



J U D O

FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL

14, rue Scandicci - 93508 PANTIN CEDEX

Tel : 01 49 42 23 19 - Fax : 01 49 42 23 60

COMMISSION FEDERALE DE JUDO

SAISON 2011 – 2012

REGLES D'ARBITRAGE JUDO FSGT

(Edition Novembre 2011)

- Ces règles, ainsi que l'annexe pour les minimes et plus jeunes, résultent des décisions prises lors de la réunion de la commission fédérale d'arbitrage du 29 octobre 2011, validées par la CFA Judo Ju-Jitsu.

PREAMBULE

-I)- EVOLUTIONS DES RÈGLES D'ARBITRAGE DEPUIS 2008

Depuis 2008, à l'initiative de la FFJDA, les règles de compétition du Judo ont évolué de manière à revenir à un Judo plus technique. La Fédération Internationale de Judo (FIJ) a emboîté le pas à cette évolution. Après 2 saisons expérimentales, il semble que les règles se soient stabilisées depuis 1 an.

Le Judo FSGT avait dès la saison 2007/2008 exprimé sa volonté de changer certaines règles de l'époque dans le même but de revenir aux fondamentaux techniques du Judo.

Le Judo FSGT prône l'existence d'un Judo universel, basés sur les fondamentaux techniques et moraux de son fondateur, dans un but éducatif des pratiquants.

Le Judo FSGT apprécie les récentes évolutions constatées dans les règles de compétitions.

Néanmoins, il tient à mettre en pratique, et donc en application dans ses propres règles de compétition, certaines sensibilités en divers points des actuelles règles internationales.

Ces sensibilités ne gênent en rien la technicité des combattants qui n'auront donc pas à modifier leur manière de combattre. Les combattants devront seulement connaître les quelques légères différences dans l'application des règles par les arbitres afin de ne pas être surpris par ces applications.

Ces **différences d'application** sont détaillées dans ce document.

Une information aux compétiteurs, dans ce sens, est préconisée avant le début des combats.

-II)- RAPPEL DES FONDAMENTAUX

- Le principe du judo est d'abord la **recherche du « IPPON »** par l'application d'une technique de Judo codifiée.
- Les fondamentaux dans la **recherche du « IPPON »** sont, dans l'ordre d'exécution de la technique :
Kuzushi : (déséquilibre) – **Tsukuri** : (placement du corps) – **Gaké** (ou Kaké) : exécution
- L'esprit, le comportement, la bonne attitude et l'engagement doivent primer en toutes circonstances.
- Ces fondamentaux se résument dans le principe : **Shin** (esprit) – **Ghi** (technique) – **Taï** (efficacité).

-III)- OBJECTIFS DES NOUVELLES REGLES D'ARBITRAGE

- Respect des fondamentaux ci-dessus.
- Eviter la recherche de pénalité à l'adversaire pour gagner.
- Garantir l'intégrité physique des compétiteurs.
- Rendre la pratique de la compétition plus attractive.
- Favoriser l'accès à la compétition dans la sécurité, la facilité et le plaisir.

-IV)- PRINCIPES D'APPLICATION

Dans l'attente de nouveaux règlements, complets et à jour, édités par la FIJ et éventuellement par la FFJDA, **le présent document est à considérer comme document provisoire à l'édition d'un règlement complet des règles d'arbitrage des compétitions FSGT, prévu pour les prochains mois.**

Les règles d'arbitrage de base sont celles de la Fédération Internationale de Judo (FIJ), sur lesquelles se superposent les règles spécifiques du Judo FSGT en diverses situations. Dans ces situations, les règles du judo FSGT sont prioritaires sur les règles de la FIJ. Toutes règles de la FIJ contraires aux règles du Judo FSGT sont à proscrire.

Ces nouvelles règles sont applicables à tous les Championnats et Coupes de France FSGT de Judo, et manifestations de niveau inférieur, des catégories d'âges Cadets, Juniors, Seniors, masculins et féminins, pour la saison 2011-2012

Pour les catégories d'âge Minimes, Benjamins, Poussins et Mini-Poussins, ces mêmes règles sont applicables, mais complétées et/ou modifiées par les règles spécifiques de ces catégories.

Pour le Ju-Jitsu, voir les règles spécifiques à cette activité (Code sportif et plaquette spécifique).

