



Paris 2018, X^e Gay Games

Règlement officiel des compétitions

de judo Tachi Waza et Ne Waza

Version française



JAGLMA



En cas de litige dû à un problème de traduction, la version anglaise l'emporte sur la version française.

Rédaction : association Makoto Judo Jujitsu Mars 2017

1	Propos liminaires	5
1.1	Finalités et objectifs du présent règlement	5
1.2	Situations non couvertes par ces règles.....	5
2	Règles de la compétition de judo	6
2.1	Catégories et équivalence de rang.....	6
2.2	Règles interdisant les clés et les étranglements	7
2.3	Judo : exigences spécifiques	7
2.4	Durée d'un combat	9
2.5	Validité des techniques	10
2.6	Points et vainqueur du combat.....	12
2.7	Jugements des immobilisations	13
2.8	Disqualifications.....	13
2.9	Actions interdites	15
2.10	Blessures	16
2.11	Les compétiteurs : déroulement du combat.....	17
2.12	Les signaux de mains et de drapeaux des officiels, règles et procédures pour le judo	18
3	Règles de la compétition de ne waza.....	23
3.1	Généralités	23
3.2	Poules et équivalences de rang.....	24
3.3	Besoins spécifiques	24
3.4	Durée des combats	25
3.5	Score et validité des techniques	26
3.6	Vainqueur du combat.....	27
3.7	Disqualifications.....	28
3.8	Actions interdites	28
3.9	Blessures	29
3.10	Déroulement d'un combat.....	29
3.11	Règles et procédures officielles	30
4	Règles communes aux compétitions de judo : tachi waza et ne waza	31
4.1	Aire de compétition	31
4.2	Protestation contre une décision.....	32
4.3	Compétiteurs : séquence des compétitions.....	32
4.4	Compétiteurs avec des besoins spécifiques.....	33
4.5	Apparence et tenue des compétiteurs.....	33
4.6	Système de poules :	34
	Annexe A : classification des catégories	36
	Tachi waza : combat debout	36
	Ne waza : combat au sol.....	37
	Capacités différentes/besoins spéciaux :	37
	Annexe B : principaux gestes de la compétition de judo tachi waza et ne waza	38
	Annexe C : compétitions de combat par poules – organisation	40

1 PROPOS LIMINAIRES

1.1 FINALITES ET OBJECTIFS DU PRESENT REGLEMENT

1.1.1 Les finalités de ces règles sont :

- 1.1.1.1 D'établir des standards qui garantissent l'équité et l'impartialité des jugements et de l'arbitrage.
- 1.1.1.2 D'établir les pouvoirs des arbitres, des juges, des commissaires et des participants.
- 1.1.1.3 De garantir une stricte justice et l'uniformité des méthodes de jugement et de valoriser l'autorité des arbitres - juges et commissaires. La valeur de la compétition ne réside pas dans le fait de gagner mais dans le fait de mettre en place un bon esprit sportif et une atmosphère amicale. Le seul vrai adversaire étant soi-même.

1.1.2 Au cours des X^e Gay Games qui se tiendront à Paris en août 2018, sont proposées des compétitions de **JUDO**, une compétition de **TACHI WAZA** (combat debout), une compétition de **NE WAZA** (combat au sol avec un gi) et une compétition technique¹ **KATA**. Ces compétitions sont ouvertes à tous, quel que soit son niveau de pratique (cf. règle 2.1 qui présente les divisions ou catégories proposées).

1.1.3 La compétition de Judo (combat dans le style du Judo) utilise les règles de tournoi de la Fédération Internationale de Judo (International Judo Federation) mais avec des adaptations spécifiques. Les règles décrites ici poursuivent des objectifs d'inclusion et de sécurité dans l'esprit déployé par l'International Association of Gay and Lesbian Martial Artists (IAGLMA)¹. En cas de doute sur ce qui doit être fait, les règles de la Fédération Internationale de Judo (International Judo Federation) deviennent la référence des Directeurs et des Officiels du Tournoi dans le respect de valeurs d'inclusion et de la sécurité des participants, en accord avec les vues et les décisions des Officiels de l'IAGLMA.

1.1.4 Le monde du Judo a une habitude établie d'utiliser des termes Japonais pour nommer les techniques, juger et noter. Pour les compétitions de judo debout et au sol (de Tachi Waza et de Ne Waza) ce sont donc les commandes en japonais qui seront utilisées. Toutes les commandes seront accompagnées du signal de main approprié (cf. règle 2,12). Il est de la responsabilité des officiels de la compétition de signifier clairement aux arbitres, juges, commissaires de table et compétiteurs quels termes seront utilisés pour les commandes et la tenue du score pendant la compétition.

1.1.5 Définitions :

- 1.1.5.1 Dans ce règlement, l'expression « directeurs du tournoi » désigne les organisateurs du Tournoi.
- 1.1.5.2 Dans ce règlement, l'expression « officiels de la compétition » désigne les responsables du corps arbitral et de la bonne tenue de l'arbitrage de ces compétitions.

1.1.6 Les directeurs du tournoi et les officiels de la compétition travaillent en coordination. S'ils le jugent utile, pour prendre des décisions, ils peuvent consulter les officiels de l'IAGLMA. Ces derniers peuvent jouer le rôle de conseillers auprès d'eux mais ne prennent pas de décisions à leur place.

1.2 SITUATIONS NON COUVERTES PAR CES REGLES

1.2.1 Lorsqu'à lieu une situation non couverte par ces règles, elle doit être traitée par une décision donnée par l'arbitre central, après consultation des juges-arbitres latéraux, des officiels de la compétition, de l'IAGLMA et des directeurs du tournoi.

¹L'IAGLMA est l'organisme arbitral des compétitions d'arts martiaux multi-style des 10^e Gay Games.

2 REGLES DE LA COMPETITION DE JUDO

2.1 CATEGORIES ET EQUIVALENCE DE RANG

2.1.1 Les catégories proposées lors du tournoi de judo reposent en priorité sur un regroupement par niveau. La prise en compte du poids dans l'organisation finale des catégories intervient en 2^e ou 3^e critère en fonction du nombre de participants et de la répartition par genre des inscrits.

2.1.2 Catégories par niveau et équivalence de rang :

- **Débutants** : ceintures blanches, jaunes; moins d'un an d'expérience.
- **Intermédiaires** : ceintures orange ou vertes ; entre un et deux ans d'expérience.
- **Avancés** : ceintures bleues ou marrons ; entre deux et quatre ans d'expérience.
- **Ceintures noires** : plus de 4 ans d'expérience.

L'expérience correspond à une pratique continue.

2.1.3 Les compétiteurs devront être inscrits dans la catégorie qui correspond à leur niveau de ceinture/années de pratiques consécutives de Judo ou de Jujitsu et non selon le plus haut niveau obtenu dans un autre style. Cependant, si un compétiteur possède un grade ou un nombre d'années de pratique dans un autre art martial qui est équivalent à la ceinture marron ou noire et que le grade en judo ou jujitsu est inférieur, le compétiteur doit entrer dans la catégorie immédiatement supérieure au grade obtenu en judo. Par exemple, si un compétiteur est ceinture verte de judo ou jujitsu et ceinture noire dans un autre art martial, pour les compétitions de judo, il devra combattre dans la catégorie « avancée » (ceinture bleu-marron).

2.1.4 Les catégories se répartissent entre hommes et femmes, selon les besoins spécifiques hommes et femmes. La liste des catégories de Judo figure dans l'annexe A. Cependant, en judo le poids des participants est important, par conséquent, s'il y a assez de participants dans une catégorie les Officiels du tournoi, peuvent les subdiviser en autant de catégories de poids que nécessaire pour garantir l'équité et l'intérêt de la compétition. Les références pour les catégories de poids en judo sont les suivantes :

- **Hommes** : moins de 60 kg (132 lbs), moins de 66 kg (145.2 lbs), moins de 73 kg (160.6 lbs), moins de 81 kg (178.2 lbs), moins de 90 kg (198 lbs), moins de 100 kg (220 lbs) et plus de 100 kg (220 lbs)
- **Femmes** : moins de 48 kg (105.6 lbs), moins de 52 kg (114.4 lbs), moins de 57 kg (125.4 lbs), moins de 63 kg (138.6 lbs), moins de 70 kg (154 lbs), moins de 78 kg (171.6 lbs) et plus de 78 kg (171.6 lbs)

2.1.5 Dans la mesure du possible, la pesée pour les catégories de Judo se fera la veille de la compétition et au plus tard le matin de la compétition. Toutes les catégories de poids seront exprimées en kilogrammes (kg) et en livres (lbs).

2.1.6 S'il y a peu de participants (c'est-à-dire moins de 8) dans une catégorie, le fonctionnement de la compétition se fera en poule afin de garantir un nombre satisfaisant de combat pour les compétiteurs. Si leur nombre est inférieur à 2 ou 3, il est possible de fusionner les catégories. La répartition finale des catégories du tournoi sera décidée par les officiels de la compétition en concertation avec les directeurs du tournoi et officiels de l'IAGLMA.

2.1.7 Si le nombre de participants est supérieur à 8 ou permet de créer des catégories plus équilibrées en fonction du poids, de l'âge (par exemple : + de 30 ans, + de 40 ans, etc.) les officiels de la compétition en concertation avec les directeurs du tournoi et les officiels de l'IAGLMA peuvent alors créer des sous-catégories.

2.1.8 **En participant à la compétition, un compétiteur s'engage implicitement à combattre avec quiconque est assigné à sa catégorie, poule ou tableau.** Un participant est autorisé à se retirer à tout moment, mais il déclare dans ce cas forfait pour le combat et/ou pour la poule.

- 2.1.9 Les compétiteurs devraient entrer dans la catégorie correspondant à leur âge, leur niveau, leur poids, leurs besoins spécifiques mais la décision finale de répartition des catégories en poules ou tableaux sera prise par les officiels de la compétition en concertation avec les directeurs du tournoi et d'IAGLMA. Les officiels et/ou les directeurs du tournoi, en coordination avec les officiels de l'IAGLMA, se réservent le droit de fusionner les catégories ayant trop peu de compétiteurs. Tout sera mis en œuvre pour assurer l'équilibre entre les compétiteurs.

2.2 REGLES INTERDISANT LES CLES ET LES ETRANGLEMENTS

- 2.2.1 Dans une compétition de judo, **toutes les clés**, c'est-à-dire les clés de bras, les clés croisées, les clés de genou, les clés d'épaule, les clés de ventre, les clés de jambe, les clés de main ou les clés en triangle **sont interdites aux catégories en dessous de la ceinture bleue.**
- 2.2.1.1 À partir de la ceinture bleue de judo-jujitsu (ou l'équivalent en années d'expérience), les clés de bras sont autorisées et leur usage n'entraîne pas de pénalité ou de disqualification. Toutes les autres clés restent interdites quel que soit le niveau de pratique.
- 2.2.1.2 Lorsqu'une même poule est constituée de compétiteurs ceinture bleue et de compétiteurs en dessous de la bleue, pour des raisons d'équité l'usage des clés de bras est interdit aux ceintures bleues et marrons.
- 2.2.1.3 Lorsque les deux compétiteurs sont en position de combat au sol, les clés en ciseaux sur la/les jambe(s) de l'adversaire sont autorisées pour tous les niveaux de ceinture en sortie d'immobilisation.
- 2.2.2 Pour la compétition de Judo, les techniques d'étranglement sont autorisées uniquement pour les poules de ceintures bleues, marron et ceintures noires. Elles sont interdites pour les ceintures de couleur inférieure, sauf pour les compétitions de ne waza.
- 2.2.3 Il est de la responsabilité des directeurs du tournoi d'avertir les participants de ces dérogations aux règles standards internationales.

2.3 JUDO : EXIGENCES SPECIFIQUES

- 2.3.1 Ces exigences spécifiques coexistent avec les règles communes au Judo en Tachi Waza et Ne Waza :
- 2.3.1.1 Les spécifications pour la zone de compétition : cf. règle 4.1
- 2.3.1.2 La contestation d'une décision d'arbitrage : cf. règle 4.2
- 2.3.1.3 La séquence de compétition pour les compétiteurs : cf. règle 4.3
- 2.3.1.4 Les compétiteurs avec des besoins spécifiques (handicap) : cf. règle 4.4
- 2.3.1.5 Le système de compétition : cf. règle 4.6
- 2.3.2 Tenue et apparence des compétiteurs :
- 2.3.2.1 Judogi : toutes les compétitrices et tous les compétiteurs pour la compétition de Judo doivent porter un judogi adapté à la pratique. Le judogi doit être épais et suffisamment solide pour permettre les prises de garde et les projections de manière sûre pour les deux combattants. Les manches doivent couvrir la totalité des bras, poignet inclus, dans la position de contrôle de la veste du judogi (bras tendus). Le judogi doit être propre, sec et sans odeur désagréable.
- 2.3.2.2 Cheveux longs : les cheveux longs doivent être attachés par un élastique ou toute autre matière similaire ; sans avoir de composants métalliques ou rigides afin d'éviter toute gêne envers les autres compétiteurs. La tête ne doit pas être couverte excepté par un bandage à caractère médical.
- 2.3.2.3 Ongles : les ongles des pieds et des mains doivent être coupés courts.

- 2.3.3 Si la tenue ou tout accessoire d'un compétiteur est considéré par les arbitres ou par les officiels comme dangereux pour lui ou pour son adversaire (exemple : pas de bagues, de bijoux, de boutons tranchants, de pins ou d'accessoires qui peuvent entraîner des blessures), le compétiteur aura 5 minutes maximum pour se changer ou modifier sa tenue. Tout compétiteur qui refuse de se plier aux directives des officiels peut être disqualifié de la compétition à la seule discrétion des officiels en concertation avec les directeurs du tournoi et les officiels de l'IAGLMA.
- 2.3.4 Les équipements de protection ne sont pas autorisés pendant la compétition de Judo (protège-dents, protection des mains, des pieds, coquilles ou protection de poitrine).
- 2.3.5 **Équipement – Ceintures** : dans le but de différencier les compétiteurs, les directeurs du tournoi doivent fournir une (1) ceinture rouge et une (1) ceinture bleue à chaque compétiteur. Tout autre accessoire pour différencier les opposants est interdit car pouvant entraîner des blessures. Les compétiteurs sont autorisés à porter leur propre ceinture bleue ou rouge (le premier appelé devra porter la ceinture rouge ; le second devra porter une ceinture bleue).
- 2.3.5.1 Les ceintures fournies avant le début du combat doivent être restituées quand le compétiteur quitte la zone de combat.
- 2.3.5.2 Au début du combat, le compétiteur portant la ceinture rouge doit toujours se trouver à la droite de l'arbitre central et le compétiteur portant la ceinture bleue doit toujours se trouver à la gauche de l'arbitre central.
- 2.3.6 **Équipement – Tableau de score** :
- 2.3.6.1 Pour chaque zone de combat, un tableau de score sera fourni pour indiquer les scores de manière horizontale. Il sera placé en dehors de la zone de combat et de manière à être visible de l'arbitre central, des officiels et des spectateurs.
- 2.3.6.2 Le tableau de score doit également indiquer les pénalités reçues par l'un ou l'autre des compétiteurs. Le tableau de score peut être électronique ou manuel.
- 2.3.6.3 Si un tableau électronique est utilisé, une table de score manuelle doit également être disponible.
- 2.3.6.4 Il est de la responsabilité des directeurs du tournoi de vérifier le bon fonctionnement des équipements de scoring électroniques avant le début de la compétition. Il est également de leur responsabilité de s'assurer que les responsables des scores sont capables d'utiliser ces équipements.
- 2.3.7 **Équipement – Chronomètres** : si aucun équipement électronique n'est disponible pour mesurer le temps, un (1) chronomètre sera fourni pour mesurer la durée réglementaire des combats et un (1) chronomètre sera fourni pour mesurer la durée des immobilisations ; pour chaque zone de combat. Un troisième chronomètre peut également être mis à disposition. Il est de la responsabilité des directeurs du tournoi de vérifier le bon fonctionnement et la précision des chronomètres avant le début de la compétition ainsi que de fournir des chronométrateurs formés.
- 2.3.8 **Équipements - Drapeaux ou carton- chronométrateurs** : si aucun équipement électronique ne montre le temps, les chronométrateurs signalent à l'arbitre central l'interruption du temps (jaune), de l'osaekomi (immobilisation) (vert).
- 2.3.9 **Équipements – Fin du temps réglementaire** : une cloche ou tout autre signal audible indiquant la fin du temps réglementaire devra être utilisée. Un signal audible pourra être simplement le mot « TIME » ou « JIKAN » prononcé de manière claire par le responsable du temps de combat.
- 2.3.10 **Arbitres, juges et commissaires** : chaque combat devra être supervisé par un (1) arbitre central et deux (2) juges –arbitres latéraux. L'arbitre central et les juges -arbitres latéraux seront assistés par les commissaires sportifs : un (1) responsable des scores et de la feuille de poule, un (1) responsable du temps réglementaire de combat et du temps d'immobilisation. Il est de la responsabilité des directeurs du tournoi de fournir des commissaires entraînés, capables de comprendre les commandes et signes de l'arbitre central. Les commissaires doivent être en face de l'arbitre central.

