

## Tous les cas de SHIDO :

- 1) éviter intentionnellement de prendre le *Kumi-kata* afin d'empêcher toute action dans le combat.
  - 2) adopter en position debout, après le *Kumi-kata*, une position défensive exagérée (de 3 à 5 secondes).  
L'arbitre veillera à bien différencier une domination outrancière au *Kumi-kata* ...et une position d'attaque et un judo négatif d'un judo passif.
  - 3) faire une action qui montre clairement qu'il n'y a aucune intention de projeter l'adversaire. (fausse attaque). En cas de fausse attaque, il faut laisser la possibilité à *Uke* d'enchaîner au sol et donner la pénalité à *Tori* sans interrompre le combat.
  - 4) en position debout, tenir continuellement le(s) bout(s) de la manche de l'adversaire dans un but défensif (de 3 à 5 secondes) ou saisir en tordant le bout de la manche.
  - 5) en position debout, tenir imbriqués continuellement les doigts d'une ou des deux mains de l'adversaire, pour empêcher l'action dans le combat. (de 3 à 5 secondes).
  - 6) défaire intentionnellement son propre *Judogi* ou dénouer sa ceinture ou pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.
  - 7) lorsqu'un combattant entraîne son adversaire en *Ne-waza* d'une façon non conforme et que son adversaire ne profite pas de cette opportunité pour continuer en *Ne-waza*, l'arbitre doit annoncer *Matte* et donner un *Shido* au combattant qui a enfreint l'art. 17.
  - 8) insérer un doigt ou les doigts à l'intérieur de la manche ou du bas du pantalon de l'adversaire.
  - 9) en position debout prendre une saisie autre que celles autorisées sans attaquer (de 3 à 5 secondes).  
Un combattant ne doit pas être pénalisé pour une saisie non autorisée si la situation a été provoquée par son adversaire esquivant en passant sa tête au-dessous de son bras. Cependant, si un combattant «esquive» ainsi de manière répétée, l'arbitre doit décider à quel moment cela doit être considéré comme «une position défensive». Si un combattant continue à prendre un *Kumi-kata* non conforme, le temps autorisé peut être progressivement réduit et «une pénalité directe» de *Shido* peut même être attribuée.  
L'engagement d'une jambe entre les jambes de l'adversaire sans essayer simultanément une technique de projection n'est pas considéré comme une action technique. Dans cette situation, le combattant doit attaquer dans les 5 secondes ou sera pénalisé d'un *Shido*.
  - 10) en position debout, avant ou après que le *Kumi-kata* ait été établi, ne faire aucun mouvement d'attaque. On peut considérer comme non combativité quand en général, pendant 25 secondes, il n'y a pas eu d'action d'attaque de la part d'un ou des deux combattants. Il faut faire la différence entre la préparation d'attaque et la non combativité. Les phases de construction et de préparation d'attaque doivent avoir suffisamment de temps pour se développer.  
Le premier avertissement pour non combativité est gratuit. L'arbitre effectuera le geste en désignant le combattant sans annoncer *Shido*.
- En cas de récidive, l'arbitre ajoutera au geste l'annonce de *Shido*.
- 11) tenir le ou les bout(s) de la manche de l'adversaire entre le pouce et les doigts en saisie dénommée «prise pistolet».
  - 12) en position debout saisir le pantalon en attaque ou en défense.
  - 13) en position debout ou en liaison debout sol, saisir une jambe à deux mains en poussant ou en tirant.
  - 14) en position debout, saisir la ou les jambes sans saisie préalable à une ou deux mains d'un des deux combattants.
  - 15) faire un garrot (encercler avec le bout de la ceinture ou de la veste) autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.
  - 16) prendre le *judogi* entre les dents (que ce soit le sien ou celui de son adversaire).
  - 17) mettre une main ou un pied délibérément sur le visage de l'adversaire.
  - 18) mettre un pied ou un genou dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.
  - 19) appliquer un *Shime-waza* en se servant du bas de la veste ou de la ceinture de son propre *judogi* ou seulement avec les doigts.
  - 20) faire un ciseau avec les jambes sur le tronc de l'adversaire (*Dojime*), cou ou tête (ciseaux avec les pieds croisés, en tendant les jambes).
  - 21) donner un coup avec le genou ou le pied sur la main ou le bras de l'adversaire pour le faire lâcher prise, ou donner un coup de pied à la jambe ou la cheville de l'adversaire sans appliquer de technique.
  - 22) tordre le ou les doigt (s) de l'adversaire.
  - 23) ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
  - 24) lors d'une sortie de tapis ou la poussée volontaire (les deux combattants étant à l'extérieur).

## Tous les cas de HANSOKU MAKE

- 25) appliquer *Kawazu-gake* (projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la jambe de l'adversaire, en faisant face dans la même direction que l'adversaire en tombant en arrière sur lui). Des techniques comme *O-soto-gari*, *O-uchi-gari* et *Uchi-mata* où le pied / jambe est enroulé avec la jambe de l'adversaire sont permises et les résultats techniques comptabilisés.
- 26) appliquer *Kansetsu-waza* ailleurs qu'à l'articulation du coude.
- 27) faucher ou tenter de faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire applique une technique comme *Harai-goshi*, etc.
- 28) faire des remarques ou des gestes désobligeants.
- 29) provoquer toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire, ou qui soit contre l'esprit du *judo*.
- 30) se laisser tomber directement au sol en appliquant ou en essayant d'appliquer des techniques telles qu'*Ude-hishigi-waki-gatame*.
- 31) plonger tête en avant, sur le tapis en exécutant des techniques telles qu'*Uchi mata*, *Harai-goshi*, *Kata-guruma*, etc. ou tomber directement en arrière en exécutant des techniques telles que *Kataguruma* en partant de la position debout ou à genoux.
- 32) tomber intentionnellement en arrière quand l'autre combattant s'accroche à son dos.
- 33) porter un objet dur ou métallique (qu'il soit couvert ou pas).

### Conversion des fautes au tableau d'affichage :

- Sur le tableau d'affichage, *Shido* répété doit être accumulé et converti en score au bénéfice de l'adversaire sur le tableau:
- Le 1er *Shido* donne un *Yuko* à l'adversaire
- La répétition d'un **Shido**, au tableau d'affichage devient : **2 Shidos**= Un *Waza ari* à l'adversaire
- **3 Shidos**= *Hansoku-make*= *Ippon* à l'adversaire

CATEG. HOMMES			○
<b>BLEU</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
	<b>I</b>	<b>W</b>	<b>Y</b>
<b>BLANC</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
- 100 KG.			

#### c) Tableaux d'affichage manuels

##### EXEMPLE:

Le bleu a marqué un *Waza-ari* et a également été pénalisé d'un *Shido*.  
Le blanc bénéficie immédiatement d'un *Yuko* résultant du *Shido* donné au bleu.