mama et séparer les combattants si nécessaire.

Par la suite, les combattants se replaceront dans la position où ils étaient avant l'annonce de Sono-mama sous le contrôle de l'arbitre central et des arbitres de table selon la règle de la « majorité des trois ».

4.- To recommence the contest, the Referee shall announce Yoshi making the gesture under Article 8.10.

Article 19 - End of the Contest

1.- The Referee shall announce Sore-made to indicate the end of contest in the cases covered in this article. After this announce, the Referee shall always keep the contestants within his view, in case they do not hear his announcement and continue fighting.

The Referee shall direct the contestants to adjust their Judogis, if necessary, prior to indicating the result.

After the Referee has indicated the result of the contest making the gesture under Article 8, the contestants shall take one step backwards to their respective white and blue tapes, make the bow and leave the contest area by the sides of the mat, particularly around the security area.

When the athletes are leaving the mat they must be wearing their Judogi in the proper way and must not remove any part of the Judogi or the belt before leaving the FOP (Field Of Play).

Should the Referee award the victory to the wrong contestant in error, the two table Referees must ensure that he changes this erroneous decision before the Referee leave the competition area, at which the decision becomes firm without possible modification. If a member of the Refereeing Commission would notice the error may call them to indicate it, but shall be, as prescribed by the following paragraph, the 3 Referees to decide the most appropriate.

All actions and decisions taken in accordance with the "majority of three" rule by the Referees shall be final and without appeal.

2.- Situations of Sore-made.

- a.- When one contestant scores Ippon or Waza-ari-awasete-Ippon (Articles 20 and 21).
- b.- In the case of Kiken-gachi (Article 28).
- c.- In the case of Hansoku-make (Article 27).
- d.- When one contestant cannot continue due to injury (Article 29).
- e.- When the time allotted for the contest has expired.

3.- The Referee shall award the contest as follows :

- a.- Where one contestant has scored Ippon or equivalent, he shall be declared the winner.

4.- Pour redémarrer le combat, l'arbitre devra annoncer Yoshi en faisant le geste en vertu de l'article 8.10.

Article 19 – Fin du combat

1.- L'arbitre devra annoncer Sore-Made pour indiquer la fin du combat dans les cas couverts par cet article. Après cette annonce, l'arbitre devra toujours garder les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas son annonce et continuent de combattre.

L'arbitre devra demander aux combattants d'ajuster leur Judogi, si nécessaire, avant de donner le résultat

Après que l'arbitre ait donné le résultat du combat faisant le geste en vertu de l'article 8, les combattants devront reculer d'un pas en arrière sur leur bandes respectivement blanche et bleue, se saluer et quitter la surface de combat par les côtés du tapis, plus précisément par la zone de sécurité.

Quand les athlètes quittent le tapis ils doivent porter leur Judogi de manière correcte et ne doivent enlever aucune partie du Judogi ou la ceinture avant de quitter l'aire de compétition (FOP : Field Of Play).

Si l'arbitre attribue la victoire à un combattant par erreur, les deux arbitres de table doivent s'assurer que cette décision incorrecte soit changée avant que l'arbitre quitte la surface de compétition, auquel cas la décision devient irrévocable, sans modification possible. Si un membre de la Commission d'arbitrage remarquait cette erreur il pourrait les appeler pour l'indiquer, mais, comme indiqué dans le paragraphe suivant, les 3 arbitres devraient décider de la manière la plus appropriée.

Toutes mesures et décisions prises selon la règle de la « majorité des trois » par les arbitres devront être irrévocables et sans appel.

2.- Situations du Sore-made.

a.- Quand un combattant marque Ippon ou Waza-Ari-awasete-Ippon (Articles 20 et 21).

b.- Dans le cas de Kiken-gachi (Article 28).

c.- Dans le cas de Hansoku-make (Article 27).

d.- quand un combattant ne peut pas continuer en raison d'une blessure (Article 29).

e.- quand le temps imparti pour le combat a expiré.

3.- L'arbitre devra attribuer la victoire du combat comme suit :

a.- Si un combattant a marqué Ippon ou équivalent, il devra être déclaré vainqueur.

b.- Where there has been no score of Ippon or equivalent, the winner shall be declared on the basis of: one Waza-ari prevails over any number of Yukos.

c.- Where there are no recorded scores or the scores are exactly the same under each point (Waza-ari, Yuko), the one with less Shidos wins.

Otherwise the contest shall be decided by the “Golden Score” contest in both individual and team championships.

4.- “Golden Score” Contest.

When the time allotted for the contest ends giving the circumstances of paragraph 3.c. of this article, the Referee shall announce “Sore-made” to end the contest temporarily and the contestants shall return to their starting positions.

There is no time limit for Golden Score but the scoreboard records from the previous period will be retained.

The Referee shall announce “Hajime” to restart the contest. There shall be no rest period between the end of the original contest and the start of the “**Golden Score**” contest.

The contest ends as soon as a contestant is being penalized by Shido (loser) or the opponent achieves a technical score (winner), the Referee will announce “Sore-made”.

The first receiving a Shido loses or the first technical score will win.

In the “Golden Score” contest, when one contestant is being held and “Osaekomi” has been announced, the Referee shall allow the hold down to continue for the 20 seconds (Ippon), until Toketa or Mate, or until Shimewaza/Kansetsu-waza is applied by either contestant with immediate result.

In this case, the contestant shall win by the points scored.

If during the “Golden Score” contest a direct Hansoku-make is given, the result for the penalised player will incur the same consequences as during a normal contest.

In the event that the Referee decides to penalise one contestant, he must first consult with the table Referees and make the decision based on the "majority of three rule".

5.- Special situations on the “Golden Score”

a.- Should only one contestant exercise his right to fight the “Golden Score” contest, and the other contestant declines, the contestant who wishes to fight shall be declared the winner by “Kiken-gachi”.

b.- quand il n'y a pas eu de Ippon ou équivalent, le vainqueur devra être déclaré sur la base de : un Waza-Ari prévaut sur n'importe quel nombre de Yuko.

c.- quand il n'y a aucun point enregistré ou les scores sont exactement identiques sur chaque point (Waza-Ari, Yuko), celui ayant le moins de Shido gagne. Sinon, le combat devra être prolongé avec l'avantage décisif (Golden Score) aussi bien pour les championnats individuels que pour les championnats par équipes.

4.- Combat avec « avantage décisif » (Golden Score).

Quand le temps imparti pour le combat se termine dans les circonstances du paragraphe 3.c. de cet article, l'arbitre devra annoncer « Sore Made » pour finir le combat temporairement et les combattants devront revenir à leur position de départ.

Il n'y a pas de temps limite pour l'avantage décisif mais les marques du tableau d'affichage de la période précédente seront maintenues.

L'arbitre devra annoncer « Hajime » pour reprendre le combat. Il n'y aura aucune période de repos entre la fin du combat initial et le début du combat avec « avantage décisif ».

Le combat finit dès que l'un des combattants est pénalisé par Shido (perdant) ou marque un point technique (gagnant), l'arbitre annoncera « Sore Made ».

Le premier à recevoir un Shido perd ou à marquer le premier point technique gagne.

Dans le combat avec « avantage décisif », quand un combattant est tenu et que « Osaekomi » a été annoncé, l'arbitre devra laisser continuer à maintenir les 20 secondes (Ippon), jusqu'à Toketa ou Mate, ou jusqu'à ce que soit appliqué un Shime waza/ Kansetsu-waza par l'un ou l'autre combattant avec un résultat immédiat.

Dans ce cas, le combattant devra gagner par les points marqués.

Si pendant le combat avec « avantage décisif » un Hansoku-Make direct est donné, le résultat pour le combattant pénalisé aura les mêmes conséquences que pendant un combat normal.

Au cas où l'arbitre décide de pénaliser un combattant, il doit d'abord consulter les arbitres de table et prendre la décision basée sur « la règle de la majorité des trois ».

5.- Situations spéciales concernant "l'avantage décisif"

a.- Si seul un combattant exerce son droit de combattre pour l'avantage décisif, et que l'autre le décline, le combattant qui souhaite combattre devra être déclaré vainqueur par « Kiken-gachi ».

b.- In the case where both contestants score Ippon simultaneously during the time allotted to the first contest, the contest shall be decided by the **“Golden Score” contest. In the case of simultaneous** Ippon during the "Golden Score" contest the Referee shall announce Mate, continuing the contest without taking into account these actions for scoring purposes.

c.- In the case where both contestants are penalised with accumulated Hansoku-make (result from successive Shidos) simultaneously, the **contest shall be decided by the “Golden Score” contest.**

d.- In the case where both contestants are penalised with direct Hansoku-make simultaneously, both contestants shall be excluded from the Tournament/Championship.

6.- CARE system

The CARE system as defined in these Rules and in the SOR, will fall under the exclusive competence of the Refereeing Commission, and no one may interfere or define its operation outside the rules here listed or, in what was not covered, by the decision made by the Refereeing Commission in this regard.

Provides for the following situations of use :

a.- The Member of the Commission will intervene, stopping the contest and informing all the Referees, in the situations defined below.

b.- The member of the Commission may give a positive assessment to all Referees (without stopping the contest), when in his opinion, and after viewing both the live action followed by the CARE system replay, he is in agreement with all Referees.

Mandatory reviewing using the CARE system in support of the decision on the mat will be done under the following circumstances :

a.- Any decision involving the end of the contest, during the contest time as well as in the period of "Golden Score".

b.- Kaeshi actions where there may be difficulty in the assessment of which contestant had the final control of the action and thereby implying the end of the contest.

Viewing of the CARE system and subsequent communication with the Referees as regulated in this article shall be up to the discretion of the Referee Commission member that oversees the mat.

There shall be no unauthorised use or request of use of the CARE system other than by the Referees Commission.

b.- Dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément pendant le temps imparti au premier combat, l'issue du combat devra être décidé par un combat avec « avantage décisif ». Dans le cas d'Ippon simultanés pendant le combat en « avantage décisif » l'arbitre devra annoncer Mate, puis le combat se poursuivra sans tenir compte de ces actions qui ne sont pas comptabilisées.

c.- Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés par Hansoku-Make par accumulation simultanée (résultat de Shidos successifs), le résultat devra être décidé par un combat avec « avantage décisif »

d.- Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés simultanément par Hansoku-Make direct, les deux combattants devront être exclus du tournoi/du championnat.

6.- Système Care

Le système Care relève de la compétence exclusive de la Commission d'arbitrage, comme défini dans ces règles et dans le SOR et personne ne peut interférer ou définir ses applications en dehors des règles énumérées dans ce document ou, dans ce qui n'a pas été couvert, par décision prise par la Commission d'arbitrage à cet égard.