2.3.11 Insuffisance du nombre d'officiels : si le nombre d'arbitres et d'officiels n'est pas suffisant, il est possible d'avoir un seul arbitre central assisté de deux (2) commissaires. L'arbitre central sera alors le seul juge du combat. Si le nombre de commissaires sportifs n'est pas suffisant alors le commissaire sera alors en charge des chronomètres et de la tenue du tableau des scores.

2.3.12 Assistance médicale : les directeurs du tournoi devront mettre à disposition au minimum une protection civile médicale qui pourra assister les compétiteurs et prendre des décisions d'ordre médical. Une trousse de premiers secours devra également être disponible.

2.4 DUREE D'UN COMBAT

2.4.1 La durée d'un combat est de trois (3) minutes pour toutes les poules. Si les organisateurs créent des poules par âge pour les plus de 59 ans, la durée d'un match est réduite à 2 minutes pour ces poules. Si un retard considérable est pris sur la compétition les organisateurs se réservent le droit de réduire le temps des combats.

2.4.1.1 Temps réglementaire : quand l'arbitre central annonce un « Mate » (ou « Stop » ou sono-mama en japonais) et suspend temporairement le combat (cf. règles 2.4.2 et 2.4.3), le responsable du temps réglementaire arrête le chronomètre. Le chronomètre est redémarré quand l'arbitre central annonce la reprise du combat par un « Begin » (ou « Hajime »). **Le temps compris entre le « stop-mate » et le « begin-hajime » n'est pas comptabilisé dans le temps réglementaire du combat.**

2.4.1.2 Temps supplémentaire : quand une immobilisation est annoncée simultanément à l'annonce de la fin du temps réglementaire, ou quand l'immobilisation démarre peu de temps avant la fin du temps réglementaire, le temps du combat est automatiquement étendu au temps nécessaire pour, que l'attaquant termine son immobilisation (c'est-à-dire 20 secondes maximum pour un « ippon ») ou bien, pour que le défenseur, contre l'immobilisation. Dans cette situation, le combat se termine quand l'arbitre central a annoncé la fin de l'immobilisation.

2.4.2 Interruptions du combat : l'arbitre central doit interrompre le combat dans les situations suivantes :

2.4.2.1 Quand l'arbitre central consulte un juge-arbitre latéral qui fait un appel pour attribuer un point à une technique réalisée ou pour donner une pénalité. (Cf. règle 2.12.3 ci-dessous)

2.4.2.2 Quand l'arbitre central demande aux compétiteurs de réajuster leur judogi.

2.4.2.3 Quand aucun progrès ne se manifeste lors du combat au sol.

2.4.2.4 Quand un compétiteur reprend une position debout (ou semi debout) lors d'un combat au sol car cela indique une perte de contrôle par l'opposant.

2.4.2.5 Quand un compétiteur ou les deux agissent d'une manière qui mérite une pénalité (shido règle 11.1) ou une disqualification ('hansoku-make') (cf. règle 2.8).

2.4.2.6 Quand l'arbitre central juge qu'un des compétiteurs a besoin d'une assistance médicale. ou que la protection civile demande à l'arbitre d'interrompre le combat pour vérifier l'état d'un des combattants.

2.4.2.7 Dans toute situation où l'arbitre juge qu'il est nécessaire d'interrompre temporairement le combat, en particulier pour des raisons de sécurité.

2.4.3 Gel du combat : cette règle s'applique uniquement lorsque les compétiteurs combattent au sol ou qu'ils sont dans une situation d'immobilisation. L'arbitre central devrait geler le combat quand il veut donner une pénalité ('shido') à un compétiteur dominé pour agissement interdit (cf. règle 2.9 – comportements interdits) ou qu'il souhaite vérifier une technique qui n'est pas clairement visible de sa position ou quand les arbitres latéraux font un « Call » ou un geste.

2.4.3.1 L'arbitre central gèle la situation en annonçant « Hold-on » ou « Stop, don't move » ('sono-mama') tout en faisant le geste approprié (cf. règle 2.12.6).

2.4.3.2 Le responsable du temps réglementaire arrête le chronomètre ainsi que, si une immobilisation est engagée à ce moment-là, le responsable des temps d'immobilisation.

- 2.4.3.3 Les deux compétiteurs arrêtent de combattre mais restent en position, sans bouger. Ils doivent cependant réduire la pression exercée sur leur adversaire.
 - 2.4.3.4 Quand la situation à l'origine du gel a été examinée et résolue, l'arbitre central redémarre le combat en annonçant « go ahead » ou « restart » ('Yoshi') accompagné du signe-contact adéquat (cf. règle 2.12.6).
 - 2.4.3.5 Les responsables du temps redémarrent les chronomètres.
 - 2.4.3.6 Les deux compétiteurs redémarrent leur combat à partir de la position dans laquelle ils ont été gelés.
- 2.4.4 Il est de la responsabilité de l'arbitre central de garder un œil sur les compétiteurs et de s'assurer qu'ils aient entendu l'annonce.
- 2.4.5 Les juges-arbitres ne doivent pas interrompre le combat dans les situations suivantes :**
- 2.4.5.1 Dans le but d'empêcher les compétiteurs de sortir de la zone de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse ;
 - 2.4.5.2 Quand un compétiteur qui s'échappe d'une immobilisation semble avoir besoin d'une pause ou la réclame.
- 2.4.6 **Fin du combat** : l'arbitre central annonce la « fin du combat » dans les cas suivants :
- 2.4.6.1 Quand un des compétiteurs marque un 'ippon' ou son équivalent.
 - 2.4.6.2 Quand le temps du combat est écoulé (note : la fin du temps est indiquée par un signal sonore).
 - 2.4.6.3 Quand une immobilisation démarrée peu de temps avant ou pendant l'annonce de fin arrive à son terme ou est contrée.
 - 2.4.6.4 Quand une blessure ou une maladie empêche un compétiteur de terminer son combat.
 - 2.4.6.5 Quand un compétiteur abandonne (un compétiteur peut se retirer à tout moment, à sa demande, sans explications à fournir). Le compétiteur déclare alors forfait pour le combat ou pour sa poule (ou tableau. Cf. règle 4.3.15).
 - 2.4.6.6 Quand un compétiteur est disqualifié.

2.5 VALIDITE DES TECHNIQUES

- 2.5.1 **Prises de garde valides :**
- 2.5.1.1 Tenir le revers droit du Judogi de l'adversaire avec la main gauche et le revers gauche de l'adversaire avec la main droite.
 - 2.5.1.2 Tenir la manche de l'adversaire, le col, la zone au niveau de la poitrine, le haut ou l'arrière de l'épaule.
- 2.5.2 **Tolérance sur les prises de garde non valides** : Une prise anormale de garde sur la partie supérieure du Judogi peut être tolérée quelques secondes par l'arbitre central si elle est utilisée pour une attaque immédiate de l'adversaire.
- 2.5.3 **Prises de garde strictement interdites** : Tenir le judogi sous la ceinture en combat debout est formellement interdit de même qu'attraper toute partie des jambes ou de l'entre-jambe (cf. règle 2.8.7.14 – disqualifications). **Tout compétiteur utilisant ce type de prise pour amener son adversaire au sol devrait être disqualifié pour le combat.**
- 2.5.4 **Les zones valides pour comptabiliser les techniques** : Le combat doit se dérouler dans la zone de combat. Les spécifications de la zone de combat se trouvent dans la règle 26 (zone de compétition).
- 2.5.4.1 Une projection ne peut être initiée que si les deux compétiteurs sont à l'intérieur de la zone de combat ou que si le compétiteur à l'origine de la technique est en contact avec la zone de combat.

- 2.5.4.2 Toute technique appliquée quand les deux compétiteurs sont hors de la zone de combat ne doit pas être reconnue comme valide.
- 2.5.4.3 Toutes les actions sont valides et peuvent continuer tant que l'un des compétiteurs a une partie de son corps en contact avec la zone de combat.
- 2.5.5 Exceptions à la règle 2.5.4 :
 - 2.5.5.1 Quand une projection commence dans la zone de combat mais que, pendant l'action, les deux opposants sortent de la zone, l'action pourra être considérée comme valide si la projection est réalisée **sans interruption**.
 - 2.5.5.2 De la même manière, toute technique de contre initiée par le compétiteur qui n'est pas en contact avec la zone de combat quand la projection a démarré peut être considérée comme valide si l'action se déroule **sans interruption**.
 - 2.5.5.3 Les immobilisations en dehors de la zone de combat sont valides si elles résultent d'une action **ininterrompue** consistant en une projection démarrée depuis la zone de combat immédiatement suivie de l'immobilisation.
- 2.5.6 Toute technique qui **coïncide** avec le signal sonore de fin de temps mais qui produit un profit immédiat peut être considérée comme valide et être comptabilisée.
- 2.5.7 Toute technique appliquée **après** le signal sonore de fin de temps mais avant l'annonce de la fin du combat ('Sore-made') par l'arbitre central n'est pas valide.
- 2.5.8 **Passage au combat au sol** : un changement valide de la position debout vers le combat au sol est obtenu si la technique utilisée est **continue**. Si elle n'est pas continue, l'arbitre central devrait stopper le combat et ordonner aux compétiteurs de reprendre le combat en position debout.
 - 2.5.8.1 Une projection suivie sans interruption par un combat au sol est valide.
 - 2.5.8.2 Suivre au sol un compétiteur qui est tombé parce qu'il n'a pas réussi sa technique de projection est valide.
 - 2.5.8.3 Amener au sol un adversaire d'un mouvement technique habile qui n'est pas exactement une projection est valide.
 - 2.5.8.4 Prendre avantage d'une chute ou d'un manque d'équilibre de l'adversaire pour l'amener au sol est valide.
- 2.5.9 Tirer son adversaire vers le bas pour l'amener en combat au sol n'est pas valide si l'adversaire n'en tire pas avantage pour continuer en combat au sol. L'arbitre central devrait arrêter le combat, donner une pénalité ('shido') au compétiteur qui a tiré au sol son adversaire. Cependant, si l'opposant attiré vers le sol en tire avantage, l'entrée en combat au sol est valide.
- 2.5.10 **Immobilisations valides** : l'arbitre central devra annoncer une immobilisation quand à son avis la technique correspond aux critères suivants :
 - 2.5.10.1 Le compétiteur immobilisé est contrôlé par son adversaire et a son dos, ses deux épaules ou une seule épaule, en contact avec le tatami.
 - 2.5.10.2 Le contrôle est exercé depuis un côté, l'arrière ou le dessus.
 - 2.5.10.3 Le compétiteur qui exerce l'immobilisation a ses jambes ou son corps qui ne sont pas contrôlés par les jambes de son adversaire.
 - 2.5.10.4 Au moins un des compétiteurs a une partie du corps en contact avec la zone de combat.
 - 2.5.10.5 La position du corps du compétiteur exerçant l'immobilisation est valide.
 - 2.5.10.6 Si le compétiteur qui contrôle son adversaire change de position ou de technique sans perte le contrôle, l'immobilisation demeure valide et le temps d'immobilisation n'est pas interrompu.

2.6 POINTS ET VAINQUEUR DU COMBAT

2.6.1 **Vainqueur d'un combat** : un compétiteur gagne le combat si :

- 2.6.1.1 Il marque un « Ippon » ou deux waza-ari (awasate- ippon).
- 2.6.1.2 Si aucun « Ippon » n'est marqué pendant le combat, le vainqueur est le compétiteur qui aura fait un « Waza ari » (quel que soit le nombre de « Yukos » de son adversaire).
- 2.6.1.3 Si aucun « Waza-ari » n'est marqué, le vainqueur est le compétiteur qui a marqué le plus grand nombre de « Yukos ».
- 2.6.1.4 Si aucun point n'a été marqué ou en cas d'égalité (même nombre de « Waza ari » et /ou de « Yukos » de chaque côté), le vainqueur est le compétiteur qui aura reçu le moins de pénalités ('shidos').
- 2.6.1.5 S'il y a toujours égalité (hikiwake) et qu'aucun des compétiteurs ne peut être déclaré vainqueur, alors un temps de combat additionnel « golden score - mort subite » démarre immédiatement.

2.6.2 **Temps de combat additionnel « Golden score »** : Il n'y a pas de temps de repos entre la fin du temps réglementaire et le début du temps additionnel « golden score ». Il n'y a pas de limite de temps à la compétition sous le régime de la « golden score ». Le combat démarre quand l'arbitre central annonce « Hajime ou Begin ». Le vainqueur est le premier compétiteur à marquer un point en appliquant une technique ou le perdant sera le premier compétiteur à recevoir une pénalité ('shido').

2.6.3 **Autres cas où un compétiteur gagne le combat** :

- 2.6.3.1 Son adversaire est disqualifié (cf. règle 2.8).
- 2.6.3.2 Son adversaire déclare forfait (abandon).
- 2.6.3.3 Son adversaire est malade ou blessé sans que le compétiteur en soit responsable (cf. règle 12.10).
- 2.6.3.4 Son adversaire ne se présente pas au combat.

2.6.4 **Points** : l'arbitre central doit accorder des points pour les techniques appliquées comme suit :

2.6.4.1 **Ippon** : L'arbitre central accorde un « Ippon » dans les cas suivants :

- 2.6.4.1.1 Quand un compétiteur projette son adversaire sur le dos, avec contrôle, impact réel sur son dos, avec rapidité et force.
- 2.6.4.1.2 Quand un compétiteur réalise une immobilisation sur son adversaire et qu'elle dure au moins 20 secondes.
- 2.6.4.1.3 Quand un compétiteur abandonne en tapant deux fois (2) ou plus avec la main ou le pied ou en déclarant « j'abandonne » (ou 'Maitta') ou tout équivalent dans sa langue.
- 2.6.4.1.4 Quand un compétiteur est disqualifié, quelle qu'en soit la raison, son adversaire se voit octroyer un ippon.
- 2.6.4.1.5 Un niveau équivalent à Ippon est marqué grâce à un second Waza Ari dans le combat (« Waza-ari-awasete-Ippon »).

