

Arbitrage : modifications 2026

Critères du YUKO

C'est souvent la zone grise qui fait basculer un combat. Les visuels officiels de la FIJ clarifient la définition du **Yuko** lors d'une chute latérale en Tachi-waza (technique debout).

Pour éviter toute confusion, voici un tableau récapitulatif basé sur les dernières directives :

Chute sur le côté (90° ou +)	Yuko	Inclut l'axe de l'épaule, un coude ou une main.
Chute sur le haut du dos	Yuko	Critère classique maintenu.
Chute sur la nuque	Yuko	Attention : voir section sécurité ci-dessous.
Chute sur une fesse	Yuko	Valable avec ou sans contact des coudes / bras au sol.
Chute sur le ventre / genoux	Pas de score	Si l'estomac, l'avant des hanches ou les deux genoux touchent le sol en premier.

3. Gestion du Combat et Pénalités (Shido)

L'arbitrage moderne chasse les temps morts et l'anti-jeu. Trois axes majeurs sont ciblés par les nouvelles clarifications pour dynamiser les combats.

A. La Rupture de Saisie (Kumikata)

La bataille pour le Kumi-kata est féroce, mais elle doit rester loyale. Les règles sont strictes :

- **AUTORISÉ** : Rompre la saisie avec 1 ou 2 mains **SI** vous gardez au moins une saisie sur l'adversaire.
- **AUTORISÉ** : Rompre avec 1 main sans garder de saisie (dégagement simple).
- **SHIDO** : Rompre la saisie avec les **deux mains** sans conserver de contact.

B. La chasse aux temps morts (Wasting Time)

Le chronomètre est sacré. Entre le Mate et le Hajime, tout délai inutile sera scruté. Vous risquez une sanction si vous :

1. Ne vous relevez pas après une séquence de Ne-waza.
2. Ne retournez pas immédiatement à votre position de départ.
3. Prenez trop de temps pour vous recoiffer, ajuster le judogi ou renouer la ceinture.

La règle est simple : La première fois, c'est un avertissement gratuit. La deuxième fois (et les suivantes), c'est un **Shido**.

C. La Non-Combativité

Pour juger la passivité, les arbitres ont désormais pour consigne de prendre en compte l'ensemble de l'œuvre : les attaques debout (Tachi-waza) **ET** les attaques au sol (Ne-waza). Un combattant actif au sol ne doit pas être pénalisé injustement.

4. Révolution Médicale : La règle du saignement (Article 20)

Information majeure issue de la Commission Médicale et du Dr Antonio Castro.

C'est le grand changement de cette mise à jour de janvier 2026. Afin de rendre les traitements médicaux plus efficaces et de ne pas casser le rythme des combats, la gestion des saignements évolue drastiquement.

Un athlète ne peut pas combattre en saignant. Si un saignement survient, le médecin doit intervenir hors de la surface de combat, sous la surveillance d'un arbitre dédié.

La Règle des “2 Fois” :

- L'athlète est autorisé à recevoir un traitement médical (pour saignement mineur ou majeur) à **deux reprises seulement**.
- Si l'athlète a besoin d'un traitement pour une **troisième fois**, l'arbitre déclarera l'adversaire vainqueur par **Kiken-gachi** (Abandon).

L'Exception Adhoc :

Dans des cas exceptionnels, la Commission Adhoc de la FIJ (en consultation avec la Commission Médicale) peut autoriser un troisième traitement. Mais ne comptez pas dessus : la règle générale est “deux strikes et c'est fini”.

5. Sécurité : Tolérance Zéro sur l'Ushiro Sankaku

La santé des athlètes reste la priorité absolue. Une mise à jour critique concerne la technique de l'**Ushiro Sankaku** (saisie en triangle inversé par l'arrière) ciblant la nuque et la colonne vertébrale.

Si cette technique est appliquée (avec ou sans Mate) d'une manière qui présente un **risque élevé de blessure** pour la nuque ou les vertèbres :

- **Sanction immédiate : Hansokumake (Disqualification)**