Situations d'utilisation prévues :

a.- Le membre de la Commission pourra intervenir en demandant l'arrêt du combat et en informant l'arbitre et les arbitres de table, dans les situations définies ci-dessous.

b.- Les membres de la Commission pourront conforter l'évaluation des arbitres (sans arrêter le combat), quant à leur avis, et après avoir vu à la fois l'action en direct suivie de la rediffusion par le système Care et être en accord avec l'arbitre et les arbitres de table.

Dans les circonstances suivantes, le visionnage en utilisant le système Care est obligatoire pour appuyer la décision prise sur le tapis :

- a. Toute décision impliquant la décision de fin du combat, pendant le temps du combat aussi bien que lors de la période de « l'avantage décisif ».
- b. Les actions simultanées (Kaeshi) où il peut y avoir une difficulté dans l'évaluation pour connaître quel est combattant qui a eu le contrôle final de l'action et qui implique de ce fait la fin du combat.

Le visionnage du système Care et la communication qui en suit avec les arbitres, tel qu'indiqué dans cet article, est à la discrétion des membres de la Commission d'arbitrage qui surveille le tapis.

Il n'y a aucune utilisation ou demande, non autorisée de l'utilisation du système Care autre que celle de la Commission d'arbitres.

Article 20 - Ippon

1.- The Referee shall announce Ippon when in his opinion the applied technique corresponds to the following criteria :

a.- When a contestant with control throws the other contestant with a real impact on his back with considerable force and speed. When the fall is rolled without real impact, it is not possible to consider it Ippon.

All situations in which one of the contestants deliberately makes a "bridge" (head and one foot or both feet in contact with the Tatami) after having been thrown will be considered Ippon. This decision is taken for the safety of the contestants so they do not try to escape from the technique and endanger their cervical spine. Also an attempt of a bridge (arching the body) should be counted as a **"bridge"**.

b.- When a contestant holds with Osaekomi-waza the other contestant, who is unable to get away for 20 seconds after the announcement of Osaekomi.

c.- When a contestant gives up by tapping twice (2) or more with his hand or foot or says Maitta (I give up!) generally as a result of Osaekomiwaza, Shime-waza or Kansetsu-waza.

d.- When a contestant is incapacitated by the effect of a Shime-waza or Kansetsu-waza.

2.- Equivalence.

Should one contestant be penalised with Hansoku-make, the other contestant shall immediately be declared the winner with a score equivalent to Ippon.

3.- Special situations.

a.- Simultaneous techniques. When both contestants fall to the Tatami after what appears to be simultaneous attacks and the Referees cannot decide which technique dominated there should be no score awarded.

b.- In the case where both contestants score simultaneous Ippon the Referee will act as regulated in article 19 paragraph 5.b

Article 21 - Waza-ari-awasete-Ippon

Should one contestant gain a second Waza-ari in the contest, (see Article 23) the Referee shall announce Waza-ari-awasete-ippou.

Article 22 – Without Contents

Article 20 - Ippon

1.- L'arbitre devra annoncer Ippon quand son avis sur la technique appliquée correspond aux critères suivants :

a.- Lorsqu'un combattant projette avec contrôle l'autre combattant avec un véritable impact sur le dos, avec force et vitesse considérables. Quand la chute est roulée sans véritable impact, il n'est pas possible d'attribuer Ippon.

Toutes les situations dans lesquelles un des combattants fait délibérément un « pont » (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'essayent pas de s'échapper de la technique et de mettre en danger leur colonne vertébrale.

En outre, une tentative de « pont » (arc du corps) devra être comptée comme un « **pont** ».

b.- Quand un combattant tient en Osaekomi-waza l'autre combattant, sans possibilité de sortir pendant 20 secondes après l'annonce d'Osaekomi.

c.- Quand un combattant abandonne en tapant deux fois (2) ou plus avec sa main ou son pied ou dit Maitta (j'abandonne!) généralement en raison de l'Osaekomi-waza, du Shime-waza ou du Kansetsu-waza.

d.- Quand un combattant est dans l'incapacité suite à un Shime-waza ou Kansetsu-waza.

2.- Equivalence.

Si un combattant est pénalisé par Hansoku-Make, l'autre combattant devra immédiatement être déclaré vainqueur avec un score équivalent à Ippon.

3.- Situations spéciales.

a.- Techniques simultanées. Quand les deux combattants chutent sur le Tatami après ce qui semble être des attaques simultanées et que les arbitres ne peuvent pas décider quelle technique a dominé, il ne devra y avoir aucun point d'attribué.

b.- Dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément l'arbitre procèdera comme prévu au paragraphe 5.b. de l'article 19.

Article 21 - Waza-ari-awasete-Ippon

Si un combattant marque un second Waza-Ari dans le combat, (voir l'article 23) l'arbitre devra annoncer Waza-Ari-awasete-ippou.

Article 22 – Pas de contenu

Article 23 - Waza-ari

The Referee shall announce Waza-ari when in his opinion the applied technique corresponds to the following criteria :

- (a) When a contestant with control throws the other contestant, but the technique is partially lacking in one (1) of the other three (3) elements necessary for Ippon (see Article 20 (a)).
- (b) When a contestant holds with Osaekomi-waza the other contestant who is unable to get away for 15 seconds or more, but less than 20 seconds.

Article 24 - Yuko

The Referee shall announce Yuko when in his opinion the applied technique corresponds to the following criteria :

- (a) When a contestant with control throws the other contestant, but the technique is partially lacking in two (2) of the other three (3) elements necessary for Ippon.

When a contestant throws his opponent, with control, and the opponent falls on the side of the upper body it should be Yuko.

Examples:

- (1) Partially lacking in the element of "largely on the back" and is also partially lacking in one of the other two (2) elements of "speed" or "force".
 - (2) Largely on the back but partially lacking in both of the other two (2) elements of "speed" and "force".
- (b) When a contestant holds with Osaekomi-waza the other contestant who is unable to get away for 10 seconds or more but less than 15 seconds.

APPENDIX Article 24 – Yuko

Regardless of how many Yukos are announced, no amount will be considered equal to a Waza-ari. The total number announced will be recorded.

Article 25 – Without Contents

Article 23 - Waza-ari

L'arbitre devra annoncer Waza-Ari lorsqu'à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- (a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant, mais que la technique manque partiellement dans un (1) des trois (3) autres critères nécessaires pour Ippon (voir l'article 20 (a).
- (b) Quand un combattant tient en Osaekomi-Waza l'autre combattant 15 secondes et plus mais moins que 20 secondes.

Article 24 - Yuko

L'arbitre devra annoncer Yuko lorsqu' à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- (a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant mais que la technique manque partiellement dans deux (2) des trois(3) autres éléments nécessaires pour Ippon.

Quand un combattant projette son adversaire, avec contrôle, et que l'adversaire chute sur le côté de la partie supérieure du corps ce devra être Yuko.

Exemples:

- (1) Manque partiel dans l'élément « impact sur le dos » et manque également partiel dans un des deux (2) autres éléments « vitesse » ou « force ».
- (2) Impact sur le dos mais manque partiel dans l'un ou les deux (2) autres éléments de « vitesse » et « force ».

- (b) Quand un combattant tient en Osaekomi-Waza l'autre combattant 10 secondes et plus mais moins de 15 secondes.

ANNEXE Article 24 – Yuko

Quel que soit le nombre de Yuko annoncés, le cumul ne sera pas considéré comme équivalent à un Waza Ari. Le nombre total annoncé sera enregistré.

Article 25 – Sans contenu

Article 26 - Osaekomi-Waza

The Referee shall announce Osaekomi when in his opinion the applied technique corresponds with the following criteria :

- (a)** The contestant being held must be controlled by his opponent and must have his back, both shoulders or one shoulder in contact with the Tatami.
- (b)** The control can be made from the side, from the rear or from on top.
- (c)** The contestant applying the hold must not have his leg(s) or body controlled by his opponent's legs.
- (d)** At least one contestant must have some part of his body touching the contest area.
- (e)** The contestant applying Osaekomi must have his body in either the Kesa, the Shiho or Ura position, i.e. similar to the techniques Kesa-gatame, Kami-shiho-gatame or Ura-Gatame.

APPENDIX Article 26 - *Osaekomi-waza*

Should a contestant who is controlling his opponent with an Osaekomi-waza, change without losing control, into another Osaekomi-waza, the Osaekomi time will continue until the announcement of Ippon (or equivalence), Toketa or Mate.

When Osaekomi is being applied, if the contestant who is in an advantageous position commits an infringement meriting a penalty, the Referee shall announce Mate, return the contestants to their starting positions, award the penalty (and any score from the Osaekomi), then recommence the contest by announcing Hajime.

When Osaekomi is being applied, if the contestant who is in a disadvantageous position commits an infringement meriting a penalty, the Referee shall announce Sono-mama, award the penalty, then recommence the contest by touching both contestants and announcing Yoshi. However, should the penalty to be awarded be Hansoku-make, the Referee shall, after announcing Sonomama, consult with the other Referees, announce Mate to return the contestants to their starting positions, then award Hansoku-make and end the contest by announcing Sore-made.

If both table Referees agree that an Osaekomi exists, but the central Referee has not announced Osaekomi, they shall inform the central Referee and by the "majority of three" rule, the Referee shall announce Osaekomi immediately.

Toketa should be announced if, during Osaekomi, the contestant being held succeeds in "scissoring" the other contestant's leg, either from above or from below the leg.

Article 26 - Osaekomi-Waza

L'arbitre devra annoncer Osaekomi quand à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- (a)** Le combattant tenu doit être contrôlé sur le dos par son adversaire avec une ou deux épaules en contact avec le Tatami.
- (b)** Le contrôle peut être fait sur le côté, sur l'arrière ou par-dessus.
- (c)** Le combattant appliquant la technique ne doit pas avoir sa jambe (s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.
- (d)** Un combattant doit avoir, au moins, une certaine partie de son corps qui touche la surface de combat.
- (e)** Le combattant qui applique Osaekomi doit avoir son corps soit en position Kesa, en Shiho ou Ura, c'est-à-dire semblable aux techniques Kesa-gatame, Kami-shiho-gatame ou Ura-Gatame.

ANNEXE Article 26 - Osaekomi-waza

Si un combattant contrôlant son adversaire en Osaekomi-waza, change sans perdre le contrôle, pour une autre forme d'Osaekomi-waza, le temps d'Osaekomi continuera jusqu'à l'annonce de Ippon (ou équivalence), Toketa ou Mate.

Lorsque l'Osaekomi est appliqué, si le combattant qui est en position avantageuse commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre devra annoncer Mate, faire retourner les combattants à leur position de départ, attribuer la pénalité (et le score de l'Osaekomi), puis redémarrer le combat en annonçant Hajime.