2.6.4.2 **Waza-Ari** : L'arbitre central accorde un Waza-Ari dans les cas suivants :

- 2.6.4.2.1 Quand un compétiteur projette son adversaire avec contrôle mais que la technique manque d'impact réel ou de vitesse ou de force.
- 2.6.4.2.2 Quand un compétiteur réalise une immobilisation de son adversaire qui dure au moins 15 secondes et moins de 20 secondes.

2.6.4.3 **Yuko** : L'arbitre central accorde un Yuko dans les cas suivants :

- 2.6.4.3.1 Quand un compétiteur projette son adversaire avec contrôle, mais que sa technique manque de deux des critères suivants : Impact sur le dos et/ou vitesse et/ou force.
- 2.6.4.3.2 Quand un compétiteur réalise une immobilisation qui dure au moins 10 secondes mais moins de 15 secondes.

- 2.6.5 **Techniques simultanées** : quand les deux compétiteurs tombent sur le tatami après ce qui apparaît être une attaque simultanée et que l'arbitre central ne peut pas décider quelle technique a prédominé, aucun point ne sera accordé. Cependant, si les compétiteurs marquent un ippon de manière simultanée, le combat passe alors immédiatement en configuration « golden score » (cf. règle 2.6.2).

2.7 JUGEMENTS DES IMMOBILISATIONS

- 2.7.1 **Procédures pour compter le temps d'immobilisation** : Quand l'arbitre central juge qu'un compétiteur pratique une immobilisation valide sur son adversaire (cf. règle 2.5.10) il annonce à voix forte « Immobilisation » ('Osae komi') accompagné du geste adéquat (cf. règle 2.12.5).
- 2.7.1.1 En entendant cet ordre, le responsable du temps d'immobilisation démarre le chronomètre.
- 2.7.1.2 Dans le cas où il n'y a pas d'équipement électronique indiquant clairement le démarrage du chronomètre, le responsable du temps d'immobilisation lève un drapeau ou carton ou indique son comptage par tout autre signal non équivoque.
- 2.7.1.3 Si l'arbitre centrale gèle l'immobilisation (cf. règle 2.4.3 - gel du combat), les deux chronométreurs (du temps réglementaire et du temps d'immobilisation) arrêtent temporairement les chronomètres et ne les redémarrent que lorsque l'arbitre central dégèle l'immobilisation en annonçant «Yoshi » ou «Go Ahead » ou « Restart »), accompagné du geste approprié (cf. règle 2.12.5).
- 2.7.1.4 Si l'arbitre central annonce la fin de l'immobilisation par un « hold-on broken » ('toketa') ou en interrompant le combat en annonçant « Stop » ('Mate'), le responsable du temps d'immobilisation arrête le chronomètre et annonce à l'arbitre central le temps qu'a duré l'immobilisation en secondes.
- 2.7.1.5 Si l'immobilisation a été suffisamment longue, l'arbitre central attribue le score correspondant (cf. règle 2.6.4).
- 2.7.1.6 Si le temps d'immobilisation va à son terme (20 secondes) sans interruption, le responsable du temps d'immobilisation indique la fin de l'immobilisation au moyen d'un signal sonore. Le compétiteur qui a réalisé l'immobilisation marque alors un Ippon.
- 2.7.2 Si un compétiteur exerçant l'immobilisation commet une faute méritant une pénalité ('shido'), l'arbitre central doit interrompre l'immobilisation. Les deux compétiteurs retournent à leur position de départ et l'arbitre central attribue la pénalité.
- 2.7.3 Si le compétiteur immobilisé commet une faute méritant une pénalité ('shido') l'arbitre central gèle temporairement l'immobilisation en annonçant « don't move » ou « Hold on » ('sono-mama'), attribue une pénalité et redémarre le combat en touchant les deux compétiteurs et en annonçant « go ahead » ou « restart » « Yoshi ».
- 2.7.4 Si le compétiteur immobilisé parvient à prendre en tenaille la jambe de l'attaquant, l'arbitre central doit alors arrêter l'immobilisation.
- 2.7.5 Les immobilisations démarrées simultanément ou quelques secondes avant la fin du combat ne doivent pas être interrompues (cf. règle 2.4.1.2).

2.8 DISQUALIFICATIONS

- 2.8.1 La disqualification d'un compétiteur donne automatiquement un Ippon à son adversaire. L'arbitre central annonce d'abord « disqualification » ('Hansoku-make') puis attribue l'Ippon à l'adversaire.
- 2.8.2 L'arbitre central doit consulter les juges-arbitres latéraux (s'il y en a), avant de prononcer une disqualification pour le combat concerné. La règle de la majorité des trois s'applique.
- 2.8.3 L'arbitre central doit consulter les juges-arbitres latéraux (s'il y en a) et les officiels de la compétition avant de prononcer une disqualification pour la totalité du tournoi.

2.8.4 Les disqualifications pour des causes réglementaires (cf. règle 2.8.7) ne devraient s'appliquer qu'au combat en cours. Les disqualifications pour des causes comportementales (cf. règle 2.8.6) devraient s'appliquer pour la totalité de la compétition. Cependant, il est de la responsabilité des arbitres d'évaluer chaque situation en fonction des faits, des circonstances et des conséquences.

2.8.5 Quand un compétiteur est responsable d'une blessure sérieuse envers son adversaire parce qu'il a délibérément adopté un comportement ou une technique dangereuse (par exemple : utilisation de techniques interdites, utilisation d'une force excessive et/ou attention insuffisante à la sécurité de l'adversaire), il sera définitivement disqualifié du tournoi.

2.8.6 Causes comportementales de disqualification :

- 2.8.6.1 Le compétiteur, le coach ou un membre de l'équipe du compétiteur ignore les instructions de l'arbitre central ou des juges-arbitres latéraux.
- 2.8.6.2 Un compétiteur perd son sang-froid.
- 2.8.6.3 Un compétiteur essaye de gagner du temps ou cherche à prolonger la durée d'un combat.
- 2.8.6.4 Un compétiteur produit des cris, des remarques ou des gestes non appropriés envers son adversaire, l'arbitre central, les arbitres ou les officiels.
- 2.8.6.5 Un compétiteur manque de respect envers les officiels ou tient des propos désobligeants envers les officiels du tournoi.

2.8.7 Causes réglementaires de disqualification :

- 2.8.7.1 Un compétiteur reçoit quatre pénalités ('Shidos') durant le combat. Note : le compétiteur est disqualifié pour le combat uniquement, pas pour la compétition.
- 2.8.7.2 Un compétiteur ne rend pas la ceinture prêtée par l'organisation du tournoi.
- 2.8.7.3 Porter un objet dangereux ou métallique (qu'il soit couvert ou pas)
- 2.8.7.4 Entreprendre toute action qui met en danger ou blesse l'adversaire, et en particuliers envers le cou ou la colonne vertébrale.
- 2.8.7.5 Utiliser une clé pour amener un adversaire au sol.
- 2.8.7.6 Faire délibérément le « pont » (avec la tête et une ou deux jambes en contact avec le tatami) après avoir été projeté. Arquer le corps lors du combat au sol devrait également être considéré comme étant un « pont ».
- 2.8.7.7 « Plonger » tête la première sur le tatami en tentant ou en réalisant une technique de projection.
- 2.8.7.8 Tomber directement en arrière en tentant de ou en réalisant une technique de projection (sutemi), sauf pour les poules de ceintures bleues et au-dessus.
- 2.8.7.9 Balayer la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur lorsque celui-ci est en train de réaliser une technique de projection.
- 2.8.7.10 Projeter l'adversaire en enroulant sa jambe autour de la sienne tout en faisant face à la même direction et tout en tombant derrière lui sur lui.
- 2.8.7.11 Projeter un adversaire en prenant les jambes en tenaille.
- 2.8.7.12 Soulever hors du tatami l'adversaire qui est allongé puis le ramener sur le tatami.
- 2.8.7.13 Chuter intentionnellement en arrière alors que l'adversaire a pris le contrôle du mouvement ou est plaqué dans son dos.
- 2.8.7.14 Attaquer ou bloquer en dessous de la ceinture avec les mains ou les bras. Le fait d'attraper une jambe est uniquement possible quand les compétiteurs sont au sol, en situation de combat au sol.

2.8.8 Autres causes de disqualification :

- 2.8.8.1 Tout compétiteur se présentant sur le tapis sans son équipement se verra octroyé deux (2) minutes pour se procurer l'équipement approprié avant d'être disqualifié. L'équipement devra être en bon état.

- 2.8.8.2 Les compétiteurs doivent se trouver sur la zone dédiée à la compétition dans les trois (3) minutes qui suivent l'annonce du début de leur poule. Un pointage sera effectué. Tout compétiteur dont le nom apparaît comme enregistré dans la poule mais qui n'est pas présent pendant le pointage aura deux (2) minutes pour se présenter dans la zone et se manifester auprès des officiels gérant la zone. A la fin du pointage et après les 2 minutes supplémentaires, si un compétiteur ne s'est toujours pas manifesté, il sera déclaré forfait pour la compétition. **Une fois que les catégories, poules ou tableaux sont complétés avec la répartition des combats, personne ne peut être ajouté aux poules ou tableaux.**

2.9 ACTIONS INTERDITES

- 2.9.1 Les actions interdites sont des infractions légères qui sont sanctionnées d'une pénalité ('Shido'). Le fait de recevoir 4 pénalités durant le même combat n'est pas permis et mène à une disqualification du combat. Les pénalités ne sont valables que pour le combat en cours. Les compétiteurs démarrent toujours un combat avec zéro (0) pénalité.
- 2.9.2 Des pénalités simultanées après avoir reçu 3 premiers pénalités conduira à la disqualification des deux compétiteurs.
- 2.9.3 **Les actions interdites sont les suivantes :**
- 2.9.3.1 Attitude défensive excessive : que ce soit en évitant la prise de garde pour empêcher toute action ou en adoptant, en position debout, une posture excessivement défensive.
 - 2.9.3.2 Fausse attaque : réaliser une action en vue de simuler une attaque mais sans claire intention de projeter l'adversaire. Par exemple, l'attaquant n'a pas d'intention de projeter, l'attaquant attaque sans prise de garde ou relâche le judogi immédiatement, l'attaquant réalise plusieurs attaques sans déstabiliser son adversaire, l'attaquant place sa ou ses jambes entre celles de son adversaire pour bloquer la possibilité d'une attaque.
 - 2.9.3.3 En position debout, tenir de manière continue l'extrémité de la manche de l'adversaire dans un but défensif ou attraper son adversaire en enroulant le bout de la manche dans la main.
 - 2.9.3.4 En position debout, tenir continuellement les doigts de l'adversaire ou tenir cadenassée l'une ou les deux mains de son adversaire dans le but d'empêcher toute action dans le combat, ou attraper le poignet ou la main de l'adversaire uniquement pour empêcher la prise de la garde ou l'attaque sur soi-même.
 - 2.9.3.5 De déranger intentionnellement son judogi ou de dénouer ou renouer sa ceinture ou le pantalon sans la permission de l'arbitre central.
 - 2.9.3.6 De tirer directement l'adversaire au sol en vue de démarrer un combat au sol, à moins que l'adversaire ne tire immédiatement avantage de la situation (cf. règle 25.9)
 - 2.9.3.7 Insérer les doigts dans la manche du partenaire ou dans son bas de pantalon.
 - 2.9.3.8 En position debout, réaliser une prise de garde invalide sans attaquer (cf. règles 2.5.1 et 2.5.2).
 - 2.9.3.9 En position debout, ne pas tenter de mouvements d'attaque alors que la prise de garde est correcte.
 - 2.9.3.10 Tenir le bas de la manche de l'adversaire entre le pouce et l'index (« prise en pistolet »).
 - 2.9.3.11 Tenir le bas de la manche de l'adversaire en la repliant (« prise en poche »).
 - 2.9.3.12 Prendre son adversaire dans les bras pour une projection (Bear hug) sans tenir le judogi avec au moins une main.
 - 2.9.3.13 Utiliser l'extrémité de la ceinture ou de la veste de l'adversaire pour l'enrouler autour d'une partie du corps de son adversaire. Enrouler signifie ici que la ceinture ou la veste encercle totalement une partie du corps et sera traité différemment du fait d'utiliser la ceinture ou la veste comme un point d'accroche pour une prise (ce qui est autorisé).
 - 2.9.3.14 Prendre le judogi dans la bouche (que ce soit le sien ou celui de l'adversaire).
 - 2.9.3.15 Mettre la main, un pied ou une jambe directement sur le visage de l'adversaire.
 - 2.9.3.16 Mettre le pied ou la jambe dans la ceinture de l'adversaire, ou dans son col ou dans son revers.

- 2.9.3.17 Pour les catégories de ceintures de couleur en dessous de la ceinture bleue, faire une technique d'étranglement à l'adversaire, sauf pour les compétitions de Ne- Waza (cf. règle 3.5.3).
- 2.9.3.18 Pratiquer une clé de bras en phase de combat au sol, sauf pour les catégories de ceintures bleues, marron et noires.
- 2.9.3.19 Sortir de la zone de combat ou intentionnellement forcer l'adversaire à le faire. Si un compétiteur pose un pied en dehors de la zone de combat sans attaque immédiate ou sans revenir immédiatement dans la zone de combat, il sera pénalisé d'un shido. Si les combattants quittent la zone de combat, ils ne sont pas pénalisés si l'attaque a été initiée depuis la zone de combat.
- 2.9.3.20 Appliquer un cisaillement avec les jambes au niveau du tronc, de la nuque ou de la tête de l'adversaire.
- 2.9.3.21 Frapper avec le genou ou le pied dans le bras ou la main de l'adversaire dans le but de le faire lâcher prise, ou frapper l'adversaire dans la jambe ou la cheville sans appliquer une technique.
- 2.9.3.22 Tordre le/les doigt(s) de l'adversaire en arrière pour le faire lâcher prise
- 2.9.3.23 Faire lâcher prise son adversaire au moyen des deux mains.
- 2.9.3.24 Couvrir le revers de son judogi pour empêcher la prise de garde.
- 2.9.3.25 Forcer son adversaire à prendre une position pliée en deux avec un ou deux bras sans porter immédiatement une attaque (attitude de blocage).

2.10 BLESSURES

- 2.10.1 Blessures avec saignements : dans la compétition de Judo, les saignements ne sont pas automatiquement une cause de disqualification. Si un saignement se produit, l'arbitre central appelle un assistant médical pour aider le compétiteur blessé en stoppant et isolant ce saignement. IL N'EST PAS AUTORISÉ DE COMBATTRE S'IL Y A UN SAIGNEMENT.
 - 2.10.1.1 La même blessure ensanglantée ne peut pas être traitée plus de 2 fois par un assistant médical. A la troisième fois, l'arbitre central et les juges- arbitres latéraux doivent mettre fin au combat pour la sécurité du compétiteur. Son adversaire est alors déclaré vainqueur par forfait.
 - 2.10.1.2 Dans le cas où la blessure ne peut pas être stoppée et pansée, l'adversaire doit être déclaré vainqueur par forfait, sauf s'il est à l'origine de la blessure. (Cf. règle 2.10.3.2).
- 2.10.2 Blessures bénignes : les blessures bénignes peuvent être traitées par le compétiteur lui-même. L'arbitre central doit arrêter le combat et permettre au compétiteur de se « soigner ». Ces opérations doivent être menées immédiatement et sans assistance de l'arbitre central, des juges-arbitres latéraux ou d'un assistant médical. Le compétiteur doit être en mesure de continuer le combat.
 - 2.10.2.1 A la troisième interruption pour la même blessure, il y a disqualification du compétiteur pour le combat. Son adversaire est déclaré vainqueur par forfait sauf s'il est à l'origine de la blessure (cf. règle 2.10.2.1 – 2.10.3.3)
- 2.10.3 Si un compétiteur blessé ne peut continuer son combat, l'arbitre central et les juges- arbitres latéraux doivent analyser la situation et prendre une décision qui sera principalement basée sur ces règles :
 - 2.10.3.1 Si la raison de la blessure est attribuée au compétiteur lui-même, il devrait perdre le combat.
 - 2.10.3.2 Si la cause de la blessure est attribuée à l'adversaire, l'adversaire devrait perdre le combat.
 - 2.10.3.3 Si la cause de la blessure ne peut pas être clairement déterminée, le concurrent blessé devrait perdre le combat.
- 2.10.4 Règles concernant les examens médicaux :
 - 2.10.4.1 L'arbitre central et/ou les juges-arbitres latéraux doivent appeler l'assistant médical pour assister un compétiteur qui a reçu un impact sévère à la tête ou au dos, ou chaque fois que l'arbitre central ou l'un des juges-arbitres latéraux estime qu'une blessure peut être grave ou sérieuse. L'assistant médical examine le compétiteur dans le temps le plus court possible et indique à l'arbitre central si le compétiteur peut reprendre le combat ou pas.