REGLES D'ARBITRAGE

-1)- LES PARTICULARITES DES REGLES FSGT

Par rapport aux règles de la FIJ, elles concernent les points suivants :

A) « NAGE WAZA » (debout)

1) – Les saisies

Les **saisies non autorisées** en dessous de la ceinture de l'adversaire seront considérées comme des **fautes légères**. Il est considéré qu'elles ne sont pas des fautes contraires à l'esprit ni au Code Moral du Judo, et qu'elles ne mettent pas directement en danger l'intégrité physique des combattants. Elles seront donc sanctionnées avec la même procédure que toutes les autres fautes légères.

2) – Le travail en bordure

- Pour inciter les combattants à **travailler plus au centre** de la surface de combat et à **ne pas « jouer »** avec la bordure,
- mais aussi **afin d'éviter** :
 - des risques de télescopages entre les compétiteurs de 2 surfaces de compétition contiguës
 - des situations parfois confuses pour le jugement des arbitres,

l'arbitre annoncera Matté dès qu'un combattant aura les **2 pieds complètement en dehors** de la surface de combat (sans aucun contact avec cette surface) et que cette « sortie » ne résultera pas du fait d'une technique d'attaque réelle, sincère et bien engagée de son adversaire, ou d'un travail efficace et constructif de cet adversaire (ex : travail constructif de Kumi Kata).

B) « NE WAZA » (sol)

Osaekomi en bordure

Une **osaekomi annoncée à « l'intérieur »** (un au moins des 2 combattants est en **contact** avec la surface de combat), **se poursuivra** jusqu'à l'obtention d'un résultat technique (ippon ou toketa), **même si les combattants sortent complètement** dans la surface de sécurité

C) AVANTAGE DECISIF

La règle de l'avantage décisif (Golden Score) ne sera appliquée en aucun cas

-2)- PRECISIONS TECHNIQUES

A) « NAGE WAZA »

- 1) – Les valeurs techniques pour l'évaluation des projections sont : le Yuko, le Waza-Ari, le Ippon.
- 2) – Une technique de projection est considérée comme valable à fin d'évaluation si elle est commencée lorsque Tori est en position debout et continue jusqu'au sol **sans arrêt significatif**. Le fait de se lancer directement sur les genoux vers le sol, **sans déséquilibre initial** (ou tentative évidente de déséquilibre) de l'adversaire, sera considéré comme une « **fausse attaque** »

3) – Debout, la saisie du pantalon ou de la jambe est interdite en attaque directe. Elle est autorisée uniquement en défense, et donc suite à une **attaque franche et bien engagée** de l'adversaire (même dans une position de « **garde croisée** » de l'attaquant initial).

4) – Le fait de **bloquer** une attaque (franche et bien engagée) de l'adversaire en posant la main à plat sur la hanche ou la cuisse de celui-ci est autorisé.
Toutefois, le fait de rester de façon continue avec la main en parade d'une éventuelle attaque sera considéré comme une attitude défensive exagérée au bout de 3 secondes et sanctionné en conséquence

5) – Toutes les attaques directes en plaçant une ou les deux mains en dessous de la ceinture de l'adversaire, même après une garde installée, **sont interdites** – ex : morote-gari, te-guruma, kata-guruma, ...

Elles seront considérées comme **fautes légères** et sanctionnées comme telles (pas de Hansoku-Maké direct en première ou seconde tentative).

L'action de placer une ou les mains en dessous de la ceinture de l'adversaire est autorisée seulement en enchaînement (suite à une défense de celui-ci) **ou en contre-prise** (suite à une attaque initiale de celui-ci).

Les différentes techniques (attaque, défense, enchaînement, contre-prise) doivent être **bien distinctes** (ex : attaque et enchaînement ne doivent pas pouvoir être assimilés à une confusion).

6) – Règle de l'avantage sur la liaison debout/sol

- 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.

- L'arbitre signalant la pénalité en cours doit désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

- Est considérée comme liaison debout/sol autorisée, toute technique de projection pratiquée avec un temps d'arrêt significatif, ou avec des reprises d'appuis répétées.

- Pas de valeur donnée, mais possibilité de poursuivre en ne waza.