Quand l'Osaekomi est appliqué, si le combattant qui est en position désavantageuse commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre devra annoncer Sono-mama, attribuer la pénalité, puis redémarrer le combat en touchant les deux combattants et en annonçant Yoshi. Cependant, si la pénalité devant être attribuée est Hansoku-Make, l'arbitre, après avoir annoncé Sono Mama, consulte les arbitres de table, annonce Mate fait retourner les combattants à leur position de départ, puis attribue Hansoku-Make et met fin au combat en annonçant Sore Made.

Si les deux arbitres de table conviennent qu'il y a Osaekomi, mais que l'arbitre central ne l'a pas annoncé, ils devront informer l'arbitre central et par la règle de la « majorité des trois », l'arbitre devra annoncer Osaekomi immédiatement.

Toketa devra être annoncé si, pendant l'Osaekomi, le combattant tenu réussit à encercler en ciseaux la jambe de l'autre combattant par-dessus ou dessous la jambe.

In situations where the back of the contestant being held is no longer in contact with the Tatami, (e.g. "bridging"), but the contestant applying the hold maintains control, the Osaekomi shall continue.

Article 27 - Prohibited Acts and Penalties

The Prohibited Acts are divided into 'Slight' infringements (Shido) and 'Grave' infringements (Hansoku-make).

SLIGHT INFRINGEMENTS : Will receive a penalty of Shido.

GRAVE INFRINGEMENTS : Will receive a penalty of direct Hansoku-make.

The Referee shall award a penalty of Shido or Hansoku-make depending on the seriousness of the infringement.

During the fight there will be three Shidos, and the fourth will be Hansoku-make (3 warnings and then disqualification). Shidos do not give points to the other fighter, only technical scores can give points on the scoreboard. At the end of the fight, if scoring is equal on the scoreboard, the one with less Shidos wins. If the fight continues to Golden Score, the first receiving a Shido loses, or the first technical score will win.

Shido will be given to the fighter deserving it, in place, without having both fighters return to the formal start position (Mate – Shido – Hajime) except when a Shido is given for leaving the contest area.

The awarding of a direct Hansoku-make means the contestant is disqualified for the contest and excluded from the Competition in certain serious cases, and the contest ends according to the Article 19 (c). (See Appendix).

Whenever a Referee awards a penalty, he should demonstrate with a simple gesture the reason for the penalty.

A penalty can be awarded after the announcement of Sore-made for any prohibited act done during the time allotted for the contest or, in some exceptional situations, for serious acts done after the signal to end the contest, as long as the decision has not been given.

SHIDO (Slight Infringements Group)

(a) Shido is given to any contestant who has committed a slight infringement :

1)	To intentionally avoid taking Kumikata in order to prevent action in the contest.
2)	To adopt in a standing position, after Kumikata, an excessively defensive posture.

Dans les situations où le dos du combattant tenu n'est plus en contact avec le Tatami, (par exemple « en pont ») mais que le combattant appliquant la technique maintient le contrôle, l'Osaekomi devra continuer.

Article 27 – Actes interdits et pénalités

Les actes interdits sont divisés en infractions « **légères** » (Shido) et Infractions « graves » (Hansoku-Make).

INFRACTIONS GRAVES : Recevra une pénalité shido

INFRACTIONS LEGERES : recevra une pénalité directe Hansoku-make.

L'arbitre devra attribué une pénalité shido ou hansoku-make en fonction de la gravité de l'infraction.

Pendant le combat il pourra y avoir trois Shidos, et le quatrième sera Hansoku-Make (3 avertissements et enfin disqualification). Les Shidos ne donnent pas de points à l'autre combattant, seuls les points techniques peuvent donner des points sur le tableau de marque. À la fin du combat, s'il y a égalité dans le score sur le tableau d'affichage, celui qui a le moins de Shido gagne. Si le combat continue en « avantage décisif », le premier recevant un Shido perd, ou marquant le premier avantage technique gagne.

Shido sera donné au combattant le méritant, sur place, sans faire revenir les deux combattants à la position de début de combat (Mate – Shido – Hajime) sauf quand un Shido est donné pour sortie de tapis.

The awarding of a direct Hansoku-make means the contestant is disqualified for the contest and excluded from the Competition in certain serious cases, and the contest ends according to the Article 19 (c). (See Appendix).

L'attribution d'un Hansoku-Make direct signifie que le combattant est éliminé pour le combat et exclu de la compétition dans certains cas sérieux. Le combat se termine selon l'article 19 (c). (Voir l'annexe).

Chaque fois qu'un arbitre attribue une pénalité, il devra montrer avec un geste simple la raison de la pénalité.

Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de Sore Made pour tout acte interdit commis pendant le temps imparti au combat ou, à l'occasion de situations exceptionnelles, pour des actes sérieux commis après le signal de fin de combat, tant que la décision n'a pas été donnée.

SHIDO (Groupe des infractions légères)

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

1)	Eviter intentionnellement de prendre le Kumikata pour éviter l'action dans le combat.
2)	Adopter, en position debout, après saisi du Kumikata, une attitude défensive exagérée

3)	To make an action designed to give the impression of an attack but which clearly shows that there was no intent to throw the opponent. (False attack). False attacks are defined as :
	<i>Tori has no intention of throwing.</i> <i>Tori attacks without Kumikata or immediately releases the Kumikata.</i> <i>Tori makes a single attack or a number of repeated attacks with no breaking of Uke's balance.</i> <i>Tori puts a leg in between Uke's legs to block the possibility of an attack.</i>
4)	In a standing position, to continually hold the opponent's sleeve end(s) for a defensive purpose or to grasp by "screwing up" the sleeve end(s).
5)	In a standing position, to continually keep the opponent's fingers of one or both hands interlocked, in order to prevent action in the contest, or to take the wrist or the hands of the opponent only to avoid the grip or the attack on him should be penalized by Shido.
6)	To intentionally disarrange his own Judogi or to untie or retie the belt or the trousers without the Referee's permission.
7)	To pull the opponent down in order to start Newaza unless in accordance with Article 16.
8)	To insert a finger or fingers inside the opponent's sleeve or bottom of his trousers.
9)	In a standing position to take any grip other than a "normal" grip without attacking.
10)	In a standing position, before or after Kumikata has been established, not to make any attacking moves. (See Appendix Non-combativity).
11)	To hold the opponent's sleeve end(s) between the thumb and the fingers ("Pistol" grip).
12)	To hold the opponent's sleeve end(s) by folding it over ("Pocket" grip). 'Pistol' and 'Pocket Grip' on the bottom of the sleeve without immediate attack is penalized by Shido.
13)	To hug the opponent for a throw (Bear hug). However it is not a Shido when a contestant, Tori or Uke has Kumikata with a minimum of one hand, either Tori or Uke has the possibility to hug the opponent for a throw (Bear hug). No Shido.
14)	To encircle the end of the belt or jacket around any part of the opponent's body.
15)	To take the Judogi in the mouth. (either his own or his opponent's Judogi).
16)	To put a hand, arm, foot or leg directly on the opponent's face.
17)	To put a foot or a leg in the opponent's belt, collar or lapel.
18)	To apply Shime-waza using either your own or your opponents belt or bottom of the jacket, or using only the fingers.
19)	To go outside the contest area or intentionally force the opponent to go outside the contest area either in standing position or in Newaza. (See Article 9 - "Exceptions"). If a contestant puts one foot outside of the contest area without immediate attack or not returning immediately inside the contest area is penalized by Shido. Two feet outside the contest area is penalized by Shido. If the contestant is pushed outside the contest area by his opponent, then the opponent will receive ta Shido. (If the fighters leave the contest area, they are not penalized by Shido when the

3)	Porter une action, en donnant l'impression d'attaquer, sans réelle intention de projeter son adversaire (fausse attaque). Les fausses attaques sont définies comme telles : <i>Tori n'a aucune intention de projection.</i> <i>Tori attaque sans Kumikata ou lâche immédiatement le Kumikata.</i> <i>Tori fait une seule attaque ou un certain nombre d'attaques répétées sans déséquilibrer Uke.</i> <i>Tori met une jambe entre les jambes de Uke pour bloquer la possibilité d'attaque</i>
4)	En position debout, tenir en continu l'extrémité de la manche (des manches) de son adversaire pour défendre ou saisir en « garrotant » la ou les manches.
5)	En position debout, garder en continu les doigts de l'adversaire entrelacés avec une ou les deux mains, afin d'empêcher l'action dans le combat (généralement plus de 5 secondes), ou prendre le/les poignet(s) ou la/les main(s) de l'adversaire uniquement pour éviter la saisie ou l'attaque devra être pénalisé par Shido.
6)	Défaire avec intention son propre Judogi, dénouer ou retirer sa ceinture ou le cordon du pantalon sans la permission de l'arbitre.
7)	Pousser l'adversaire vers le sol afin de l'amener en Newaza, sauf si c'est en accord avec l'article 16.
8)	Insérer un ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou le bas de son pantalon.
9)	En position debout prendre toute saisie autre qu'une saisie « normale » sans attaquer.
10)	En position debout, avant ou après que le Kumikata ait été installé, ne faire aucune attaque (Voir l'annexe concernant la Non-combativité).
11)	Tenir la ou les manches de l'adversaire entre le pouce et les doigts (prise « pistolet »)
12)	Tenir le bout de la ou des manches de l'adversaire en le repliant (prise « ourlet »). Les saisies « pistolet » et « ourlet » sur le bas de la manche sans attaque immédiate sont pénalisés par Shido.
13)	Etreindre l'adversaire pour une projection (étréinte de l'ours). Toutefois il n'y a pas de Shido quand un combattant, Tori ou Uke a saisi le Kumikata avec une main au minimum. Tori et Uke ont alors la possibilité d'étreindre l'adversaire pour le projeter (étréinte de l'ours). Pas de shido.
14)	Encercler avec l'extrémité de la ceinture ou de la veste toute partie du corps de l'adversaire.
15)	Prendre le Judogi dans la bouche (aussi bien son propre Judogi que celui de son adversaire).
16)	Mettre une main, un bras, un pied ou une jambe directement sur le visage de l'adversaire.
17)	Mettre un pied ou une jambe dans la ceinture, le col ou le revers de son adversaire.
18)	Appliquer un Shime-waza en utilisant la ceinture ou le bas de veste (les siens ou ceux de son adversaire) ou en utilisant seulement les doigts.
19)	Sortir en dehors de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à aller en dehors de la surface de combat en position debout ou en Newaza. (Voir l'article 9 - « Exceptions »). Si un combattant met un pied en dehors de la surface de combat sans attaque immédiate ou ne retourne pas immédiatement à l'intérieur de la surface de

	attack is engaged in a valid position)
20)	To apply leg scissors to the opponent's trunk (Dojime), neck or head. (Scissor with crossed feet, while stretching out the legs).
21)	To kick with the knee or foot, the hand or arm of the opponent, in order to make him release his grip or to kick the opponent's leg or ankle without applying any technique
22)	To bend back the opponent's finger(s) in order to break his grip.
23)	Breaking the grip of the opponent with 2 hands.
24)	Cover the edge of the Judogi jacket to prevent the grip.
25)	To force the opponent with either one or both arms to take a bending position without immediate attack will be penalized by Shido for a blocking attitude.