- 2.10.4.2 Le compétiteur peut demander à l'arbitre central l'intervention d'un assistant médical mais dans ce cas le combat est terminé et l'adversaire gagne par forfait.
 - 2.10.4.3 L'assistant médical peut demander à assister un compétiteur qu'il pense devoir avoir besoin d'aide. Dans ce cas, le médecin se rend sur le côté de l'aire de combat et demande au juge-arbitre latéral le plus proche ou à l'arbitre central de stopper le combat. Dans ce cas, le combat est terminé et l'adversaire gagne par forfait sauf s'il est à l'origine de la blessure (cf. règle 2.10.3).
 - 2.10.4.4 L'assistant médical peut demander une assistance mais doit d'abord en informer l'arbitre central. Le coach n'est jamais admis sur la surface de combat.
- 2.10.5 Dans tous les cas, si un des arbitres pense que le combat ne devrait pas continuer, l'arbitre central doit y mettre fin et indiquer le résultat en accord avec ces règles.

2.11 LES COMPETITEURS : DEROULEMENT DU COMBAT

- 2.11.1 L'appel d'une poule et des participants suit la règle 4.3.2 (Déroulement de la compétition).
- 2.11.2 L'arbitre central, les juges-arbitres latéraux et les commissaires de table doivent toujours être en position de démarrer le combat avant l'arrivée des compétiteurs sur la zone de combat.
 - 2.11.2.1 L'arbitre central est au centre de l'aire de combat, il fait face à la table où les officiels mesurent le temps et marquent les scores.
 - 2.11.2.2 Les juges-arbitres latéraux se placent dans les coins opposés de la zone de combat.
 - 2.11.2.3 Les officiels commissaires de la table ont les chronomètres et les feuilles de combat prêtes.
- 2.11.3 Début du Combat :
 - 2.11.3.1 Les compétiteurs sont libres de saluer en entrant sur la zone de combat.
 - 2.11.3.2 Les compétiteurs entrent sur le tatami en même temps.
 - 2.11.3.3 Les compétiteurs marchent vers le milieu des côtés de la zone de combat (dans la zone de sécurité) sur leurs côtés respectifs : premier appelé (ou ceinture rouge) à droite de l'arbitre central, le second appelé (ou ceinture bleue) à gauche de l'arbitre central. Ils attendent. L'arbitre central fait face à la table des officiels et des scores.
 - 2.11.3.4 Au signal de l'arbitre central, les compétiteurs avancent à leur point de départ respectif.
 - 2.11.3.5 Au signal de l'arbitre central, les compétiteurs saluent successivement l'arbitre central et se saluent entre eux.
 - 2.11.3.6 L'arbitre central fait un pas entre les compétiteurs et demande s'ils sont prêts ('Ready')
 - 2.11.3.7 Alors l'arbitre central démarre le combat en disant « Start » ou 'Hajime'. Cf. la règle 2.12.2 pour connaître la procédure vue du côté de l'arbitre.
- 2.11.4 Une fois que le combat a démarré, les compétiteurs ne pourront quitter la zone de combat que s'ils en ont reçu la permission de l'arbitre central. Cette permission sera uniquement donnée en des circonstances exceptionnelles comme la nécessité de changer un judogi endommagé ou souillé.
- 2.11.5 Interruptions du combat :
 - 2.11.5.1 A l'annonce d'un « Stop » ('Mate'), les deux compétiteurs doivent arrêter de combattre et revenir à leur point de départ respectif, attendre les décisions et les instructions de l'arbitre central.
 - 2.11.5.2 Les compétiteurs ne sont pas autorisés à parler à leur coach ou à des membres de leur équipe ou à leur adversaire pendant cette phase d'attente.
 - 2.11.5.3 Si l'interruption est due à une blessure et qu'un temps est alloué pour une raison médicale, l'autre compétiteur peut s'asseoir en adoptant une position respectueuse.

- 2.11.5.4 Un compétiteur peut interrompre le cours du combat mais en faisant cela il déclare forfait pour le combat en cours. Une manière respectueuse d'interrompre un combat est de demander à l'arbitre central de le faire, quelle que soit la raison et de déclarer forfait. Taper deux fois sur le sol ou sur une partie de son corps ou de celui de son adversaire est une autre manière de déclarer forfait.
 - 2.11.5.5 Le compétiteur qui fait appel à une assistance médicale interrompt le combat et déclare forfait pour le combat en cours.
 - 2.11.5.6 A l'annonce d'un « Hold-On » ('Sono-mama'), les deux compétiteurs arrêtent de combattre mais ne bougent pas et attendent les instructions de l'arbitre central. Les combattants doivent cependant relâcher la pression exercée envers leur adversaire pendant qu'ils sont ainsi figés.
 - 2.11.5.7 A l'annonce d'un « Begin » ou « Restart » ('Hajime'), les deux compétiteurs reprennent le combat.
- 2.11.6 Fin du combat :
- 2.11.6.1 Quand l'arbitre central termine le combat, les deux compétiteurs retournent à leur point de départ.
 - 2.11.6.2 A la demande de l'arbitre central, ils doivent réajuster leur judogi.
 - 2.11.6.3 L'arbitre central appelle les décisions des arbitres latéraux, distribue les points et les pénalités et donne le résultat du combat en pointant le vainqueur du combat.
 - 2.11.6.4 Les compétiteurs font un pas en arrière et, à la demande de l'arbitre central, ils saluent successivement l'arbitre central et se saluent l'un l'autre.
 - 2.11.6.5 Les compétiteurs retournent sur les côtés de la surface de combat et saluent la zone avant de la quitter. Ils sont désormais libres de quitter la zone de combat.
- 2.11.7 Si les organisateurs du tournoi ont prêté des ceintures avant le combat, les compétiteurs doivent les rendre à l'organisation tout de suite après avoir quitté la zone de combat. Ne pas les rendre peut amener à une disqualification du compétiteur par les directeurs du tournoi.
- 2.11.8 Coaching :
- 2.11.8.1 Les coaches (entraîneurs) et les membres de l'équipe ne sont pas autorisés à aider verbalement ou donner des indications aux compétiteurs pendant qu'ils combattent.
 - 2.11.8.2 Les coaches sont uniquement autorisés à donner des indications durant les périodes de pause (entre un « stop » ('Mate') et un « Restart » ('Hajime')). Ces indications doivent être données de manière raisonnable, sans crier.
 - 2.11.8.3 Les coaches ne sont pas autorisés à entrer sur la surface de combat pendant le déroulement du combat.
 - 2.11.8.4 Si un coach ne suit pas ces règles ou s'il se comporte de manière non raisonnable, l'arbitre central est autorisé à donner une pénalité au compétiteur qu'il supporte.
 - 2.11.8.5 Si le coach garde la même attitude, une deuxième pénalité ('Shido') est donnée au compétiteur qu'il supporte et le coach est exclu de la zone de combat pour qu'il ne puisse plus continuer à aider le compétiteur qu'il supporte.
 - 2.11.8.6 Si un coach qui est exclu d'une zone de combat est également juge-arbitre pour les compétitions ayant lieu sous l'égide des règles de l'IAGLMA, il perd son accréditation de juge-arbitre.
 - 2.11.8.7 Les membres de l'équipe d'un compétiteur qui se comportent comme des coaches (donnant des conseils durant le combat) doivent être considérés et traités selon les mêmes règles.

2.12 LES SIGNAUX DE MAINS ET DE DRAPEAUX DES OFFICIELS, REGLES ET PROCEDURES POUR LE JUDO

- 2.12.1 Les positions et mouvements des arbitres pendant la compétition :

- 2.12.1.1 L'arbitre central démarre au centre de la zone de combat et peut se déplacer où il le souhaite, y compris dans les zones de sécurité autour de la zone de combat.
 - 2.12.1.2 Les juges-arbitres latéraux démarrent le combat dans les coins opposés de la zone de combat. Ils peuvent se déplacer à l'intérieur de la zone de sécurité située des deux côtés de leur point de départ (à leur gauche et à leur droite). Ils peuvent également sortir de la zone de sécurité mais ils doivent rester en dehors de la zone de combat. Ils ne peuvent par ailleurs pas se déplacer dans la zone allouée à l'autre juge latéral.
 - 2.12.1.3 Les juges latéraux doivent garder une distance suffisante entre eux, l'arbitre central et les compétiteurs afin de ne pas gêner l'action ni l'arbitre central.
 - 2.12.1.4 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 les circonstances exceptionnelles, un juge- arbitre latéral doit obligatoirement accompagner le combattant pour vérifier qu'aucune anomalie ne se produit.
- 2.12.2 L'arbitre central démarre le combat :
- 2.12.2.1 L'arbitre central est dans la zone de combat, il fait face à la table des officiels et au tableau de scores.
 - 2.12.2.2 Il vérifie que les responsables des temps et des scores sont prêts.
 - 2.12.2.3 Il désigne chacun des compétiteurs, main ouverte, paume vers le haut (les compétiteurs attendent sur les côtés opposés de la zone de combat. Le premier appelé (ceinture rouge) est à droite, le second (ceinture bleue) est à gauche de l'arbitre central).
 - 2.12.2.4 Il invite les compétiteurs à rentrer sur la zone de combat.
 - 2.12.2.5 Il demande aux compétiteurs de le saluer, en ramenant les mains sur les côtés et en saluant lui-même.
 - 2.12.2.6 Il demande aux compétiteurs de se saluer en croisant les bras devant lui.
 - 2.12.2.7 Les compétiteurs sont prêts et en position d'attente.
 - 2.12.2.8 L'arbitre central fait un pas en avant et demande aux compétiteurs s'ils sont prêts (« READY ? »).
 - 2.12.2.9 Pour commencer le combat l'arbitre central dit « Begin » (ou "Hajime") et claque ses mains ensembles.
- 2.12.3 Comment indiquer les points et les pénalités :
- 2.12.3.1 L'arbitre central dit « Stop » (ou 'Mate') pour arrêter l'action, ou les juges-arbitres latéraux disent « Call » ou font un geste quand ils veulent que l'arbitre central arrête l'action. En même temps, l'arbitre central lève la main à hauteur d'épaule (bras parallèle au tatami) et montre l'intérieur de sa main, doigts vers le haut au responsable du temps de combat.
 - 2.12.3.1.1 Il demande aux compétiteurs de regagner leur position de départ.
 - 2.12.3.1.2 Il consulte les juges-arbitres latéraux afin de déterminer la pénalité à donner ou les points à attribuer.
 - 2.12.3.2 L'arbitre central requiert l'avis des arbitres latéraux :
 - 2.12.3.2.1 L'arbitre central et les juges latéraux se réunissent pour argumenter leur décision de manière immédiate. La majorité des trois est la règle appliquée.
 - 2.12.3.2.2 Si un juge-arbitre latéral veut demander une pénalité sur un des compétiteurs, et un point pour son adversaire, le juge-arbitre latéral doit utiliser la gestuelle correspondante à la faute, ou au point ; se lever si nécessaire. L'arbitre central détermine alors s'il y a assez d'appels pour donner une pénalité et/ou s'il y a disqualification. Il est nécessaire d'avoir 2 juges-arbitres latéraux, ou un arbitre latéral et l'arbitre central pour valider une pénalité ou un point. Uniquement après avoir déterminé les points, les pénalités et/ou une disqualification, l'arbitre central annonce et/ ou annule les points ou pénalités.

- 2.12.3.2.3 Si un compétiteur reçoit une pénalité, il ne peut pas recevoir en même temps un point. Seul le compétiteur qui n'a pas reçu de pénalité peut recevoir un point si les conditions d'attribution sont réunies.
- 2.12.3.2.4 Les appels ne portent pas sur les techniques réalisées mais sur la valeur des points marqués (Ippon, Waza-ari ou Yuko).
- 2.12.3.2.5 L'arbitre central regarde chacun des juges-arbitres latéraux et annonce en cas de désaccord « mate », il consulte ses pairs :
- 2.12.3.2.5.1 Si aucun point ou pénalité n'est attribué – l'arbitre central lève le bras au-dessus de la tête et balaie plusieurs fois de droite à gauche. et annonce « No score ». Dans le cas où son annonce préalable est annulée, il fait le même geste (point ou pénalité en l'annonçant) avec en plus le second bras qui annule au-dessus de la tête.
 - 2.12.3.2.5.2 Si une pénalité (« shido ») doit être attribué à l'un ou aux deux compétiteurs, l'arbitre central pointera le ou les compétiteurs pénalisés avec l'index, poing fermé et annonce la nature de la sanction : « Warning » ('Shido') pour une faute, ou « Disqualification » ('Hansoku-make') pour une faute grave.
 - 2.12.3.2.5.3 Si un Ippon doit être attribué, l'arbitre central lève le bras, la paume de la main vers l'avant, haut au-dessus de la tête, et annonce « Ippon ». Le bras levé doit être du côté du compétiteur qui a marqué le point (cette règle s'applique aussi à tous les autres points ci-dessous).
 - 2.12.3.2.5.4 Si un premier Waza-Ari doit être attribué, l'arbitre central lève le bras de côté au niveau des épaules, paume de la main vers le bas et annonce « Waza-Ari ».
 - 2.12.3.2.5.5 Si un second Waza-Ari doit être attribué à un compétiteur (ce qui est équivalent d'un Ippon, cf. règle 2.6.4.1.5), l'arbitre central fait tout d'abord le signe du Waza-Ari, puis le signe de l'Ippon et annonce « Waza-ari Awasete Ippon ».
 - 2.12.3.2.5.6 Si un Yuko doit être attribué, l'arbitre central lève le bras à 45 degrés par rapport à son corps, paume de la main vers le bas et annonce « YUKO ».
 - 2.12.3.2.5.7 Les signes du Yuko et du Waza-ari doivent démarrer depuis le bras croisé sur la poitrine puis sur le côté pour finir en position souhaitée.
 - 2.12.3.2.5.8 Les gestes pour annoncer les points doivent être maintenus suffisamment longtemps (3 à 5 ") pour que le responsable des scores puisse les voir clairement.
- 2.12.3.2.6 Lorsque le point ou la pénalité a été attribué, le combat reprend :
- 2.12.3.2.6.1 L'arbitre central replace les compétiteurs à leur point de départ, chacun de leur côté, face à face et se place entre eux.
 - 2.12.3.2.6.2 Il annonce « Begin » ('Hajime') et claque dans les mains.
- 2.12.3.2.7 Si une disqualification est déclarée ou un Ippon est marqué, le combat est alors terminé en suivant les règles définies au point 2.12.9 (Fin du combat).
- 2.12.4 Les signaux :
- 2.12.4.1 Les juges-arbitres latéraux doivent se souvenir qu'ils doivent, si c'est le cas, d'abord annoncer qu'ils ont une pénalité à attribuer puis, si c'est aussi le cas, qu'ils ont un point à octroyer. S'ils ont une pénalité et un point à donner ils doivent faire les gestes adéquats. Les pénalités sont comptabilisées en premier, puis ensuite les points. Une pénalité et un point ne peuvent pas être attribués simultanément au même compétiteur par les arbitres.
 - 2.12.4.2 Arbitre central uniquement :
 - 2.12.4.2.1 L'arbitre central utilise l'annonce verbale avec des signaux de main.
 - 2.12.4.3 Juges-Arbitres latéraux :
 - 2.12.4.3.1 Pour indiquer un point – utiliser le bras (droit ou gauche) à la valeur des points selon le compétiteur désigné comme gagnant.
 - 2.12.4.3.2 Pour indiquer une faute – faire le geste approprié et montrer le côté rouge ou bleu (celui du compétiteur qui reçoit la pénalité).
 - 2.12.4.3.3 Pour n'indiquer ni point ni pénalité ou que l'on a rien vu – balayer de manière répétée le bras au-dessus de la tête.