HANSOKU-MAKE (Grave Infringements Group)

(b) *Hansoku-make* is given to any contestant who has committed a Grave Infringement (or who having been given three (3) Shidos, commits a further Slight Infringement) :

1)	To apply Kawazu-gake. (To throw the opponent by winding one leg around the opponent's leg, while facing more or less in the same direction as the opponent and falling backwards onto him).
2)	To apply Kansetsu-waza anywhere other than to the elbow joint.
3)	To lift off the Tatami the opponent who is lying on the Tatami and to drive him back onto the Tatami.
4)	To reap the opponents supporting leg from the inside when the opponent is applying a technique such as Harai-goshi etc.
5)	To disregard the Referee's instructions.
6)	To make unnecessary calls, remarks or gestures derogatory to the opponent or Referee during the contest.
7)	To make any action which may endanger or injure the opponent especially the opponent's neck or spinal vertebrae, or may be against the spirit of Judo.
8)	To fall directly to the Tatami while applying or attempting to apply techniques such as Ude-hishigi-waki-gatame.
9)	To "dive" head first, onto the Tatami by bending forward and downward while performing or attempting to perform techniques such as Uchi-mata, Harai-goshi, etc. or to fall directly backwards while performing or attempting to perform techniques such as Kata-Guruma whether standing or kneeling.
10)	To intentionally fall backwards when the other contestant is clinging to his back and when either contestant has control of the other's movement.
11)	To wear a hard or metallic object (covered or not).
12)	All attacks or blocking with one or two hands or with one or two arms below the belt in Tachi-Waza will be penalized by Hansoku-make. It is possible to grip the leg only when the two opponents are in a clear Newaza position and the Tachi-Waza action has stopped.
13)	Any action against the spirit of Judo may be punished by a direct Hansoku-make at any time in the contest.

When a contestant has repeated slight infringements and is to be penalised with his

	combat, il est pénalisé par Shido. Deux pieds en dehors de la surface de combat est pénalisé par Shido. (Si les combattants quittent la surface de combat alors qu'une attaque réelle est engagée dans une position valide, ils ne sont pas pénalisés par Shido)
20)	Appliquer des ciseaux de jambe au niveau du tronc de l'adversaire (<i>Dojime</i>), au cou ou à la tête. (Ciseaux avec les pieds croisés, tout en tendant les jambes).
21)	Donner un coup avec le genou, le pied, la main ou le bras sur l'adversaire pour lui faire lâcher sa saisie ou donner un coup de pied sur la jambe ou la cheville de l'adversaire sans faire de technique.
22)	Tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa saisie.
23)	Rompre la saisie de l'adversaire avec les 2 mains
24)	Protéger (couvrir) le bord de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.
25)	Forcer l'adversaire avec un ou deux bras à prendre une position courbée, sans attaque immédiate, sera pénalisé par shido pour attitude défensive.

HANSOKU-MAKE (Groupe des infractions graves)

(b) *Hansoku-make* est donné à tout combattant qui a commis une infraction grave (ou qui après avoir reçu trois (3) Shido, commet de nouveau une autre infraction légère) :

1)	Pratiquer Kawazu-gake. (Projeter l'adversaire en enroulant sa jambe autour de la sienne en lui faisant plus ou moins face et en chutant sur le dos avec lui).
2)	Pratiquer un Kansetsu-waza sur n'importe quelle autre articulation que celle du coude.
3)	Soulever l'adversaire du Tatami et le projeter de nouveau .
4)	Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire exécute une technique comme Harai Goshi etc.
5)	Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
6)	Faire des appels incessants, des remarques ou des gestes désobligeants à son adversaire ou à l'arbitre pendant le combat.
7)	Faire une action contraire à l'esprit du Judo qui peut mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement au niveau du cou ou de sa colonne vertébrale.
8)	Se laisser tomber directement sur le tatami tout en appliquant ou essayant d'appliquer des techniques telles que Ude Hishigi Waki Gatame.
9)	« Plonger » la tête la 1ère sur le Tatami vers l'avant, pendant la préparation ou l'exécution de techniques telles que Uchi Mata, Harai Goshi etc. Ou se laisser tomber directement en arrière dans la préparation ou l'exécution de techniques telles que Kata Guruma, debout ou à genou.
10)	Se jeter intentionnellement vers l'arrière lorsque l'autre combattant s'accroche à son dos et à le contrôle ces mouvements.
11)	Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou pas)
12)	Toute attaque ou blocage avec une ou deux mains ou avec un ou deux bras en dessous de la ceinture en Tachi Waza est pénalisé par Hansoku Make. Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les 2 adversaires sont clairement dans la position du Ne Waza et que l'action en Tachi Waza est terminée.
13)	Toute action contraire à l'esprit du judo peut être sanctionnée par un Hansoku Make direct à tout moment du combat.

Lorsqu'un combattant a répété de légères infractions et doit être pénalisé d'un

fourth (4th) Shido the Referee, after consultation with the other Referees, shall give the contestant "Hansoku-make", that is to say that the 4th Shido is not announced as "Shido", but shall be announced directly as "Hansoku-make". The contest ends according to the Article 19 (c).

APPENDIX Article 27 - Prohibited Acts and Penalties

Referees are authorised to award penalties according to the "intent" or situation and in the best interest of the sport.

Should the central Referee decide to penalise the contestant(s), (except in the case of Sono-mama in Newaza) he shall temporarily stop the contest by announcing Mate, return the contestants to their starting positions and announce the penalty while pointing to the contestant(s) who committed the prohibited act.

Before awarding Hansoku-make, the Referee must consult with the other Referees and make his decision in accordance with the "majority of three" rule.

Where both contestants infringe the rules at the same time, each should be awarded a penalty according to the seriousness of the infringement.

Where both contestants have been given three (3) Shidos and subsequently each receives a further penalty, they should both be declared Hansoku-make.

A penalty in Newaza should be applied in the same manner as in Osaekomi (Article 26 Appendix, the 2nd and 3rd paragraphs).

(a) Shido.

7) Where one contestant pulls his opponent down into Newaza not in accordance with Article 16 and his opponent does not take advantage of this to continue into Newaza, the Referee shall announce Mate and give Shido to the contestant who has infringed Article 16 (without returning to the starting position).

9) "Normal" Kumikata is taking hold the right side of the opponent's Judogi, be it the sleeve, collar, chest area, top of the shoulder or back with the left hand and with the right hand the left side of the opponent's Judogi be it the sleeve, collar, chest area, top of the shoulder or back and always above the belt or vice versa.

If a contestant continues to take an abnormal Kumikata, the time allowed **may be progressively reduced, and even to a "direct penalty" of Shido.**

As long as a contestant makes a cross grip, that means with two hands, one hand on the opposite side of the back, shoulder or arm of the other contestant, he should attack immediately or the Referee must penalize with Shido. Under no circumstances it is permitted to grab below the belt.

Cross gripping should be followed by an immediate attack. Same rule as for belt gripping and one side gripping.

A contestant should not be penalised for holding with an abnormal grip if the

quatrième (4ème) Shido l'arbitre, après consultation des arbitres de table, donne au combattant « Hansoku Make». Le 4ème Shido n'est pas annoncé en tant que « Shido », mais est annoncé directement par « Hansoku-Make ». Le combat se termine conformément à l'article 19 (c).

ANNEXE Article 27 – Actes prohibés et Penalités

Les arbitres sont autorisés à attribuer des pénalités en fonction de l'« intention » ou de la situation et cela dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre central décide de pénaliser le(s) combattant(s), (excepté dans le cas de Sonomama en Newaza) il devra arrêter temporairement le combat en annonçant Mate, faire retourner les combattants à leur position de départ et annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a commis l'acte interdit.

Avant d'attribuer Hansoku-Make, l'arbitre doit consulter les arbitres de table et prendre sa décision selon la règle de la « majorité des trois ».

Si les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun se verra attribuer une pénalité selon le niveau de l'infraction.

Si les deux combattants ont reçu trois (3) Shidos et que plus tard chacun reçoit une autre pénalité, ils devront recevoir Hansoku-Make.

Une pénalité en Newaza devra être appliquée de la même manière qu'en Osaekomi (Annexe de l'article 26, 2èmes et 3èmes paragraphes).

(a) Shido.

7) Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en Newaza, non conformément à l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Newaza, l'arbitre devra annoncer Mate et donner Shido au combattant qui a enfreint l'article 16 (sans retourner à la position de départ).

9) Un Kumikata « normal » est la saisie du Judogi de l'adversaire, que ce soit au niveau de la manche, du col, la de la poitrine, sur le dessus de l'épaule ou du dos avec la main gauche et avec la main droite, et le côté gauche du Judogi de l'adversaire au niveau de la manche, du col, la de la poitrine, sur le dessus de l'épaule ou du dos et toujours au-dessus de la ceinture. Ce peut être l'inverse au niveau des mains.

Si un combattant persiste à prendre un Kumikata non réglementaire, le temps accordé **peut être progressivement réduit, et même amener « à une pénalité directe »** avec Shido.

Lorsqu'un combattant fait une saisie croisée, c'est à dire avec les deux mains ou une main du côté opposé du dos, l'épaule ou le bras de l'autre combattant, il doit attaquer immédiatement ou l'arbitre doit le pénaliser par Shido. En aucun cas, il est autorisé de saisir au-dessous de la ceinture.

La saisie croisée devra être suivie d'une attaque immédiate. Même règle pour la saisie avec la ceinture ou la saisie unilatérale.

Un combattant ne devra pas être pénalisé pour une saisie anormale si la situation a

situation has been brought about by his opponent ducking his head beneath the holder's arm. However, if a contestant is continually "ducking" this way, the Referee should give consideration as to whether he is adopting an "excessively defensive posture" (2).

Hooking one leg between the opponent's legs unless simultaneously attempting a throwing technique is not considered to be the normal Kumikata and the contestant must attack within 5 seconds or the contestant will be penalised with "Shido".

10) "Non-combativity" may be taken to exist when in general, for approximately 25 seconds; there have been no attacking actions on the part of one or both contestants. Non-combativity should not be awarded when there are no attacking actions, if the Referee considers that the contestant is genuinely looking for the opportunity to attack.

The Referees should penalize strictly the contestant who does not engage in a quick Kumikata or who tries not to be gripped by the opponent.

14) The act of "encircling" means that the belt or jacket must completely encircle. Using the belt or jacket as an "anchor" for a grip (without encircling), e.g. to trap the opponent's arm, should not be penalised.

16) The face means the area within the line bordered by the forehead, the front of the ears and the jaw-line.

18) Point 18 will be strictly observed for Shime-waza is not allowed with either your own or your opponents belt or bottom of the jacket, or using only the fingers.

(b) Hansoku-make.

1) Even if the thrower twists/turns during the throwing action, this should still be considered "Kawazu-gake" and be penalised.

Techniques such as Osoto-gari, Ouchi-gari, and Uchi-mata where the foot/leg is entwined with opponent's leg will be permitted and should be scored.

2) Kansetsu-waza is authorized for Cadets.
However is forbidden for lower categories.

8) To attempt such throws as Harai-goshi, Uchi-mata, etc., with only one hand gripping the opponent's lapel from a position resembling Ude-hishigiwaki-gatame (in which the wrist of the opponent is trapped beneath the thrower's armpit) and deliberately falling, face down, onto the Tatami is likely to cause injury and will be penalised. No intent to throw an opponent cleanly onto his back is a dangerous action and will be treated in the same way as Ude-hishigi-waki-gatame.

été provoquée par son adversaire, comme passer sa tête sous le bras. Cependant, si un combattant se « penche » continuellement de cette manière, l'arbitre devra considérer qu'il adopte « une attitude défensive exagérée » (2).

A moins de tenter simultanément une technique de projection, l'accrochage d'une jambe entre les jambes de l'adversaire ne doit pas être considéré comme un Kumikata normal et le combattant doit attaquer en moins de 5 secondes ou le combattant sera pénalisé avec « Shido ».

10) La « Non-combativité » peut être prise en considération si, pendant approximativement 25 secondes il n'y a pas eu d'attaque de la part de l'un ou des deux combattants.

La « Non-combativité » ne devra pas être prise en compte quand il n'y a aucune attaques et que l'arbitre considère que le combattant recherche véritablement un moyen d'attaquer.

Les arbitres devront pénaliser strictement le combattant qui ne s'engage pas dans un Kumikata rapide ou qui essaye de ne pas être saisi par l'adversaire.

14) L'acte d'« entourer » signifie que la ceinture ou la veste entoure complètement. L'utilisation de la ceinture ou de la veste comme « ancre » (fixer) pour effectuer une saisie (sans entourer), par exemple pour emprisonner le bras de l'adversaire, ne devra pas être pénalisée.

16) Le visage signifie la surface comprise entre la ligne délimité par le front, le devant des oreilles et la mâchoire.

18) On doit observer strictement le point 18 : un Shime-waza n'est pas permis avec sa propre ceinture ou le bas de sa veste ou celle de son adversaire, ou seulement à l'aide des doigts.

(b) Hansoku-make.

1) Même si le combattant pivote/tourne pendant l'action de projection, ceci doit être considéré comme « Kawazu-gake » et être pénalisé.

Des techniques telles qu'O soto-gari, Ouchi-gari, et Uchi-mata où le pied / la jambe est entrelacée avec la jambe de l'adversaire seront autorisées et devront être comptabilisées.

2) Les Kansetsu-waza (techniques de clés de bras) sont autorisés pour la catégorie des Cadets. Elles sont interdites pour les catégories inférieures.

8) En ce qui concerne les projections comme Harai-goshi, Uchi-mata, etc., avec seulement une main qui saisit le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à Ude-hishigi- Waki Gatame, dans laquelle le poignet de l'adversaire est emprisonné sous l'aisselle du projetant et que celui-ci tombe délibérément, le visage vers le bas, sur le Tatami, le combattant sera pénalisé, car cela est susceptible de causer une blessure. L'intention de ne pas projeter clairement un adversaire sur son dos sera considérée comme une action dangereuse, au même titre qu'Ude-hishigi-waki-gatame.

Application stricte des règles d'arbitrage dans les domaines suivants :

Strict application of the Refereeing Rules in the following fields.

FORBIDDEN: Grips of legs and blocking :

All direct attacks or blocking with one or two hands or with one or two arms below the belt are prohibited.

Penalty: First attack: **HANSOKUMAKE**

Examples:



HANSOKUMAKE BLUE



HANSOKUMAKE BLUE



HANSOKUMAKE BLUE



HANSOKUMAKE BLUE



HANSOKUMAKE BLUE

EXTREME DEFENSIVE POSITION:



SHIDO FOR BOTH

INTERDIT : Saisie des jambes et blocage :

Toute attaque directe ou blocage avec une ou deux mains ou un ou deux bras sous la ceinture sont interdits

Penalité: Première attaque : **HANSOKUMAKE**

Exemples:



HANSOKUMAKE BLEU



HANSOKUMAKE BLEU



HANSOKUMAKE BLEU



HANSOKUMAKE BLEU



HANSOKUMAKE BLEU

ATTITUDE DEFENSIVE EXAGEREE :



SHIDO POUR LES DEUX

Article 28 - Default and Withdrawal

The decision of Fusen-gachi shall be given to any contestant whose opponent does not appear for his contest. A contestant, who is not at his starting position after three (3) calls at one (1) minute intervals, will forfeit the contest.

Punctuality for contests ('30 seconds rule')- Applies to all IJF events.

Forfeit of a fight : If one contestant is ready on time and the Referee Commission see that his opponent is not present they will ask the speaker to announce **'the last call for missing athlete'** (there will no longer be three calls at one minute intervals).

The Referee will then invite the prepared contestant to wait at the edge of the competition area. The scoreboard will start to count down 30 seconds. If at the end of 30 seconds the opponent is still not present the mat Referee will invite the athlete to enter the competition area and will be declared the winner by Fusen-gachi.

The athlete forfeiting a match may participate in the repechage provided the IJF jury find that certain criteria are fulfilled.

The Referees must be sure before awarding Fusen-gachi that they have received the authority to do so by the Refereeing Commission.

The decision of Kiken-gachi shall be given to any contestant whose opponent withdraws from the competition for any reason, during the contest.

APPENDIX Article 28 - Default and Withdrawal

Soft contact lens: - In the event that a contestant loses his contact lens during the contest and cannot immediately recover them, and if he then informs the Referee that he cannot continue competing without the contact lens, the Referee shall give the victory to his opponent by Kiken-gachi after consulting with the table Referees.

Article 29 - Injury, Illness or Accident

The decision of the contest where one contestant is unable to continue because of injury, illness or accident during the contest shall be given by the Referee after consultation with the other Referees according to the following clauses:

Article 28 – Forfait et abandon

La décision de Fusen-gachi devra être donnée à tout combattant dont l'adversaire n'est pas présent pour son combat. Un combattant, qui n'est pas à sa position de départ après trois (3) appels à une (1) minute d'intervalle, sera forfait pour le combat.

La ponctualité lors des combats ('règles des 30 secondes') s'applique à tous les évènements de la FIJ.

Forfait d'un combat : Si un combattant est prêt à l'heure et la Commission d'arbitrage voit que son adversaire n'est pas présent ils demandent au speaker d'annoncer un « **dernier appel pour l'athlète absent** » (sans les trois appels à intervalles d'une minute).

L'arbitre invitera alors le combattant présent à attendre sur le bord de la surface de compétition. Le tableau d'affichage commencera à décompter 30 secondes. Si à la fin des 30 secondes l'adversaire n'est toujours pas présent l'arbitre invitera l'athlète à entrer sur la surface de combat et le déclarera vainqueur par Fusen-gachi.

L'athlète forfait lors d'un combat peut participer aux repêchages si la FIJ considère que certains critères ont été respectés.

Avant d'attribuer Fusen-gachi les arbitres doivent s'assurer qu'ils ont reçu l'autorisation de la Commission d'arbitrage.

La décision de Kiken-gachi devra être donnée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour n'importe quelle raison, pendant le combat.

ANNEXE Article 28 – Forfait et abandon

Lentilles de contact : - au cas où un combattant perd sa lentille de contact pendant le combat et ne peut pas immédiatement la récupérer, puis informe l'arbitre qu'il ne peut pas continuer de combattre sans lentille de contact, l'arbitre devra donner la victoire à son adversaire par Kiken-gachi après avoir consulté les arbitres de table.

Article 29 – Blessure, maladie ou accident

La décision du combat où l'un des combattants ne peut pas continuer en raison de blessure, maladie ou accident s'étant déroulé pendant le combat devra être donnée par l'arbitre après avoir consulté les arbitres de table selon les cas suivants :

a) Injury

- (1) Where the cause of the injury is attributed to the injured contestant he shall lose the contest.
- (2) Where the cause of the injury is attributed to the uninjured contestant the uninjured contestant shall lose the contest.
- (3) Where it is impossible to determine which of the contestants was the cause of the injury, the contestant unable to continue shall lose the contest.

b) Sickness

Generally, where one contestant is taken sick during a contest and is unable to continue, he shall lose the contest.

c) Accident

Where an accident occurs which is due to an outside influence (force majeure), after consulting with the Referee Commission, the contest shall be considered cancelled or postponed. In those cases of 'force majeure', the Sports Director, the Sports Commission and/or the IJF Jury will take the final decision.

Medical Examinations

- a) The Referee shall call the Doctor to attend to a contestant who has received a severe impact to the head or back (spinal column), or whenever the Referee has reason to believe there may be a grave or serious injury.
In either case, the Doctor will examine the contestant in the shortest time possible and indicate to the Referee whether the contestant can continue or not.

If the Doctor, after examining an injured contestant, advises the Referees that the contestant cannot continue the contest the Referee, after consultation with the other Referees, shall end the contest and declare the opponent to be the winner by Kiken-gachi.

- b) The contestant may ask the Referee to call for the doctor, but in this case the contest is terminated, and his opponent shall win by Kiken-gachi.
- c) The Doctor may also ask to attend to his contestant, but in this case the contest is terminated, and the opponent will win by Kiken-gachi.

In any case whenever the Referees are of the opinion that the contest should not continue, the central Referee shall end the contest and indicate the result in accordance with the rules.

a) Blessure

- (1) Si la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, ce dernier perdra le combat.
- (2) Si la cause de la blessure est attribuée au combattant non blessé le combattant non blessé perdra le combat.
- (3) S'il est impossible de déterminer lequel des combattants a causé la blessure, le combattant incapable de continuer perdra le combat.

b) Maladie

Généralement, si un combattant est malade pendant un combat et ne peut pas continuer, il perdra le combat.

c) Accident

Si un accident est dû à une cause extérieure (cas de force majeure), après avoir consulté la Commission d'arbitrage, le combat devra être considéré comme annulé ou reporté. Dans les cas de « force majeure », le directeur sportif, la commission sportive et/ou le jury de la FIJ prendront la décision finale.