2.12.5 Comment indiquer une immobilisation :

- 2.12.5.1 Dans le but de ne pas interrompre l'action trop souvent de manière inappropriée, les juges-arbitres latéraux ne peuvent signaler le début ou la fin d'une immobilisation. C'est la prérogative de l'arbitre central. Cependant, chaque juge latéral peut demander à l'arbitre central de déclarer une immobilisation ou la fin d'une immobilisation. Si les deux arbitres latéraux le font, l'arbitre central doit obligatoirement déclarer le début ou la fin de l'immobilisation. Si un seul juge latéral le demande, c'est à l'arbitre central de décider s'il suit ou non cet avis. Dans tous les cas, les demandes des arbitres latéraux n'interrompent pas le combat et le responsable du temps d'immobilisation ne suit que les instructions de l'arbitre central.
- 2.12.5.2 Pour indiquer le début d'une immobilisation, l'arbitre central pointe le bras en direction des compétiteurs et se penche vers eux en annonçant simultanément « Immobilisation starts » ou « Osaekomi ».
- 2.12.5.3 Si l'immobilisation se termine mais que le combat doit continuer sans interruption, l'arbitre central lève le bras vers l'avant et balaie de droite à gauche rapidement deux ou trois fois tout en se penchant sur les compétiteurs. Il annonce simultanément « Hold On Broken » ou 'Toketa'.
- 2.12.5.4 Si l'immobilisation se termine et/ou que le combat doit être interrompu, l'arbitre central annonce « Stop » ou 'Mate'. De manière simultanée, il lève la main à hauteur d'épaule (bras parallèle au tatami) et montre sa main à plat, doigts vers le haut en direction du chronométrateur.
- 2.12.5.5 L'arbitre central fait en sorte que les compétiteurs retournent à leur point de départ.
- 2.12.5.6 Pour redémarrer le combat, l'arbitre central fait un pas entre les compétiteurs en annonçant « Ready ».
- 2.12.5.7 L'arbitre central annonce « Begin » (ou 'Hajime') et claque des mains pour redémarrer le combat.

2.12.6 Comment geler des compétiteurs ?

- 2.12.6.1 Quand l'arbitre central veut geler les combattants, il annonce « Hold On » ('Sono-mama') et, en même temps, il se penche et touche les deux compétiteurs avec la paume de la main.
- 2.12.6.2 Le gel des compétiteurs peut être le résultat d'une demande d'un arbitre latéral mais seul l'arbitre central peut le prononcer.
- 2.12.6.3 Selon la raison pour laquelle il a gelé les compétiteurs (cf. règle 2.4.3 – gel du combat), l'arbitre central examine la situation ou fait un appel aux juges-arbitres latéraux.
- 2.12.6.4 Quand la situation est résolue, l'arbitre central redémarre le combat en annonçant « Begin » ou « Restart » ('Hajime' ou 'Yoshi') et, en même temps, il se penche et touche les deux compétiteurs avec la paume de la main de manière marquée.

2.12.7 Avertissements non officiels

- 2.12.7.1 L'arbitre central et les juges-arbitres latéraux sont autorisés à donner des avertissements simples, non officiels.
- 2.12.7.2 Un avertissement non officiel se passe entre le compétiteur et l'arbitre central ou le juge-arbitre latéral qui l'a demandé. Le juge-arbitre latéral doit informer l'arbitre central qu'il souhaite donner un avertissement non officiel. L'avertissement non officiel est une manière de prévenir un compétiteur qu'il fait quelque chose d'impropre et qu'il devrait arrêter.

2.12.8 Vérification du score et du temps :

- 2.12.8.1 Si un juge-arbitre latéral remarque que le tableau de score est incorrect ou que le temps de combat n'a pas démarré, redémarré ou qu'il a été improprement arrêté, il doit prévenir l'arbitre central de l'erreur.
- 2.12.8.2 Il est de la responsabilité de l'arbitre central de vérifier les scores et les temps durant le combat et de demander les corrections nécessaires si besoin.
- 2.12.8.3 Les corrections sont appliquées par le chronométrateur et le responsable des scores uniquement sur instruction de l'arbitre central.

2.12.9 Fin de combat

2.12.9.1 L'arbitre central termine le combat :

2.12.9.1.1 Après que le chronométrateur ait annoncé la fin du temps réglementaire en disant « Time » ou « JIKAN » ou par tout autre moyen sonore à sa disposition.

2.12.9.1.2 Après la fin d'une technique (immobilisation ou projection) qui a démarré simultanément avec l'annonce de fin de temps (cf. règle 2.4.1.2)

2.12.9.1.3 Il annonce « STOP, End of the contest » (ou 'Sore-made').

2.12.9.2 Il appelle les compétiteurs à se faire face.

2.12.9.3 Si nécessaire, il demande aux compétiteurs de réajuster leur judogi.

2.12.9.4 Il demande l'état des points, des disqualifications ou des forfaits.

2.12.9.5 S'il y a disqualification, il l'annonce en pointant le compétiteur disqualifié.

2.12.9.5.1 Il fait un pas en avant et désigne le vainqueur en pointant la main, paume ouverte en direction de la tête et annonce « Winner » ou « rei ». Puis il fait un pas en arrière, les compétiteurs se saluent puis quittent la surface de combat.

2.12.9.6 Salut de sortie des compétiteurs :

2.12.9.6.1 Il pointe les pieds des compétiteurs, main ouverte, paume vers le haut.

2.12.9.6.2 Il demande aux compétiteurs de se saluer en croisant les bras devant lui.

2.12.9.6.3 Il demande aux compétiteurs de le saluer en ramenant les deux bras vers lui puis en mettant les mains sur les côtés et en saluant en retour.

2.12.10 Instructions pour les chronométrateurs du temps réglementaire du combat :

2.12.10.1 La mission du responsable du temps réglementaire de combat est de mesurer le temps réel de combat. Il suit uniquement les instructions de l'arbitre central.

2.12.10.2 Quand il entend « Begin » ('Hajime') en début de combat, il déclenche le chronomètre.

2.12.10.3 Quand il entend « Stop » ('Mate') ou « Hold On » ('Sono-mama') et/ou qu'il voit le signe effectué par l'arbitre central indiquant une interruption du combat, il met le chronomètre en pause (interruption temporaire).

2.12.10.4 En stoppant le chronomètre, il lève un carton indiquant que le temps de combat a été suspendu. Cette opération n'est pas nécessaire si un affichage électronique est présent.

2.12.10.5 Quand il entend « Begin » ou « Restart » ('Hajime') il redémarre le chronomètre. (et abaisse le carton en même temps si besoin).

2.12.10.6 A la fin du temps alloué au combat, il utilise un signal sonore ou annonce de manière claire la fin du temps : « End of Time » « jikan »

2.12.11 Instructions pour les chronométrateurs du temps d'immobilisation :

2.12.11.1 La mission du responsable du temps d'immobilisation est de mesurer le temps des immobilisations. Il suit uniquement les instructions de l'arbitre central.

2.12.11.2 Lorsqu'il entend « Immobilisation starts » ('Osaekomi') et/ou qu'il voit le signe effectué par l'arbitre central, le responsable du temps d'immobilisation démarre le chronomètre.

2.12.11.3 Quand il démarre le chronomètre, il lève un carton pour indiquer à l'arbitre central et aux juges-arbitres latéraux que le chronomètre a démarré. Le carton n'est pas nécessaire si un équipement électronique incluant le décompte du temps d'immobilisation est utilisé.

2.12.11.4 Quand il entend « Immobilisation broken » ('Toketa') ou « Stop » et/ou qu'il voit le signe effectué par l'arbitre central, il stoppe le chronomètre d'immobilisation, note le temps et le remet à zéro.

2.12.11.5 Il indique le temps de l'immobilisation à l'arbitre central.

- 2.12.11.6 Quand il entend « Hold-on » ('Sono-mama') il stoppe provisoirement le chronomètre d'immobilisation (mode pause) et attend que l'arbitre central redémarre le combat au sol en annonçant « Restart » ou « Go Ahead » ('Hajime'). Le décompte du temps d'immobilisation reprend là où il s'était arrêté (il enlève la pause).
- 2.12.11.7 Si le temps d'immobilisation arrive à 20 secondes, il indique la fin d'immobilisation au moyen d'un signal sonore. Il peut par exemple annoncer « Immobilisation completed » à l'arbitre central.
- 2.12.12 Instructions pour le responsable du score :
 - 2.12.12.1 Le responsable des scores doit indiquer chaque point et chaque pénalité annoncés par l'arbitre central et uniquement par lui.
 - 2.12.12.2 Le responsable des scores doit être familiarisé avec les annonces et les gestes d'arbitrage.

3 REGLES DE LA COMPETITION DE NE WAZA

3.1 GENERALITES

- 3.1.1 La compétition de Ne Waza proposée aux Xe Gay Games est une compétition de combat au sol où les deux adversaires portent un « gi » (judogi ou autre, cf. règle 2.3.2 et 4.5.1 sur la tenue). Les compétiteurs appliquent des techniques reconnues par le judo ou le jujitsu et sont arbitrés selon un schéma proche de celui de la compétition de judo.
- 3.1.2 L'esprit du combat au sol façon « Ne Waza » est que les compétiteurs cherchent à obtenir la soumission de leur adversaire. La soumission de l'adversaire peut être obtenue de deux manières :
 - 3.1.2.1 Par une immobilisation de l'adversaire suffisamment longue pour marquer Ippon (cf. règle 3.5.2.1)
 - 3.1.2.2 Par l'application d'une technique de clé ou d'étranglement légale (cf. règle 3.5.3) qui pousse un compétiteur à indiquer sa soumission. La soumission est indiquée à l'arbitre central par le compétiteur en tapant au moins deux fois sur toute surface à sa disposition (corps, sol...). Une soumission peut être décidée par l'arbitre central lorsque le compétiteur n'est pas en mesure de taper lui-même.
 - 3.1.2.3 NOTE : il existe d'autres manières de gagner le combat, cf. règle 3.6.1.
- 3.1.3 Les coups de poings et coups de pieds sont interdits en combat au sol.
- 3.1.4 Les techniques autorisées lors du combat au sol sont les techniques spécifiques au sol ainsi que les clés et les étranglements, quel que soit le niveau de ceinture. Pour connaître les clés et les étranglements autorisés, se reporter à la règle 19.3.
- 3.1.5 L'esprit du combat au sol est également que l'arbitre central interrompe le moins possible le combat. L'attribution des points et des pénalités peut donc être continue et n'entraîne pas nécessairement l'interruption du combat. Il est de la responsabilité du juge-arbitre latéral de prêter attention à ce que l'attribution des points et des pénalités par l'arbitre central soit bien prise en compte par le commissaire en charge de l'affichage des scores.
- 3.1.6 Le combat au sol (Ne-Waza) a pour tradition d'utiliser les termes japonais pour désigner les techniques, les décisions des arbitres et les scores. Les termes japonais (notamment les commandes des arbitres) peuvent être remplacés par des termes anglais, ou dans la langue du pays hôte si tous les compétiteurs sont capables de les comprendre. Toutes les commandes doivent être données de manière immédiate, accompagnée du geste adéquat (cf. règle 3,11). Il est de la responsabilité des Directeurs du tournoi et des Officiels De l'IAGLMA de faire connaître clairement aux arbitres-juges- commissaires et aux compétiteurs quels termes seront utilisés pour les commandes et les points de la compétition.

3.2 POULES ET EQUIVALENCES DE RANG

- 3.2.1 La compétition de Ne Waza- combat au sol suit la même équivalence de niveau que la compétition de Tachi Waza - combat debout. Se reporter à la règle 3.2 de ce règlement pour connaître les poules de niveau prévues. Les compétiteurs seront inscrits dans la poule qui correspond à leur niveau de ceinture/ années de pratiques consécutives de Judo ou de Jujitsu. Cependant, si le grade ou le nombre d'années de pratique dans un autre style est équivalent à la ceinture marron ou noire et que le grade en judo est inférieur, le compétiteur devrait entrer dans la poule immédiatement supérieure au grade obtenu en judo ou jujitsu (cf. règle 2.1.3). Par exemple, si un compétiteur est ceinture verte de judo et ceinture noire dans un autre art martial sauf le jujitsu, alors, pour la compétition de Ne Waza il devrait combattre dans la poule « avancée » (ceinture bleue).
- 3.2.2 Les poules se répartissent entre hommes et femmes, besoins spécifiques hommes et femmes. La liste des poules de la compétition de Ne Waza figure en Annexe A. S'il y a assez de participants dans une poule, les Officiels de la compétition, en accord avec les Directeurs du tournoi, peuvent subdiviser chaque poule en autant de sous-catégories que nécessaires pour garantir l'équité et l'intérêt de la compétition. Les références pour les catégories de poids du Ne Waza sont les suivantes :
- **Hommes** : moins de 62 kg (136.7 lbs), moins de 69 kg (152.1 lbs), moins de 77 kg (169.8 lbs), moins de 85 kg (187.4 lbs), moins de 94 kg (207.2 lbs) et plus de 94 kg (207.2 lbs)
 - **Femmes** : moins de 55 kg (121.6 lbs), moins de 62 kg (136.7 lbs), moins de 70 kg (154.2 lbs) et plus de 70 kg (154.2 lbs)
- 3.2.3 La pesée des compétiteurs pour le Combat au sol suit les règles du Judo définies au point 2.1.5.
- 3.2.4 Les possibilités de fusionner des poules sont définies au point 2.1.6.
- 3.2.5 Les possibilités d'étendre les poules sont définies au point 2.1.7.
- 3.2.6 En participant à la compétition, un compétiteur consent implicitement à combattre avec quiconque est assigné à sa poule. (Note : un participant est autorisé à se retirer à tout moment ; mais, dans ce cas, il déclare forfait pour le combat et/ou pour la poule).
- 3.2.7 Les compétiteurs devraient participer à une compétition correspondant à leur âge, leur niveau, leur poids, leurs besoins spécifiques. Cependant, la décision finale concernant la constitution des poules sera prise par les Officiels de la compétition, en coordination avec les Directeurs du tournoi en concertation avec les officiels de l'IAGLMA. Les Officiels de la compétition, en coordination avec les Directeurs du tournoi, en coordination avec les officiels de l'IAGLMA, se réservent le droit de fusionner les poules ayant trop peu de compétiteurs. Tous les efforts seront faits pour éviter que des compétiteurs inégaux se rencontrent.