Examens médicaux

- a) L'arbitre devra appeler le docteur si un combattant a reçu un impact grave à la tête ou au dos (colonne vertébrale), ou chaque fois que l'arbitre peut penser qu'il s'agit de blessures graves ou sérieuses. Dans l'un ou l'autre cas, le docteur examine le combattant dans le temps le plus court possible et indique à l'arbitre si le combattant peut continuer ou pas.

Si le docteur, après avoir examiné un combattant blessé, avise les arbitres que le combattant ne peut pas continuer le combat l'arbitre, après consultation avec les arbitres de table, devra mettre fin au combat et déclarer l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

- b) Le combattant peut demander à l'arbitre d'appeler le docteur, mais dans ce cas le combat est terminé, et son adversaire gagnera par Kiken-gachi.
- c) Le docteur peut également demander à s'occuper de son combattant, mais dans ce cas le combat est terminé, et l'adversaire gagnera par Kiken-gachi.

Dans tous les cas, si les arbitres pensent que le combat ne devrait pas continuer, l'arbitre central devra mettre fin au combat et indiquer le résultat selon les règles.

BLEEDING INJURIES

When a bleeding injury occurs, the Referee shall call the Doctor to assist the contestant in stopping and isolating the bleeding.

In cases of bleeding, for health reasons, the Referee shall call for the Doctor; it is not allowed to compete while bleeding.

However, the same bleeding injury may be treated by the Doctor on two (2) occasions. The third (3rd) time that the same bleeding injury occurs, the Referee, after previous consultation with the other Referees, shall end the contest for the contestant's own safety and he shall declare the opponent to be the winner by Kiken-gachi.

In any case where the bleeding cannot be contained and isolated, the opponent shall be the winner by Kiken-gachi.

Minor Injuries.

A minor injury may be treated by the contestant himself.

For example in the case of a dislocated finger, the Referee shall stop the contest (by calling Mate or Sono-mama) and allow the contestant to reset the dislocated finger. This action should be done immediately with no assistance from the Referee or the Doctor and the contestant can continue in the contest.

The contestant will be allowed to reset the same finger on two (2) occasions. If the same dislocation occurs a third (3rd) time, the contestant shall not be considered to be in condition to continue in the contest. The Referee, after previous consultation with the table Referees, shall end the contest and declare the opponent to be the winner by Kiken-gachi.

APPENDIX Article 29 - Injury, Illness or Accident

If during the contest a contestant is injured due to an action by the opponent and the injured contestant cannot continue, the Referees should analyse the case and make a decision based on the rules. Each case shall be decided on its own merit.
(See paragraph: a) Injury 1, 2 and 3).

Generally only one (1) Doctor for each contestant is allowed on the competition area. Should a Doctor require an assistant(s), the Referee must first be informed.
The coach is never allowed on the competition area.

The Referee shall draw near to the injured contestant to ensure that the assistance provided by the Doctor is within the Rules.
However the Referee may consult with the other Referees in case he needs to comment on any decision.

Blessures par saignements :

Quand une blessure par saignement se produit, l'arbitre devra appeler le docteur pour aider le combattant en arrêtant et en isolant le saignement.

En cas de saignement, pour des raisons de santé, l'arbitre devra appeler le docteur; il n'est pas permis de combattre tout en saignant.

Cependant, une même blessure, par saignement, peut être traitée par le docteur seulement à deux (2) occasions. La troisième (3ème) fois que la même blessure de saignement se reproduit, l'arbitre, après consultation préalable des arbitres de table, devra mettre fin au combat et ceci pour la propre sécurité du combattant et déclarer l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

Dans tous les cas où le saignement ne peut pas être contenu et isolé, l'adversaire sera le vainqueur par Kiken-gachi.

Blessures mineures

Une blessure mineure peut être traitée par le combattant lui-même.

Par exemple, dans le cas d'un doigt retourné, l'arbitre devra arrêter le combat (en annonçant Mate ou Sono-mama) et permettre au combattant de remettre le doigt retourné. Cette action devra être faite immédiatement sans l'aide de l'arbitre ou du docteur et le combattant peut continuer le combat.

Le combattant sera autorisé à remettre le même doigt à deux (2) occasions. Si la même blessure se produit une troisième (3ème) fois, le combattant ne sera pas considéré apte à continuer le combat. L'arbitre, après consultation préalable avec les arbitres de table, devra mettre fin au combat et déclarer l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

ANNEXE Article 29 – Blessure, Maladie ou Accident

Si pendant le combat un combattant est blessé dû à une action provoquée par l'adversaire et que le combattant blessé ne peut pas continuer, les arbitres doivent analyser le cas et prendre une décision basée selon les règles. Chaque cas est décidé individuellement.

(Voir le paragraphe : a) Dommages 1, 2 et 3).

Un (1) docteur par combattant est généralement autorisé à proximité de la surface de compétition. Si un docteur a besoin d'un assistant(s), l'arbitre doit d'abord en être informé.

L'entraîneur n'est jamais autorisé à venir sur la surface de compétition.

L'arbitre devra s'approcher du combattant blessé pour s'assurer que l'aide fournie par le docteur se fait dans les règles.

Cependant l'arbitre peut consulter les arbitres de table au cas où il doit prendre toute décision.

Medical Assistance.-

a) In a minor injury.

In the case of a broken nail, the Doctor is allowed to assist in cutting the nail.
The Doctor may also help in adjusting a Scrotum injury (testicles).

b) In a bleeding injury.

For safety measures whenever there is blood it must always be completely isolated with the assistance of the Doctor by means of adhesive tape, bandages, nasal tampons, (the use blood clotters and haemostatics products is permitted).

When the Doctor is called to assist a contestant, such medical assistance should be given as quickly as possible.

Note : With the exception of the above situations, if the Doctor applies any treatment the opponent shall win by Kiken-gachi.

Types of Vomiting.

Any type of vomiting by a contestant shall result in Kiken-gachi for the other contestant. (See paragraph: b) Sickness).

In the case where a contestant through a deliberate action causes an injury to the opponent, the penalty given to the contestant inflicting the injury on the opponent shall be a direct Hansoku-make, apart from any other disciplinary action which may be taken by the Sports Director, the Sports Commission and/or the IJF Jury.

When a Doctor clearly realises - especially in the case of Shime-waza – that there is a serious danger to the health of one of the contestant that he is responsible for, he can go to the edge of the competition area and call upon the Referees to immediately stop the contest. The Referees shall take all necessary steps to assist the Doctor. Such an intervention will necessarily mean the loss of the contest for his contestant and should therefore only be taken in extreme cases.

If a Cadet loses consciousness during Shime-waza they are no longer able to continue in the competition.

At the IJF Championships, the official team Doctor shall have a medical degree and must register prior to the competition. He shall be the only person allowed to sit in the designated area and must be so identified.

e.g. by wearing a Red Cross arm-band.

When accrediting a Doctor for their team, the National Federations must take the responsibility for the actions of their Doctors.

The Doctors must be aware of any amendments and the interpretations of the Rules.

Aide médicale.-

a) Pour une blessure mineure.

En cas d'ongle cassé, le docteur est autorisé à aider à couper l'ongle.
Le docteur peut également aider en cas de blessure au scrotum (testicules).

b) Pour une blessure avec saignement.

Par mesure de sécurité dès qu'il y a saignement, celui-ci doit toujours être complètement isolé par le docteur au moyen d'un ruban adhésif, d'un bandage, de tampons nasaux...(l'usage de produit hémostatique est autorisé).

Lorsque le docteur est appelé pour aider un combattant, l'aide médicale devra être donnée aussi rapidement que possible.

Note : Excepté les situations ci-dessus, si le docteur applique n'importe quel traitement l'adversaire gagnera par Kiken-gachi.

Types de vomissement.

Tout type de vomissement par un combattant aura comme résultat la victoire par Kiken-gachi pour l'autre combattant.
(Voir le paragraphe : b) Maladie).

Si un combattant par une action délibérée cause une blessure à l'adversaire, la pénalité donnée au combattant responsable de cette blessure sur l'adversaire est Hansoku-Make direct. Cela ne tient pas compte des autres mesures disciplinaires qui peuvent être prises par le directeur sportif, la Commission sportive et/ou le jury de la FIJ.

Dans le cas de Shime-waza, quand un docteur réalise clairement qu'il y a un danger sérieux pour la santé d'un des combattants dont il est responsable, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander aux arbitres d'arrêter immédiatement le combat. Les arbitres devront prendre toutes les mesures nécessaires pour aider le docteur. Une telle intervention signifiera obligatoirement la perte du combat pour son combattant et devra être faite dans des cas extrêmes.

Si un cadet perd conscience pendant le Shime-waza il ne peut plus continuer la compétition.

Lors des championnats de la FIJ, le docteur officiel de l'équipe doit avoir un diplôme médical et s'enregistrer avant la compétition. Il devra être la seule personne autorisée à s'asseoir dans le secteur indiqué et doit être identifié.

Par exemple, en portant un brassard de la croix rouge ou un gilet identifié.

En accréditant un docteur pour leur équipe, les fédérations nationales prennent la responsabilité des actions de leur médecin.

Les médecins doivent connaître tous les amendements et les interprétations des règles.

Article 30 - Situations not Covered by the Rules

Where any situation arises which is not covered by these rules, it shall be dealt with and a decision given by the Referees after consultation with the Refereeing Commission.

Article 30 - Situations non définies par les règles

Si une situation surgit et n'est pas couverte par ces règles, elle devra être traitée et une décision donnée par les arbitres après consultation de la Commission d'arbitrage.