3.3 BESOINS SPECIFIQUES

- 3.3.1 Les besoins spécifiques du Ne Waza ou combat au sol coexistent avec les règles communes suivantes :
- 3.3.1.1 Les règles 1.1 et 1.2 de ce document
 - 3.3.1.2 La définition de la surface de combat : cf. la règle 4.1
 - 3.3.1.3 La contestation d'une décision d'arbitrage : cf. la règle 4.2
 - 3.3.1.4 Le déroulement d'une compétition pour les participants : cf. la règle 4.3
 - 3.3.1.5 Les compétiteurs avec des besoins spécifiques : cf. la règle 4.4
 - 3.3.1.6 Système de combats par poule : cf. la règle 4.6
- 3.3.2 Les règles sur la tenue des compétiteurs et leur apparence sont les mêmes que pour le Tachi Waza : cf. règles 2.3 et 4.5.

- 3.3.3 Les équipements de protection ne sont pas autorisés pendant la compétition de Ne Waza ou combat au sol. Le port d'une coquille est autorisé mais elle est optionnelle. La coquille doit obligatoirement être une coquille souple, les coquilles dures sont interdites. Les protections de poitrine ne sont pas autorisées.
- 3.3.4 Équipement - Ceintures : les règles appliquées sont celles du Judo : cf. règle 2.3.5.
- 3.3.5 Équipement – Tableau des scores : pour chaque zone de combat il devrait y avoir un (1) tableau des scores qui indique les scores ou les techniques marquées. Il sera placé de manière à être visible du juge de table. Le tableau des scores doit indiquer les points ou les techniques accordées à l'un et l'autre des compétiteurs ainsi que les pénalités qu'ils reçoivent au cours du combat. Le tableau des scores peut être électronique ou manuel. Si un tableau électronique est utilisé, un tableau des scores manuel doit également être disponible. Il est de la responsabilité des Directeurs du tournoi ou de leurs assistants de vérifier le bon fonctionnement des tableaux électroniques avant le début de la compétition et de s'assurer que les responsables des scores soient formés à leur utilisation.
- 3.3.6 Équipements – Chronomètres : Pour chaque zone de combat, deux (2) chronomètres seront fournis pour le contrôle de la durée des combats et le contrôle de la durée des immobilisations. Il est de la responsabilité des Directeurs du tournoi ou de leurs assistants de vérifier le bon fonctionnement et la précision des chronomètres avant le début de la compétition et de s'assurer que les responsables du temps de combat soient formés.
- 3.3.7 Équipements – Signal sonore de fin de temps : la règle du Judo s'applique, cf. règle 2.3.10.
- 3.3.8 Arbitres, juges et commissaires (assistants techniques) : chaque zone de combat doit être sous la conduite d'un (1) arbitre central, deux (2) juges-arbitres latéraux, un (1) commissaire de table. L'arbitre central et les juges-arbitres latéraux sont également assistés d'un (1) responsable des scores et de la feuille de combat, et d'un (1) responsable du temps (temps global du combat et temps des immobilisations). Il est de la responsabilité des Directeurs du tournoi de fournir des commissaires entraînés, à même de comprendre les ordres et les gestes de l'arbitre central.
- 3.3.9 S'il n'y a pas assez d'arbitres ou d'officiels disponibles, il sera possible d'avoir seulement un (1) arbitre central, un (1) commissaire de table assisté, de deux (2) responsables officiels. L'arbitre central sera alors le seul juge des combats.
- 3.3.10 Assistance médicale : Les Directeurs du tournoi devront mettre à disposition au minimum un professionnel de la protection civile qui pourra assister les compétiteurs et prendre des décisions d'ordre médical. Une trousse de premiers secours devra également être disponible.

3.4 DUREE DES COMBATS

- 3.4.1 La durée d'un combat est de trois (3) minutes pour toutes les poules. Si les organisateurs créent des poules par âge pour les plus de 59 ans, la durée d'un combat est réduite à 2 minutes pour ces poules.
- 3.4.1.1 Temps de pause : à certaines occasions l'arbitre central peut interrompre le combat en disant « STOP » ('Mate') ou geler les compétiteurs en disant « Hold On » ('Sono-Mama'). Le responsable du temps arrête alors le chronomètre. Le chronomètre est redémarré quand l'arbitre central annonce la reprise du combat par « BEGIN » ('Hajime') ou « RESTART » ('Yoshi'). Le temps compris entre le « stop » et le « Begin » n'entre pas dans le décompte du temps du combat.
- 3.4.2 Temps de repos entre deux combats : les compétiteurs doivent obligatoirement bénéficier d'un temps minimum de repos de six (6) minutes entre deux combats. Un compétiteur peut renoncer à ce temps de repos minimum mais cela se fait sur sa seule décision. Un compétiteur ne peut pas être disqualifié s'il n'entre pas dans un combat qui démarre moins de 6 minutes après son précédent combat.
- 3.4.3 Interruptions du combat : L'arbitre central peut arrêter temporairement le combat dans les cas ci-dessous :

- 3.4.3.1 Si les deux compétiteurs quittent la zone de combat dans une position invalide.
 - 3.4.3.2 Si un ou les deux compétiteurs sont malades ou blessés.
 - 3.4.3.3 Si l'arbitre central doit prendre l'avis ou l'opinion des juges-arbitres latéraux.
 - 3.4.3.4 Dans tous les cas où l'arbitre central juge bon de le faire (par exemple : demander à un compétiteur de réajuster sa tenue ou pour donner une instruction).
- 3.4.4 Gel du combat : L'arbitre central peut avoir besoin de geler l'action des deux combattants dans la position où ils se trouvent. Dans ce cas il annonce « Hold-on » ('Sono-mama'). Les compétiteurs ne sont alors plus autorisés à bouger. Le gel d'un combat est possible lorsque :
- 3.4.4.1 Les deux compétiteurs quittent la zone de combat dans une position valide et identifiable. Dans ce cas, l'arbitre central gèle les compétiteurs afin de les ramener au centre de la zone de combat.
 - 3.4.4.2 L'arbitre central pense que cela est nécessaire (par exemple pour vérifier la validité d'une technique qu'il ne peut pas voir de son point de vue).
- 3.4.5 Fin du gel du combat : l'arbitre central relance le combat en annonçant « Restart » ('Yoshi'). Les compétiteurs continuent alors le combat dans la position exacte où ils ont été arrêtés à l'annonce du gel.
- 3.4.6 Il est de la responsabilité de l'arbitre central de garder un œil sur les compétiteurs et de s'assurer qu'ils ont entendu l'annonce.
- 3.4.7 Les interruptions et les gels du combat se font avec les mêmes gestes que pour la compétition de Judo. Cf. la règle 2.12.3.1 pour le geste approprié au STOP- MATE- SONO MAMA et les règles 14.6.1 et 14.6.4 pour les gestes concernant le « HOLD-ON » et le « YOSHI » « RESTART »
- 3.4.8 L'esprit du Ne Waza combat au sol étant de réaliser un combat continu, les interruptions du combat ne devraient pas être trop fréquentes. Cette règle ne doit cependant PAS interférer avec la sécurité des compétiteurs.
- 3.4.9 Fin du Combat : l'arbitre central devrait annoncer la fin du combat ('SORE MADE') dans les cas suivants :
- 3.4.9.1 Quand le temps de combat est terminé (note : la fin du temps est annoncée par un signal sonore) ;
 - 3.4.9.2 Si un compétiteur déclare forfait en tapant (son adversaire gagne alors par « Ippon ») ;
 - 3.4.9.3 Si l'arbitre central estime qu'un des compétiteurs devrait taper mais ne peut pas le faire à cause de l'étranglement ou du blocage qu'il est en train de recevoir ;
 - 3.4.9.4 Si un compétiteur marque un (1) « Ippon » ou deux (2) « Waza Ari » grâce à des techniques d'immobilisation ;
 - 3.4.9.5 Quand un compétiteur est blessé ou malade au point de ne pas pouvoir continuer le combat ;
 - 3.4.9.6 Quand un compétiteur décide de se retirer (NOTE : un compétiteur peut se retirer à tout moment, quand il le souhaite et sans explications. Ce participant sera alors forfait pour la compétition dans sa poule. Cf. règle 4.3.15)
 - 3.4.9.7 Quand un compétiteur est disqualifié (cf. règle 3.7).

3.5 SCORE ET VALIDITE DES TECHNIQUES

- 3.5.1 Immobilisation valide : une immobilisation peut être annoncée seulement si toutes les conditions qui suivent sont remplies :
- 3.5.1.1 Le compétiteur sur lequel s'exerce le contrôle est au sol, sur le dos
 - 3.5.1.2 Les jambes du compétiteur qui pratique l'immobilisation sont libres
 - 3.5.1.3 Le compétiteur immobilisé est tenu fermement et ne peut pas bouger librement

3.5.2 Scores :

3.5.2.1 Ippon : L'arbitre central accorde un « Ippon » dans les cas suivants :

- 3.5.2.1.1 Quand un compétiteur réalise une immobilisation sur son adversaire et qu'elle dure au moins 20 secondes.
- 3.5.2.1.2 Quand un compétiteur abandonne en tapant deux fois (2) ou plus avec la main ou le pied ou en déclarant « j'abandonne » (ou 'Maitta') ou tout équivalent dans sa langue.
- 3.5.2.1.3 Quand un compétiteur est disqualifié, quelle qu'en soit la raison, son adversaire se voit octroyer un ippon.
- 3.5.2.1.4 Un niveau équivalent à Ippon est marqué grâce à un second Waza Ari dans le combat (« Waza-ari-awasete-Ippon »).

3.5.2.2 Waza-Ari : l'arbitre central accorde un Waza-Ari lorsqu'un compétiteur réalise une immobilisation de son adversaire qui dure au moins 15 secondes et moins de 20 secondes.

3.5.2.3 Yuko : l'arbitre central accorde un Yuko lorsqu'un compétiteur réalise une immobilisation qui dure au moins 10 secondes mais moins de 15 secondes.

3.5.2.4 Koka : l'arbitre central accorde un Koka lorsqu'un compétiteur réalise une immobilisation qui dure entre 5 et 9 secondes.

3.5.3 Clés et étranglements :

3.5.3.1 Tous les étranglements sont acceptés sauf ceux avec la ceinture ou les doigts.

3.5.3.2 Toutes les clés de coude sont autorisées.

3.5.3.3 Les clés de jambes ou de pieds sont permises en extension, compression ou par pliement en contrôle ou sortie d'immobilisation.

3.5.3.4 Toutes les formes de clés « croisées » sur les genoux ou les pieds sont interdites. Si un compétiteur pratique une clé sur la jambe tendue et que son adversaire qui tente de s'échapper en se tortillant et qu'il doit taper à cause de la douleur il perd le combat par reddition.

3.5.4 Causes réglementaires d'attribution de points : si un compétiteur est disqualifié, son opposant marque 10 points.

3.6 VAINQUEUR DU COMBAT

3.6.1 Un compétiteur gagne le combat si :

3.6.1.1 Si son opposant déclare abandonner en tapant au moins deux fois sur une surface avec la main ou le pied. Dans ce cas, le gagnant gagne par 'Ippon' et marque 10 points. Le perdant marque 0 points (règle 3.5.2.1.2).

3.6.1.2 S'il applique une immobilisation suffisamment longue pour marquer « Ippon » ou s'il marque deux (2) « Waza Ari » au cours du combat (cf. règles 3.5.2.1.1 et 3.5.2.1.4)

3.6.1.3 S'il n'y a pas d'abandon et qu'aucun compétiteur ne marque « Ippon » ou deux « Waza Ari », le combat se termine à la fin du temps imparti. Le gagnant est alors celui qui a marqué le plus grand nombre de points pendant le combat.

3.6.1.4 En cas d'égalité en nombre de points, le compétiteur qui aura reçu le moins de pénalités (« shido ») gagne le combat.

3.6.1.5 S'il y a toujours égalité, le combat recommence immédiatement sous les règles du « point en or » (Golden score).

3.6.2 Golden score : il n'y a pas de période de repos entre la fin du temps réglementaire et le début du combat sous le régime du « golden score ». Le combat « golden score » commence quand l'arbitre central annonce « Begin » (ou 'Hajime'). Le vainqueur est le premier compétiteur à marquer en appliquant une technique ou le perdant est le premier compétiteur à recevoir une pénalité ('Shido'). Le combat « golden score » dure 3 minutes.

- 3.6.3 Si le temps additionnel ne permet pas de départager les compétiteurs, le vainqueur est déclaré par décision des arbitres. Le vainqueur sera le compétiteur le plus combatif ou celui qui aura été le plus proche de marquer des points. Le vainqueur marque alors 10 points et son opposant 0 point.
- 3.6.4 Autres cas dans lesquels un compétiteur gagne le combat :
- 3.6.4.1 Son opposant est disqualifié (cf. règle 3.7).
 - 3.6.4.2 Son opposant déclare forfait.
 - 3.6.4.3 Son opposant ne se présente pas au combat.
 - 3.6.4.4 Son opposant est malade ou blessé et ne peut pas continuer le combat sur décision des arbitres et qu'il n'est pas responsable de cet état de fait.

3.7 DISQUALIFICATIONS

- 3.7.1 La disqualification d'un compétiteur donne automatiquement un 'Ippon' à son adversaire qui marque alors 10 points pour le combat. L'arbitre central annonce « Disqualification » ('Hansoku-Make') et attribue ensuite le 'Ippon' à son opposant.
- 3.7.2 La décision d'une disqualification est prise selon les règles du Tachi Waza : cf. règles 2.8.2 à 2.8.5.
- 3.7.3 Les causes comportementales de disqualification sont les mêmes que pour le Tachi Waza : cf. règle 2.8.6.
- 3.7.4 Les causes de disqualification réglementaires pour le combat au sol (Ne-Waza) sont les suivantes :
- 3.7.4.1 Un compétiteur a reçu 4 pénalités ('Shido') durant le combat.
 - 3.7.4.2 Il quitte la zone de combat de manière délibérée.
 - 3.7.4.3 Il quitte délibérément la zone de combat pour éviter d'avoir à taper (se rendre).
 - 3.7.4.4 Il ne tape pas alors qu'il serait en mesure de le faire et qu'en conséquence il perd conscience.
 - 3.7.4.5 Il réalise une action qui pourrait blesser son adversaire.
 - 3.7.4.6 Il réalise une clé sur la nuque ou la colonne vertébrale de son adversaire
 - 3.7.4.7 Il pratique une clé tournante sur le genou ou sur le pied.
 - 3.7.4.8 Il réalise une clé sur les doigts ou les orteils.
 - 3.7.4.9 Il réalise un étranglement avec une ceinture.
 - 3.7.4.10 Il met les doigts dans les yeux de son adversaire.
 - 3.7.4.11 Il porte des coups de poings ou de pieds, il mord son adversaire ou se comporte d'une manière contraire à l'éthique et au fairplay.
- 3.7.5 Les autres causes de disqualification sont décrites à la règle 2.8.8

3.8 ACTIONS INTERDITES

- 3.8.1 Les actions interdites sont des infractions légères qui sont sanctionnées d'une pénalité ('Shido'). Le fait de recevoir quatre (4) pénalités durant le même combat n'est pas permis et mène à la disqualification du combat. Les pénalités ne sont valables que pour le combat en cours. Les compétiteurs démarrent toujours un combat avec zéro (0) pénalité.
- 3.8.2 Si l'un ou les deux compétiteurs se montrent trop passifs, ils peuvent chacun recevoir un avertissement informel pour passivité qui ne comptera pas comme une pénalité officielle.
- 3.8.3 Les actions interdites sont :
- 3.8.3.1 Persister dans une attitude passive après un premier avertissement.