Glossary of Japanese Terms

Japanese	English
ANZA	Sitting cross-legged
ASHI-WAZA	Foot or leg techniques
ATEMI-WAZA	Striking techniques
AWASE-WAZA	Combination of two Waza-aris
DAN'I	Dan grade
DOJO	Training hall
ENCHO-SEN	Extended match (e.g. Golden Score Contest)
FUKUSHIN	Judge (now table Referee)
FUSEN-GACHI	Win by default
HAISHA	Loser
"HAJIME!"	"Start!"
HANSOKU	Violation
HANSOKU-MAKE	Defeat by grave infringement or accumulated light penalties
HANTEI	Decision / Judging
HIDARI-JIGO-TAI	Left defensive posture
HIDARI-SHIZEN-TAI	Left natural posture
HIKITE	Pulling hand
HIKIWAKE	Draw
IPPON	Complete point
JIGO-HONTAI	Straight defensive posture
JIGO-TAI	Defensive posture
JIKU-ASHI	Support leg
JOGAI	Outside contest area
JONAI	Inside contest area
JOSEKI	Upper Seats
JUDOGI	Judo uniform
KACHI	Winner
KAESHI-WAZA	Counter techniques
KAKE	Execution of techniques
KANSETSU-WAZA	Joint locks
KAPPO	Resuscitation method
KATA	Forms
KATAME-WAZA	Grappling techniques
KATSU	Technique of Kappo
KEIKO	Training / Practice
KIKEN-GACHI	Win by withdrawal
KIME	Complete execution
KINSA	Slight superiority or inferiority
KINSHI-WAZA	Prohibited techniques
"KIOTSUKE!"	"Attention!" (Word of command to make persons Stand straight up, closed heels)

Glossaire des termes japonais

Japonais	Français
ANZA	Assis jambes croisées
ASHI-WAZA	Techniques de jambe
ATEMI-WAZA	Technique de coup frappé
AWASE-WAZA	Combinaison de deux Waza-ari
DAN'I	Degré de progression
DOJO	Salle de judo (lieu où l'on étudie la voie)
ENCHO-SEN	Prolongation du combat (exemple : combat en avantage décisif)
FUKUSHIN	Arbitre de table
FUSEN-GACHI	Vainqueur par forfait
HAISHA	Perdant
"HAJIME !"	"commencez !"
HANSOKU	Faute grave
HANSOKU-MAKE	Défaite par faute grave (élimination) ou accumulation de pénalités légères
HANTEI	Décision / Jugement
HIDARI-JIGO-TAI	Position défensive à gauche
HIDARI-SHIZEN-TAI	Position naturelle à gauche
HIKITE	Repousser avec les mains
HIKIWAKE	Egalité
IPPON	Point
JIGO-HONTAI	Posture de défense
JIGO-TAI	Position de défense avec le corps
JIKU-ASHI	Support avec les jambes
JOGAI	En dehors de la surface de compétition
JONAI	A l'intérieur de la surface de compétition
JOSEKI	Jury
JUDOGI	Tenue du judoka
KACHI	Vainqueur
KAESHI-WAZA	Technique de contre
KAKE	Exécution d'une technique
KANSETSU-WAZA	Technique sur les articulations
KAPPO	Méthode de réanimation
KATA	Forme
KATAME-WAZA	Technique de contrôle, de maintien
KATSU	Technique de réanimation
KEIKO	Entraînement
KIKEN-GACHI	Vainqueur par abandon (blessure)
KIME	La décision
KINSA	Avantage
KINSHI-WAZA	Techniques interdites
« KIOTSUKE ! »	« avertissement ! », ordre

Japanese	English
KOKA	Effect / Minor score
KOSHI-WAZA	Hip techniques
KUMIKATA	Taking grips
KUZUSHI	Balance breaking
KYUSHO	Vital point
MA'AI	Distance between two contestants
"MAITTA!"	"I give up!"
MA-SUTEMI-WAZA	Supine sacrifice techniques
MATE	Wait
MIGI-JIGO-TAI	Right defensive posture
MIGI-SHIZEN-TAI	Right natural posture
NAGEKOMI	Repetitive throwing practice
NAGE-WAZA	Throwing techniques
NEWAZA	Ground work
OSAEKOMI-WAZA	Hold down techniques
"OSAEKOMI!"	"Hold is on!"
"OTAGAI-NI-REI!"	"Bow to each other!"
RANDORI	Free sparring
RENRAKU-WAZA	Combination of several techniques
REI	Bow
RITSU-REI	Standing bow
SEIZA	Sitting square / Formal sitting
SHIAI	Match / Bout
SHIAI-JO	Competition area
SHIDO	Instruction / Light penalty
SHIME-WAZA	Strangling techniques
SHIMPAN	Refereeing
SHIMPAN'IN	Referees
SHIMPAN RIJI	Refereeing Director
SHISEI Posture	Posture
SHIZEN-TAI	Natural posture
SHIZEN-HONTAI	Straight natural posture
SHOMEN	Dojo front / Upper Seats
"SHOMEN-NI-REI!"	"Bow towards Shomen!"
SHOSHA	Winner
SHUSHIN	Referee
SOGO-GACHI	Combined win
"SONO-MAMA!"	"Do not move / Hold positions!"
"SORE-MADE!"	"Time is up!"
SUTEMI-WAZA	Sacrifice techniques
TACHI-WAZA	Standing techniques
TAI-SABAKI	Body shifting / Body control
TATAMI	Mat
TE-WAZA	Hand techniques
"TOKETA!"	"Hold-down broken!"

Japonais	Français
KOKA	Petit avantage
KOSHI-WAZA	Technique de hanche
KUMIKATA	La saisie
KUZUSHI	déséquilibre
KYUSHO	Points vitaux
MA'AI	Distance entre deux combattants
"MAITTA!"	J'abandonne
MA-SUTEMI-WAZA	Technique de sacrifice sur le dos
MATE	Arrêtez
MIGI-JIGO-TAI	Attitude défensive à droite
MIGI-SHIZEN-TAI	Position normale à droite
NAGEKOMI	Procédé d'entraînement avec projections
NAGE-WAZA	Techniques debout
NE-WAZA	Techniques au sol
OSAEKOMI-WAZA	Techniques d'immobilisation
"OSAEKOMI!"	"immobilisation !"
"OTAGAI-NI-REI!"	"saluez !"
RANDORI	Combat d'entraînement
RENRAKU-WAZA	Combinaison de plusieurs techniques
REI	salut
RITSU-REI	Salut debout
SEIZA	Assise traditionnelle (à genou)
SHIAI	Combat (de compétition)
SHIAI-JO	Lieu de compétition
SHIDO	Petite pénalité
SHIME-WAZA	Techniques d'étranglement
SHIMPAN	Arbitrer
SHIMPAN'IN	Arbitres
SHIMPAN RIJI	Directeur de l'arbitrage
SHISEI	Posture
SHIZEN-TAI	Posture naturelle
SHIZEN-HONTAI	Position fondamentale
SHOMEN	Place d'honneur dans le dojo
"SHOMEN-NI-REI!"	"Salut aux personnalités !"
SHOSHA	Vainqueur
SHUSHIN	Arbitre
SOGO-GACHI	Vainqueur par combinaison
"SONO-MAMA!"	"Ne bougez plus !"
"SORE-MADE!"	"Fin du combat !"
SUTEMI-WAZA	Techniques de sacrifice
TACHI-WAZA	Techniques debout
TAI-SABAKI	Retournement du corps
TATAMI	Tapis
TE-WAZA	Technique de main
"TOKETA!"	"sortie d'immobilisation !"

Japanese	English
TORI	Player executing technique
TSUKURI	Set-up to execute technique
TSURITE	Lifting hand
UCHIKOMI	Repetition training
UDE-GAESHI	Arm locking throw / Arm reverse
UKE	Player receiving opponent's attack
UKEMI	Break fall
WAZA	Techniques
WAZA-ARI	Technique exists / Great advantage
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Two Waza-aris score Ippon
YAKUSOKU-RENSHU	Agreed-upon practice
YOKO-SUTEMI-WAZA	Side sacrifice techniques
"YOSHI!"	"Continue!"
YUKO	Effective / Moderate advantage
YUSEI-GACHI	Win by superior performance
ZA-REI	Seated bow



IPPON



**WAZA-ARI-AWASETE
-IPPON**



YUKO

Japonais	Français
TORI	Celui qui fait l'action
TSUKURI	Construction de la technique
TSURITE	Soulever avec la main
UCHIKOMI	Répétition de technique à un rythme donné
UDE-GAESHI	Technique de renversement par clé de bras
UKE	Celui qui subit l'action
UKEMI	Chute
WAZA	Techniques
WAZA-ARI	Technique avec un grand avantage
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Deux Waza-ari donnent Ippon
YAKUSOKU-RENSHU	Exercice d'entraînement souple
YOKO-SUTEMI-WAZA	Technique de sacrifice sur le côté
"YOSHI!"	"Continuez !"
YUKO	Avantage modéré
YUSEI-GACHI	Victoire par supériorité technique
ZA-REI	Salut à genoux



IPPON



**WAZA-ARI-AWASETE
-IPPON**



YUKO



NAMES OF JUDO TECHNIQUES

NAGE-WAZA

TACHI-WAZA

TE-WAZA		
Seoi-nage	Shoulder throw	SON
Tai-otoshi	Body drop	TOS
Kata-guruma	Shoulder wheel	KGU
Sukui-nage	Scooping throw	SUK
Uki-otoshi	Floating drop	UOT
Sumi-otoshi	Corner drop	SOT
Obi-otoshi	Belt drop	OOS
Seoi-otoshi	Shoulder drop	SOO
Yama-arashi	Mountain storm throw	YAS
Morote-gari	Two-hands reap	MGA
Kuchiki-taoshi	One-hand drop	KTA
Kibisu-gaeshi	Heel trip	KIG
Uchi-mata-sukashi	Inner thigh reaping throw slip	UMS
Kouchi-gaeshi	Small inner reaping throw counter	KOU
Ippon-seoi-nage	One-armed shoulder throw	ISN
Obitori-gaeshi	Belt-grab throw	OTG



NOMS DES TECHNIQUES DE JUDO

NAGE-WAZA (Techniques de projection)

TACHI-WAZA (Techniques debout)

TE WAZA (Technique de main)		
Seoi-nage	Projection par une épaule	SON
Tai-otoshi	Renversement du corps avec barrage	TOS
Kata-guruma	Roue autour des épaules	KGU
Sukui-nage	Renversement « en cuillère »	SUK
Uki-otoshi	Renversement flotté	UOT
Sumi-otoshi	Renversement dans l'angle	SOT
Obi-otoshi	Renversement avec la ceinture	OOS
Seoi-otoshi	Renversement avec l'épaule	SOO
Yama-arashi	Tempête sur la montagne	YAS
Morote-gari	Ramassement avec les 2 mains	MGA
Kuchiki-taoshi	Renversement en prenant la jambe avec la main	KTA
Kibisu-gaeshi	Renversement en prenant le talon avec la main	KIG
Uchi-mata-sukashi	Contre d'Uchi-mata	UMS
Kouchi-gaeshi	Contre de Ko Uchi Gari	KOU
Ippon-seoi-nage	Technique de bras ou d'épaule avec un point de fixation	ISN
Obitori-gaeshi	Renversement en prenant la ceinture	OTG

KOSHI-WAZA		
Uki-goshi	Floating hip throw	UGO
O-goshi	Large hip throw	OGO
Koshi-guruma	Hip wheel	KOG
Tsurikomi-goshi	Lift-pull hip throw	TKG
Harai-goshi	Hip sweep	HRG
Tsuri-goshi	Lifting hip throw	TGO
Hane-goshi	Hip spring	HNG
Utsuri-goshi	Hip shift	UTS
Ushiro-goshi	Back hip throw	USH
Sode-tsurikomi-goshi	Sleeve lift-pull hip throw	STG