- 3.8.3.2 Placer les doigts à l'intérieur des manches ou du pantalon de son adversaire.
- 3.8.3.3 Placer la main sur le visage de son adversaire.
- 3.8.3.4 S'échapper du combat au sol et se mettre debout sans contact avec le corps de l'adversaire.
- 3.8.3.5 D'appliquer un étranglement sur le menton de l'adversaire. Si l'étranglement a démarré de manière correcte et que l'opposant soit obligé de taper parce qu'il a déplacé son menton sous l'étranglement, il perd le combat par Ippon.

3.9 BLESSURES

- 3.9.1 Blessures qui saignent : pour la compétition de combat au sol, les blessures qui saignent ne sont pas automatiquement une cause de disqualification. Si une blessure qui saigne se produit, l'arbitre central appelle l'assistance médicale pour aider le compétiteur à arrêter et à isoler le saignement. **IL N'EST PAS PERMIS DE COMBATTRE AVEC UN SAIGNEMENT.**
 - 3.9.1.1 La même blessure sanguinolente ne peut pas être traitée plus de deux (2) fois par le médecin. La troisième fois que la même blessure sanguinolente se manifeste, l'arbitre central doit mettre fin au combat pour la sécurité du compétiteur. Son adversaire est alors déclaré vainqueur par forfait.
 - 3.9.1.2 Dans le cas où la blessure ne peut pas être stoppée et isolée, l'adversaire doit être déclaré vainqueur par forfait sauf s'il est à l'origine de la blessure (cf. règle 2.3.10.3.2.).
- 3.9.2 Blessure bénigne : Le traitement des blessures mineures suit les mêmes règles que pour le Tachi Waza. Cf. règle 2.10.2
- 3.9.3 Durant un combat, chaque compétiteur peut bénéficier d'un temps maximum de 2 minutes de repos s'il est malade ou blessé. Le temps est compté sur la demande expresse de l'arbitre central. Cela signifie que le compte du temps « de blessure » ne démarre pas forcément au moment où le combat a été interrompu par l'arbitre.
- 3.9.4 Si un compétiteur blessé ne peut pas continuer le combat, l'arbitre central et les juges-arbitres de table analysent ensemble la situation en suivant les mêmes règles que pour le Tachi Waza afin d'établir qui est le vainqueur. Cf. règle 2.10.3.
 - 3.9.4.1 Le compétiteur qui gagne marque 10 points, son opposant marque 0 point.
- 3.9.5 Règles pour l'examen médical : les mêmes règles que pour le Tachi Waza s'appliquent. Cf. règle 2.10.4.
- 3.9.6 Si un compétiteur perd conscience, l'arbitre central interrompt immédiatement le combat et appelle l'assistance médicale. Le compétiteur est disqualifié du tournoi s'il a perdu conscience alors qu'il était en mesure de taper mais ne l'a pas fait.

3.10 DEROULEMENT D'UN COMBAT

- 3.10.1 Le début du combat suit les règles 2.11.1 à 2.11.4 de la compétition de Tachi Waza. Les différences sont les suivantes :
 - 3.10.1.1 Les arbitres latéraux sont assis sur des chaises en dehors de la zone de sécurité, à côté de la table de score.
 - 3.10.1.2 Après un salut formel, afin de commencer le combat, les deux compétiteurs doivent poser un genou au sol, l'autre est relevé, pied au sol. C'est la position de départ qui doit être adoptée chaque fois que le combat est interrompu.
- 3.10.2 Pendant le combat, les compétiteurs doivent combattre de manière continue.
- 3.10.3 Les interruptions de combat suivent les règles 2.4.2 et 2.4.3 de la compétition de Tachi Waza.

- 3.10.3.1 Quand les compétiteurs sont en position « Hold-On » ('Sono-Mama'), ils ne doivent pas bouger et doivent redémarrer de leur position courante sauf mention contraire de l'arbitre.
- 3.10.4 Fin du combat : la règle 2.11.6 de la compétition de Tachi Waza s'applique.
- 3.10.5 Les compétiteurs doivent rendre les ceintures prêtées aux organisateurs du tournoi, cf. règle 2.11.7.
- 3.10.6 Le Coaching est réglementé suivant la règle 2.11.8 de la compétition de Tachi Waza.

3.11 REGLES ET PROCEDURES OFFICIELLES

3.11.1 Positions et mouvements des arbitres pendant le combat :

- 3.11.1.1 L'arbitre central démarre au centre de la zone de combat, face à la table des officiels. Durant le combat, il peut se déplacer partout dans la zone de combat, zone de sécurité incluse. Il attribue les points et les pénalités et peut demander conseil aux arbitres latéraux et au commissaire de table. Il peut interrompre le combat à tout moment s'il pense que c'est nécessaire. Cependant, pour respecter l'esprit de la compétition de combat au sol, il ne devrait pas interrompre le combat trop souvent.
 - 3.11.1.2 Les juges-arbitres latéraux démarrent le combat dans des coins opposés de la zone de combat, en dehors de la zone de sécurité. Pendant le combat ils restent assis sur leur chaise. Ils ne doivent pas bouger de cette place. Ils observent le combat et donnent leur avis à l'arbitre central quand ils sont consultés. Ils ne peuvent pas demander d'interruption du combat, ils peuvent demander l'attribution de pénalités. Ils assistent l'arbitre central dans sa prise de décision quand c'est nécessaire.
 - 3.11.1.3 Le commissaire sportif reste assis à la table des officiels, près du responsable des scores et du responsable du temps. Il est en charge d'observer le combat d'une manière attentive et de surveiller les scores et les pénalités distribués par l'arbitre central. Quand des points ou une pénalité est donnée, il dit au responsable des scores de les prendre en compte. Il s'assure également de la bonne tenue du chronométrage (temps de combat et temps d'immobilisation) par le responsable du temps. Il peut également conseiller l'arbitre central et prendre part aux décisions d'arbitrage. Contrairement aux arbitres latéraux, le commissaire de table peut demander une interruption du combat à l'arbitre central en annonçant « CALL ». Ceci doit être fait lorsque le commissaire de table n'a pas compris les indications de l'arbitre central (score, et pénalités) ou qu'il pense qu'une erreur flagrante a été commise par l'arbitre central sur l'attribution des points (par exemple l'attribution de points au mauvais compétiteur). Le commissaire de table NE PEUT PAS décider lui-même du score ou des pénalités. Il ne peut pas demander que des points soient attribués à un compétiteur quand il pense que cela devrait être le cas.
- 3.11.2 L'arbitre central démarre le combat : cf. règle 2.12.3.
- 3.11.2.1 Il invite les compétiteurs à prendre leur position de départ : un genou au sol, l'autre jambe pliée, pieds au sol.
 - 3.11.2.2 Il fait un pas entre les compétiteurs et demande s'ils sont prêts en annonçant « READY ? ».
 - 3.11.2.3 Il commence le combat en annonçant « BEGIN » ('Hajime') et en claquant des mains.
- 3.11.3 Comment indiquer les points marqués :
- 3.11.3.1 Les points sont annoncés par l'arbitre central dès qu'il estime qu'un compétiteur a marqué.
 - 3.11.3.2 Il ne doit pas nécessairement interrompre le combat pour le faire.
 - 3.11.3.3 Pour annoncer un score, il annonce clairement la couleur de la ceinture du compétiteur qui a marqué suivi du nombre de points marqués (par exemple « RED, YUKO »).

- 3.11.3.4 En même temps, en direction de la table des officiels, il lève le bras droit (pour le compétiteur à ceinture rouge) ou le bras gauche (pour le compétiteur à ceinture blanche), en indiquant la valeur de l'immobilisation. L'arbitre central garde cette position pendant quelques secondes, le temps de permettre au juge de table de comprendre le score.
- 3.11.4 Comment indiquer des pénalités :
- 3.11.4.1 Des pénalités pour des infractions légères peuvent être attribuées dans la continuité du combat, sans l'interrompre. Cependant, il est de la prérogative de l'arbitre central de décider de stopper ou non le combat, ou de geler les compétiteurs pour donner une pénalité.
- 3.11.4.2 Pour attribuer une pénalité à un compétiteur, l'arbitre central annonce clairement la couleur de la ceinture, suivi de « WARNING » ('Shido'). En même temps, il pointe le compétiteur avec le doigt, poing fermé.
- 3.11.4.3 Si l'arbitre central donne une pénalité pour la 4e fois à un même compétiteur, il doit stopper le combat et annoncer la disqualification de ce compétiteur. Le commissaire de table doit indiquer à l'arbitre central si la pénalité est la quatrième.
- 3.11.5 Comment geler des compétiteurs : cf. les règles 2.12.6. de la compétition de Judo.
- 3.11.6 Mises en garde non officielles : l'arbitre central peut faire des mises en garde non officielles aux compétiteurs. Cependant, il ne peut faire qu'une seule mise en garde non officielle par compétiteur pour manque de combativité au cours d'un combat. La deuxième mise en garde pour cette même raison doit être une pénalité.
- 3.11.7 Fin du combat : cf. règles 2.12.9.
- 3.11.8 Instructions pour les officiels :
- 3.11.8.1 Le responsable du temps est responsable du démarrage, de l'arrêt et du redémarrage du chronomètre sur instructions de l'arbitre central uniquement. Cependant, si le commissaire de table voit qu'une instruction a été manquée par le responsable du temps, il peut la lui donner en remplacement de l'arbitre central. A la fin du temps réglementaire, le responsable du temps utilise un signal sonore ou annonce « END OF TIME » « JIKAN » clairement.
- 3.11.8.2 Le responsable des scores indique les points et pénalités attribués sur indication de l'arbitre central uniquement.

4 REGLES COMMUNES AUX COMPETITIONS DE JUDO : TACHI WAZA ET NE WAZA

4.1 AIRE DE COMPETITION

- 4.1.1 L'aire de compétition est divisée en deux zones. Ces deux zones, la surface de combat et la zone de sécurité, doivent être de couleurs différentes.
- 4.1.1.1 La « surface de combat » est l'intérieur de cette aire et doit mesurer au moins 6 mètres par 6 mètres (19,7 pieds par 19,7 pieds) et au maximum 10 mètres par 10 mètres (32,8 pieds).
- 4.1.1.2 La « zone de sécurité » est le pourtour extérieur de la surface de combat et doit mesurer 3 mètres de large (de 9,8 pieds). Si deux aires de compétitions ou plus sont utilisées, la surface de sécurité partagée pourra être de 4 mètres.
- 4.1.2 L'aire de compétition sera constituée de tatamis qui devront mesurer 1m x 2m, ou 1m x 1m, faits de mousse compacte. Ils doivent être fermes sous les pieds, être propres et absorber les chocs durant les chutes et non être glissants ou trop rugueux.
- 4.1.3 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.

- 4.1.4 La position de départ des compétiteurs peut être marquée. Cela peut être par deux lignes, parallèles aux côtés de l'aire de compétition et à deux pieds chacune de son centre ou par deux tatamis parallèles, d'une couleur différente de ceux de la surface de combat.

4.2 PROTESTATION CONTRE UNE DECISION

- 4.2.1 Une protestation contre une décision faite par un compétiteur, un enseignant, un entraîneur ne sera pas prise en compte à moins qu'elle ne soit faite :
- 4.2.1.1 Immédiatement après un appel ou un score remis en question ou, si le compétiteur a besoin de consulter son enseignant/entraîneur, pas plus tard qu'immédiatement après le combat, immédiatement après la performance du dernier compétiteur dans cette poule.
 - 4.2.1.2 De manière traditionnelle et courtoise ;
 - 4.2.1.3 Directement auprès de l'arbitre central qui doit consulter les Officiels de la compétition l'IAGLMA et les directeurs du Tournoi ou leurs représentants. Les protestations ne seront pas prises en compte une fois que la poule en aura terminé et que les places finales auront été désignées.
- 4.2.2 Nota bene : les protestations sont limitées à des clarifications au sujet de l'application des règles et non au sujet des appels discrétionnaires des arbitres.

4.3 COMPETITEURS : SEQUENCE DES COMPETITIONS

- 4.3.1 Quand cela est possible, l'ordre de passage sera déterminé par tirage au sort le jour précédant la compétition. Sinon, l'ordre de passage sera déterminé par tirage au sort immédiatement avant la tenue de la poule.
- 4.3.2 Les compétiteurs doivent être sur l'aire de compétition désignée dans les 3 (trois) minutes suivant le début de leur poule. Un appel des compétiteurs sera fait. Tout compétiteur dont le nom est enregistré pour la poule appelée et qui n'est pas présent lorsque l'appel est fait, aura 2 (deux) minutes pour se présenter sur l'aire de compétition désignée et pour signaler sa présence aux officiels présidant cette aire de compétition. Si, à la fin de l'appel et des 2 (deux) minutes un compétiteur ne s'est pas présenté, ce compétiteur perd l'opportunité de faire la compétition. Pour toutes les compétitions, une fois que les poules ou tableaux de compétition auront été établis personne ne sera ajouté.
- 4.3.3 Si un compétiteur est également juge, il doit être vigilant sur le moment où sa propre poule va entrer en compétition. Si l'arbitre/compétiteur juge une poule de la compétition des formes, aucune substitution d'arbitre n'est permise jusqu'à ce que l'entière poule qu'il juge ait terminé. Par conséquent, l'arbitre/compétiteur doit informer l'arbitre central de sa poule qu'il est toujours en train de juger. En retour l'arbitre central doit informer le compétiteur/l'arbitre de sa place dans la séquence de compétition et la compétition sera suspendue jusqu'à ce que l'arbitre/compétiteur soit libre pour faire sa propre compétition à la position déterminée.
- 4.3.4 Si l'arbitre/compétiteur juge une compétition de combat, il doit prévoir un arbitre de remplacement lorsque sa propre poule est appelée en compétition.
- 4.3.5 Les compétiteurs doivent essayer d'anticiper le moment où leurs propres poules entreranno en compétition avant d'accepter la responsabilité de juger. Tous les efforts seront faits pour minimiser les conflits de responsabilité entre le jugement et la compétition.
- 4.3.6 La séquence et l'ordre des compétitions sont les mêmes pour toutes les compétitions, c'est-à-dire trois (3) minutes pour apparaître sur l'aire de compétition désignée et deux (2) minutes de période de grâce ; deux (2) minutes pour s'assurer que l'équipement est correct ou pour le réparer. Un compétiteur absent qui n'est pas prêt dans ces délais sera disqualifié. Cf. règle 2.8.8.
- 4.3.7 Au début des combats, les compétiteurs doivent se faire face à environ 1mètre soit quatre pieds l'un de l'autre, avec l'arbitre central à mi-chemin entre eux.