ASHI-WAZA		
De-ashi-barai	Forward foot sweep	DAB
Hiza-guruma	Knee wheel	HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi	Supporting foot lift-pull throw	STA
Osoto-gari	Large outer reap	OSG
Ouchi-gari	Large inner reap	OUG
Kosoto-gari	Small outer reap	KSG
Kouchi-gari	Small inner reap	KUG
Okuri-ashi-barai	Foot sweep	OAB
Uchi-mata	Inner-thigh reaping throw	UMA
Ashi-guruma	Leg wheel	AGU
Harai-tsurikomi-ashi	Lift-pull hoot sweep	HTA
O-guruma	Large wheel	OGU
Osoto-guruma	Large outer wheel	OGR
Osoto-otoshi	Large outer drop	OSO
Tsubame-gaeshi	Swallow counter	TSU
Osoto-gaeshi	Large outer reaping throw counter	OGA
Ouchi-gaeshi	Large inner reaping throw counter	OUC
Hane-goshi-gaeshi	Hip spring counter	HGG
Harai-goshi-gaeshi	Hip sweep counter	HGE
Uchi-mata-gaeshi	Inner thigh reaping throw counter	UMG

SUTEMI-WAZA

MAE-SUTEMI-WAZA		
Tomoe-nage	Circular throw	TNG
Sumi-gaeshi	Corner throw	SUG
Ura-nage	Back throw	UNA
Hikikomi-gaeshi	Pulling-down sacrifice throw	HKG
Tawara-gaeshi	Bag of rice throw	TWG

KOSHI-WAZA (Technique de hanche)		
Uki-goshi	Hanche flottée	UGO
O-goshi	Grande bascule de hanche	OGO
Koshi-guruma	Hanche enroulée	KOG
Tsurikomi-goshi	Hanche pêchée	TKG
Harai-goshi	Hanche balayée	HRG
Tsuri-goshi	Hanche tirée	TGO
Hane-goshi	Hanche percutée	HNG
Utsuri-goshi	Contre de hanche avant	UTS
Ushiro-goshi	Contre de hanche arrière	USH
Sode-tsurikomi-goshi	Hanche pêchée avec la manche	STG

ASHI-WAZA Technique de jambes		
De-ashi-barai	Balayage du pied avancé	DAB
Hiza-guruma	Roue autour du genou	HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi	Blocage du pied en pêchant	STA
Osoto-gari	Grand fauchage extérieur	OSG
Ouchi-gari	Grand fauchage intérieur	OUG
Kosoto-gari	Petit fauchage extérieur	KSG
Kouchi-gari	Petit fauchage intérieur	KUG
Okuri-ashi-barai	Balayage des 2 pieds latéralement	OAB
Uchi-mata	Fauchage interne	UMA
Ashi-guruma	Roue autour du genou	AGU
Harai-tsurikomi-ashi	Balayage du pied en pêchant	HTA
O-guruma	Grande roue	OGU
Osoto-guruma	Grand enroulement extérieur	OGR
Osoto-otoshi	Grand renversement extérieur	OSO
Tsubame-gaeshi	Envol de l'hirondelle	TSU
Osoto-gaeshi	Contre de Osoto Gari	OGA
Ouchi-gaeshi	Contre de O Uchi Gari	OUC
Hane-goshi-gaeshi	Contre de Hane Goshi	HGG
Harai-goshi-gaeshi	Contre de Harai Goshi	HGE
Uchi-mata-gaeshi	Contre de Uchi-Mata	UMG

SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice)

MAE-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice sur le dos)		
Tomoe-nage	Projection en cercle	TNG
Sumi-gaeshi	Renversement dans l'angle	SUG
Ura-nage	Projection vers l'arrière	UNA
Hikikomi-gaeshi	Forme de renversement en contre	HKG
Tawara-gaeshi	Renversement du « sac de riz »	TWG

YOKO-SUTEMI-WAZA		
Yoko-otoshi	Side drop	YOT
Tani-otoshi	Valley drop	TNO
Hane-makikomi	Springing wraparound throw	HNM
Soto-makikomi	Outer wraparound throw	SMK
Uki-waza	Floating throw	UWA
Yoko-wakare	Side separation	YWA
Yoko-guruma	Side wheel	YGU
Yoko-gake	Side body drop	YGA
Daki-wakare	Rear trunk turnover	DWK
Uchi-makikomi	Inner wraparound throw	UMK
Osoto-makikomi	Large outside wraparound throw	OSM
Uchi-mata-makikomi	Inner thigh wraparound throw	UMM
Harai-makikomi	Hip sweep wraparound throw	HRM
Kouchi-makikomi	Small inner wraparound throw	KUM

KATAME-WAZA

OSAEKOMI-WAZA		
Kesa-gatame	Scarf hold	KEG
Kuzure-kesa-gatame	Modified scarf hold	KKE
Ushiro-kesa-gatame	Reverse scarf hold	UKG
Kata-gatame	Shoulder hold	KAG
Kami-shiho-gatame	Top four-corner hold	KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame	Modified top four-corner hold	KKS
Yoko-shiho-gatame	Side four-corner hold	YSG
Tate-shiho-gatame	Straight four-corner hold	TSG
Uki-gatame	Floating hold	UGT

YOKO-SUTEMI-WAZA (Technique de sacrifice sur le côté)		
Yoko-otoshi	Renversement sur le côté	YOT
Tani-otoshi	Chute dans la vallée	TNO
Hane-makikomi	Hanche percutée en accompagnant	HNM
Soto-makikomi	Enroulement par l'extérieur en accompagnant	SMK
Uki-waza	Sutemi latéral avant	UWA
Yoko-wakare	Séparation latérale des corps	YWA
Yoko-guruma	Sutemi enroulé de côté	YGU
Yoko-gake	Accrochage de côté	YGA
Daki-wakare	Projection par enroulement arrière	DWK
Uchi-makikomi	Uchi mata en accompagnant	UMK
Osoto-makikomi	Renversement extérieur en accompagnant	OSM
Uchi-mata-makikomi	Fauchage interne en accompagnant	UMM
Harai-makikomi	Balayage de la hanche en accompagnant	HRM
Kouchi-makikomi	Fauchage interne en accompagnant	KUM

KATAME-WAZA (Technique de contrôle)

OSAEKOMI-WAZA Technique d'immobilisation		
Kesa-gatame	Contrôle en travers (en écharpe)	KEG
Kuzure-kesa-gatame	Variante de contrôle en travers	KKE
Ushiro-kesa-gatame	Contrôle arrière en travers	UKG
Kata-gatame	Contrôle de l'épaule avec le bras et la tête	KAG
Kami-shiho-gatame	Contrôle par l'arrière avec les quatre points	KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame	Variante du contrôle par l'arrière avec les quatre points	KKS
Yoko-shiho-gatame	Contrôle sur le côté avec les quatre points	YSG
Tate-shiho-gatame	Contrôle par dessus avec les quatre points	TSG
Uki-gatame	Contrôle flotté	UGT

SHIME-WAZA		
Nami-juji-jime	Normal cross strangle	NJJ
Gyaku-juji-jime	Reverse cross strangle	GJJ
Kata-juji-jime	Half cross strangle	KJJ
Hadaka-jime	Naked strangle	HAD
Okuri-eri-jime	Sliding collar strangle	OEJ
Kataha-jime	Single-wing strangle	KHJ
Kata-te-jime	One-hand strangle	KTJ
Ryo-te-jime	Two-hands strangle	RYJ
Sode-guruma-jime	Sleeve wheel strangle	SGJ
Tsukkomi-jime	Thrusting strangle	TKJ
Sankaku-jime	Triangular strangle	SAJ

KANSETSU-WAZA		
Ude-garami	Entangled arm lock	UGR
Ude-hishigi-juji-gatame	Cross lock	JGT
Ude-hishigi-ude-gatame	Arm lock	UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame	Knee lock	HIG
Ude-hishigi-waki-gatame	Armpit lock	WAK
Ude-hishigi-hara-gatame	Stomach lock	HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame	Leg lock	AGA
Ude-hishigi-te-gatame	Hand lock	TGT
Ude-hishigi-sankaku-	Triangular lock	SGT

KINSHI-WAZA

Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Scissors throw	KBA
Kawazu-gake (Yoko-sutemiwaza)	One-leg entanglement drop	KWA
Do-jime (Shime-waza)	Body scissors	DOJ
Ashi-garami (Kansetsu-waza)	Entangled leg lock	AGR

SHIME-WAZA (Etranglement)		
Nami-juji-jime	Etranglement en croix par les revers pources intérieurs	NJJ
Gyaku-juji-jime	Etranglement en croix par les revers pouces extérieurs	GJJ
Kata-juji-jime	Etranglement en croix par les revers, un pouce intérieur, un pouce extérieur	KJJ
Hadaka-jime	Etranglement à mains nues	HAD
Okuri-eri-jime	Etranglement avec l'aide des revers	OEJ
Kataha-jime	Etranglement par l'arrière en contrôlant l'épaule	KHJ
Kata-te-jime	Etranglement avec une main	KTJ
Ryo-te-jime	Etranglement avec les deux mains	RYJ
Sode-guruma-jime	Etranglement avec la manche en enroulant	SGJ
Tsukkomi-jime	Etranglement en poussant le revers	TKJ
Sankaku-jime	Etranglement en triangle	SAJ

KANSETSU-WAZA (Techniques de clé de bras)		
Ude-garami	Clé de bras fléchi en torsion	UGR
Ude-hishigi-juji-gatame	Clé de bras en croix	JGT
Ude-hishigi-ude-gatame	Clé de bras tendu en contrôlant le coude	UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame	Clé de bras tendu avec l'aide du genou	HIG
Ude-hishigi-waki-gatame	Clé de bras tendu avec l'aide de l'aisselle	WAK
Ude-hishigi-hara-gatame	Clé de bras tendu avec l'aide du ventre	HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame	Clé de bras tendu avec l'aide de la jambe	AGA
Ude-hishigi-te-gatame	Clé de bras tendu avec l'aide de la main	TGT
Ude-hishigi-sankaku-	Clé de bras tendu avec contrôle en triangle	SGT

KINSHI-WAZA (Techniques interdites)

Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Ciseaux de jambes par projection sur le côté	KBA
Kawazu-gake (Yoko-sutemiwaza)	Renversement en bloquant la jambe	KWA
Do-jime (Shime-waza)	Ciseaux au corps	DOJ
Ashi-garami (Kansetsu-waza)	Clé de jambe	AGR