- 4.3.8 L'arbitre central saluera les compétiteurs. Les compétiteurs doivent alors rendre la salutation en s'inclinant simultanément l'un vers l'autre. Le combat commence sur la commande « BEGIN » « HAJIME » donnée par l'arbitre central.
- 4.3.9 A la fin du combat l'arbitre central invitera les compétiteurs à se saluer. Les compétiteurs doivent se saluer mutuellement et l'arbitre central annoncera à ce moment-là le vainqueur du combat en montant le bras vers le compétiteur ayant gagné.
- 4.3.10 Les compétiteurs peuvent remettre en place leur tenue et nouer leur ceinture sans la permission de l'arbitre central mais peuvent être l'objet d'attaques pendant ce temps.
- 4.3.11 Si cela est possible, lors du premier tour éliminatoire uniquement, les compétiteurs provenant de la même école ou association ne doivent pas combattre les uns contre les autres.
- 4.3.12 Les compétiteurs doivent être dans de bonnes conditions physiques et ne doivent pas être sous l'influence de l'alcool ou de toute autre substance contrôlée. En entrant dans la compétition, un compétiteur garantit qu'il est physiquement capable de participer et qu'il a été jugé tel par son médecin traitant ou un professionnel de santé. En entrant dans la compétition, un compétiteur garantit aussi qu'il n'est pas sous l'influence de l'alcool ou d'une substance contrôlée qui altère ou augmente les performances.
- 4.3.13 Un compétiteur ne doit pas être jugé fautif pour une technique faite à un opposant sur une blessure préexistante. Le compétiteur doit obtenir le point mérité.
- 4.3.14 Les compétiteurs peuvent combattre dans leur style favori, étant entendu que leur style suive les règles établies du judo dans le Règlement officiel de l'IAGLMA tel que fourni ici.
- 4.3.15 Tout compétiteur peut saluer et sortir à n'importe quel moment sans avoir à s'en justifier. Tout instructeur- coach peut demander de manière discrétionnaire à son élève de saluer et sortir. Cependant, le salut et la sortie doivent se faire de manières traditionnelle et courtoise. De plus, tout compétiteur qui salue et sort déclare forfait pour le combat en cours et/ou la poule dans laquelle il est engagée.

4.4 COMPETITEURS AVEC DES BESOINS SPECIFIQUES

- 4.4.1 Les combattants qui ont des difficultés physiques sont encouragés à participer à toutes les compétitions dans des poules appropriées à leurs besoins spécifiques. NOTE : en fonction du nombre de participants, certaines poules peuvent être fusionnées.
- 4.4.2 En entrant dans la compétition, un participant a implicitement accepté de concourir avec toute personne assignée à sa poule. NOTE : un participant a la liberté de saluer et quitter à tout moment, mais il déclare alors forfait pour ce mach et/ou sa poule.

4.5 APPARENCE ET TENUE DES COMPETITEURS

- 4.5.1 Dans des cas exceptionnels, les officiels peuvent autoriser le port de bandages ou d'équipements de sûreté dans le but d'éviter l'aggravation d'une blessure déjà existante. Les Officiels de la compétition l'IAGLMA se réservent le droit de prendre la décision finale au sujet de ce bandage ou de cet équipement de sûreté. Un équipement médical ne doit pas être porté dans les poules de combat. Le bandage des mains, pieds, chevilles à la manière du full contact ou de la boxe est interdit dans toutes les poules.

- 4.5.2 Les compétiteurs doivent porter une tenue adaptée à la pratique du Judo (Tachi Waza ou du Ne Waza), c'est-à-dire, une veste en haut de l'uniforme épaisse et suffisamment solide pour permettre les saisies ou les projections. Si une quelconque partie de la tenue du compétiteur est jugée inacceptable par les Officiels de la compétition l'IAGLMA et les directeurs du tournoi, le compétiteur se verra donné une période de cinq (5) minutes pour changer sa tenue ou pour la corriger (c'est-à-dire enlever les bagues, bijoux, boutons pointus, pins et tous autres colifichets pouvant provoquer une blessure). Tout compétiteur qui refuse de se soumettre à une directive d'un officiel peut être disqualifié de la compétition à l'entière discrétion des Officiels de la compétition, en coordination avec les Directeurs du Tournoi en relation avec les officiels de l'IAGLMA.
- 4.5.3 Aucun type de chaussure, ne peut être porté pour les compétitions de Judo (Tachi Waza et Ne Waza).

4.6 SYSTEME DE POULES :

- 4.6.1 Dans le but d'offrir une alternative au système d'élimination directe, les organisateurs d'une compétition peuvent adopter un système de poules pour les compétitions de combat debout et au sol. Ce système permet à toutes les compétitrices et tous les compétiteurs de participer à plusieurs combats. Ces règles dessinent la forme générale d'une compétition avec poules. Des adaptations sont possibles.
- 4.6.2 Une poule est un groupe de compétiteurs qui appartiennent à la même catégorie. La composition de la poule doit être constituée au hasard. Cependant la rencontre de personnes appartenant à la même école devrait si possible être évitée pour le premier tour. Les poules peuvent être réarrangées par les organisateurs dans cet objectif. Dans un système de poules, un compétiteur combat contre chacun des autres compétiteurs de sa poule. Toutes les règles du judo s'appliquent : le système de poule ne modifie pas les règles générales de ces compétitions.
- 4.6.3 La taille d'une poule peut être variable jusqu'à 8 participants. Si une compétition pour une catégorie donnée a plus de 8 participants, alors plusieurs poules sont créées ainsi qu'un second tour afin d'établir le résultat final de la compétition (cf. ci-dessous pour les règles applicables au second tour). Ce second tour peut être organisé soit juste après le premier tour ou il peut être séparé du premier tour dans le but de mettre l'accent sur les finales des différentes catégories de la compétition.
- 4.6.4 Dans le cas où plusieurs poules sont nécessaires et plusieurs combinaisons de poules sont possibles, les organisateurs devraient choisir la combinaison de poules qui contiennent le plus grand nombre de participants. Par exemple, pour une compétition avec douze participants, la combinaison de 3 poules de 4 (participants) devrait être préférée à la combinaison de 4 poules de 3 participants. En effet, de plus petites poules signifient moins de combats pour les compétiteurs et l'organisation. Cf. l'annexe C pour une table des poules en fonction du nombre de participants.
- 4.6.5 Si une catégorie à 3, 4 ou 5 participants, alors le vainqueur de la poule est le médaillé d'or de la compétition, le second gagne l'argent, le troisième le bronze.
- 4.6.6 Un second tour doit être organisé pour les catégories avec plusieurs poules (ce sont les catégories ayant au moins 6 compétiteurs). L'organisation de ce second tour repose sur le nombre de poules au premier tour :
- 4.6.6.1 Deux (2) poules au premier tour : les vainqueurs de ces poules combattent pour la finale (or et argent) et les seconds de ces poules combattent pour la médaille de bronze ;
 - 4.6.6.2 Trois (3) poules au premier tour : une nouvelle poule de 3 est créée avec les vainqueurs, le vainqueur de cette nouvelle poule gagne l'or, le second l'argent et le troisième le bronze ;
 - 4.6.6.3 Quatre (4) poules : deux demi-finales sont organisées où le vainqueur d'une poule combat contre le vainqueur d'une autre poule, les deux vainqueurs de ces demi-finales combattent pour l'or et l'argent (grande finale), les deux perdants de ces demi-finales combattent pour le bronze et la quatrième place (petite finale) ;
 - 4.6.6.4 Cinq (5) poules : le second tour consiste en une nouvelle poule de 5 participants dont le résultat détermine les places de 1er, 2ème, 3, 4 et cinquième ;

- 4.6.6.5 Au-delà, les organisateurs, se réservent le droit de subdiviser les catégories selon les critères précédemment évoqués, de niveau, poids, âge ...
- 4.6.7 Vainqueur d'une poule : le vainqueur d'une poule est le compétiteur qui a gagné le plus grand nombre de combats dans cette poule. Le second est le compétiteur qui vient juste après lui en termes de combats gagnés et ainsi de suite. Si deux compétiteurs ont gagné le même nombre de combats, alors le nombre de points qu'ils ont fait dans chacun de leurs combats est additionné et le vainqueur est celui qui a le plus haut score. S'il y a toujours égalité, alors le vainqueur est le vainqueur de leur combat.
- 4.6.8 Pour une compétition de judo par poules, seules les techniques qui ont permis de gagner sont comptabilisées et le perdant ne gagne aucun point. Un Ippon vaut 10 points, un Waza-ari vaut 7 points et un Yuko vaut 5 points. Cf. la règle 2.6 pour une définition de ces termes.
- 4.6.9 Les compétiteurs devraient avoir le temps de se reposer entre les combats. Les organisateurs de la compétition doivent organiser les combats de manière à ce que les compétiteurs bénéficient d'une pause d'au moins six (6) minutes avant de combattre de nouveau. Les compétiteurs ont l'obligation de se reposer à proximité de l'aire de compétition.
- 4.6.10 Dans une catégorie avec plusieurs poules, les poules devraient combattre sur la même aire de compétition alternativement. Par exemple, dans l'hypothèse d'une compétition avec 3 poules, le premier combat est de la poule 1, le second de la poule 2, le troisième de la poule 3, le quatrième de la poule 1, le cinquième de la poule 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combats de toutes les poules soient accomplis. Si les poules qui font la compétition ont des tailles différentes, alors la poule la plus grande commence.
- 4.6.11 Dans l'objectif de limiter la perte de temps entre les combats, toutes les compétitrices et tous les compétiteurs de toutes les poules sont appelés avant le début de la compétition (cf. règle 4.3 : séquence de la compétition) et restent sur le côté de l'aire de compétition. Si un compétiteur ne répond pas à l'appel de son nom lorsqu'il est appelé pour un combat, il déclare forfait pour ce combat et son opposant gagne. Cependant le compétiteur n'est pas disqualifié de sa poule et peut participer aux autres combats programmés pour lui.
- 4.6.12 Les arbitres ne peuvent pas juger trop de combats d'affilée. Les organisateurs d'une compétition par poule doivent garder cela en tête et trouver un moyen de changer les arbitres durant la compétition si celle-ci est trop longue.
- 4.6.13 L'annexe C fournit des références pour une compétition réalisée sous un système de poules.

ANNEXE A : CLASSIFICATION DES CATEGORIES

TACHI WAZA : COMBAT DEBOUT

Règles générales : (cf. règle 2.1.2) les compétiteurs combattent d'abord en fonction de leur niveau d'expérience. S'il y a suffisamment de compétiteurs dans une catégorie, elle doit être divisée en catégories de poids les plus équilibrées possibles. Les catégories de poids sont celles définies ci-dessous et doivent être notées en livres et kilos. Les subdivisions par âge ou rang pour les catégories ceintures noires (3e dan et plus) peuvent s'appliquer aussi si besoin.

FEMMES	HOMMES
Débutants	Débutants
Intermédiaires	Intermédiaires
Avancés	Avancés
Ceintures noires	Ceintures noires

Catégories de poids :

Hommes : moins de 60 kg (132 lbs), moins de 66 kg (145.2 lbs), moins de 73 kg (160.6 lbs), moins de 81 kg (178.2 lbs), moins de 90 kg (198 lbs), moins de 100 kg (220 lbs), plus de 100 kg (220 lbs)

Femmes : moins de 48 kg (105.6 lbs), moins de 52 kg (114.4 lbs), moins de 57 kg (125.4 lbs), moins de 63 kg (138.6 lbs), moins de 70 kg (154 lbs), moins de 78 kg (171.6 lbs), plus de 78 kg (171.6 lbs).

Capacités différentes/besoins spéciaux :

FEMMES	HOMMES
Débutants	Débutants
Intermédiaires	Intermédiaires
Avancés	Avancés
Ceintures noires	Ceintures noires

NE WAZA : COMBAT AU SOL

Règles générales : (cf. règle 2.1.2) les compétiteurs combattent d'abord en fonction de leur niveau d'expérience. S'il y a suffisamment de compétiteurs dans une catégorie, elle doit être divisée en catégories de poids les plus équilibrées possibles. Les catégories de poids sont celles définies ci-dessous et doivent être notées en livres et kilos. Les subdivisions par âge ou rang pour les catégories ceintures noires (3e dan et plus) peuvent s'appliquer aussi si besoin.

FEMMES	HOMMES
Débutants	Débutants
Intermédiaires	Intermédiaires
Avancés	Avancés
Ceintures noires	Ceintures noires

Catégories de poids :

Hommes : moins de 62 kg (136.7 lbs), moins de 69 kg (152.1 lbs), moins de 77 kg (169.8 lbs), moins de 85 kg (187.4 lbs), moins de 94 kg (207.2 lbs), plus de 94 kg (plus de 207.2 lbs).

Femmes : moins de 55 kg (121.6 lbs), moins de 62 kg (136.7 lbs), moins de 70 kg (154.2 lbs), plus de 70 kg (plus de 154.2 lbs).

CAPACITES DIFFERENTES/BESOINS SPECIAUX :

FEMMES	HOMMES
Débutants	Débutants
Intermédiaires	Intermédiaires
Avancés	Avancés
Ceintures noires	Ceintures noires

ANNEXE B : PRINCIPAUX GESTES DE LA COMPETITION DE JUDO TACHI WAZA ET NE WAZA



Salut à l'entrée et à la sortie du tatami



Position d'attente avant le combat



Inviter les compétiteurs sur le tatami



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippou



Yuko



Osaekomi



Toketa



Mate



Mate



Sono mama ↔ Yoshi



Ajuster le judogi



Annule un opinion exprimée



Non valable

ANNEXE C : COMPETITIONS DE COMBAT PAR POULES – ORGANISATION

Nombre D'inscrits	1 ^{er} tour	2 ^e tour	Nombre de matchs à organiser	Durée de compétition = entre 5 'et 7' par match ('=minute)	Nombre de matchs par participant
2	Élimination directe	Aucun	1	5' (7')	1
3	Poule de 3 (P3)	Aucun	3	15' à 21'	2
4	Poule de 4 (P4)	Aucun	6	30' à 42'	3
5	Poule de 5 (P5)	Aucun	10	50' à 70'	4
6	Poule de 6 (P6)	Aucun	15	75' à 105'	5
6	2xP3	2 matchs : grande et petite finale	6+2=8	40' à 56'	1 ^{er} -4 ^e : 3 5 ^e -6 ^e : 2
7	Poule de 7 (P7)	Aucun	18	90' à 126'	6
7	P3+P4	2 matchs : grande et petite finale	9+2=11	55' à 77'	1 ^{er} -4 ^e : 3 ou 4 5 ^e -7 ^e : 2 ou 3
8	Poule de 8 (P8)	Aucun	20	100' à 140'	7
8	2xP4	2 matchs : grande et petite finale	2x6+2=14	70' à 98'	1 ^{er} -4 ^e : 4 5 ^e -8 ^e : 3
9	3xP3	P3	3x3+3=12	60' à 84'	1 ^{er} -3 ^e : 4 4 ^e -9 ^e : 2
10	2xP5	2 matchs : grande et petite finale	20+2=22	110' à 154'	1 ^{er} -4 ^e : 5 5 ^e -X ^e : 4
10	2xP3+P4	P3	2x3+6+3 =15	75' à 105'	1 ^{er} -3 ^e : 4 ou 5 4 ^e -X ^e : 2 ou 3
11	2xP4+P3	P3	12+3+ 3=18	90' à 126'	1 ^{er} -3 ^e : 4 ou 5 4 ^e -11 ^e : 2 ou 3
12	3 x P4	P3	3x6+3=21	105'	1 ^{er} -3 ^e : 5 4 ^e -12 ^e : 3
12	4xP3	4 matchs : 2 demi-finales + 1 petite et 1 grande finales	4x3+4 =16	80' à 112'	1 ^{er} -4 ^e : 4 5 ^e -12 ^e : 2
13	3xP3+P4	4 matchs : 2 demi-finales + 2 finales	19	95' à 133'	1 ^{er} -4 ^e : 4 ou 5 5 ^e -13 ^e : 2 ou 3
14	2xP3+2xP4	4 matchs : 2 demi-finales + 2 finales	22	110' à 154'	1 ^{er} -4 ^e : 4 ou 5 5 ^e -14 ^e : 2 ou 3