7) – Actions en bordure

- Pour qu'une action en bordure soit valable, il faut **qu'un pied au moins de chacun** des deux combattants soit encore en contact avec la surface de combat **au moment** du déclenchement de la technique de projection. Donc, dès que l'un des combattants a **les 2 pieds « dehors »**, et que son adversaire n'a pas engagé au préalable une technique de projection, l'arbitre devra annoncer **Matté**

- Toute **sortie de tapis volontaire** (de son propre fait ou sur poussée de l'adversaire), ne résultant pas d'un « travail technique » (travail de kumi-kata, attaque ou défense) de l'un ou l'autre combattant doit être sanctionnée par shido.

Un combattant est considéré comme étant « sorti volontairement » lorsqu'il a **les 2 pieds entièrement dehors** sans aucune raison « technique »

Dans le cas d'une poussée de l'adversaire, les arbitres devront déterminer si la sortie aurait pu être évitée ou si le combattant s'est laissé pousser, et attribuer la sanction en conséquence.

- La notion de « volume » de la surface de combat ne sera pas prise en considération. Seul le point de contact avec le tatami sera considéré.

8) – Axe de projection

- Sur les techniques de projection comme seoi-nage, lorsque Uke passe dans le dos de Tori et chute à l'opposé de la direction initiale : **pas de valeur annoncée**.

- Il faut déterminer l'axe de la chute et tenir compte de la médiane du dos de Tori.

9) – Kaeshi Waza

- Sur toute réaction technique de Uké, en réponse à l'attaque de Tori, bien définir s'il y a simple défense ou kaeshi waza (technique judo exécutée en contre-prise).

S'il y a simplement une « défense » (esquive, blocage ou poussée avec le ventre) non suivie d'une technique de projection de Judo évidente, cela ne peut donc être considéré comme une technique de Kaeshi Waza, et il ne pourra pas y avoir résultat.

- Dans les situations de Kaeshi Waza, il faut donner la valeur à celui qui contrôle l'action de projection finale. En cas de doute, ne pas donner de valeur.

- Pour valider la contre-prise de Sumi Gaeshi, Uke doit supprimer la jambe d'appui de Tori.

B) « NE WAZA »

1) – Les principes de Gesa (contrôle par 3 points) ou Shio (contrôle par 4 points) doivent être évidents pour annoncer Osaekomi

Principe d'osaekomi : pour valider l'osaekomi, Tori doit contrôler Uke sans être lui-même contrôlé.

Néanmoins, si Uke entoure Tori avec ses bras, l'arbitre ne devra pas annoncer Toketa.

Dans tous les cas de crochetage de jambe sur les immobilisations, il faut qu'il y ait « ciseau » complet et fermé (pied croché sous le genou de l'autre jambe) pour que l'arbitre annonce « Toketa »

2) - Pour la sortie de Hon Gésa Gatamé, si Uké crochete « par-dessus » la jambe de Tori avec sa jambe coté Tori, la sortie est non valable (dite à l'envers).

Pour une sortie valable, il faut que ce soit la jambe de Uké coté opposé à Tori qui crochète « par-dessus » la jambe de Tori (dite à l'endroit), terminée un ciseau fermé, et que son abdomen soit fortement tourné vers le dos de Tori

3) – En osaekomi annoncée en bordure, suivie d'une sortie de tapis complète des 2 combattants, l'arbitre doit laisser continuer le combat jusqu'à Ippon (ou Toketa).

Il ne pourra annoncer Toketa uniquement que sur une sortie technique de Uke.

Ce Toketa sera immédiatement suivi de Matté dans tous les cas (impossibilité d'enchaîner sur une nouvelle technique pour l'un ou l'autre combattant).

4) – Sur action en shime waza ou kansetsu waza engagée à l'intérieur de la surface de combat et se terminant à l'extérieur, l'action sera valable que s'il y a résultat immédiat. Sinon Matté

5) – Cas particulier : Action de Tori en bordure, suivi d'une chute de Uke complètement à « l'extérieur »

Si Tori enchaîne directement une osaekomi, sans temps d'arrêt, celle-ci sera valable et donc annoncée à la condition que Tori soit resté en contact avec la surface de combat (à l'intérieur).

La même condition devra être remplie pour pouvoir enchaîner, suite à la projection, en Shimé Waza ou en Kansetsu Waza.

6) – Dans le travail au sol, pour obtenir le Matté, Uke doit se relever ou soulever Tori en étant lui-même en position de force et de contrôle.

Dans le cas de Juji-Gatamé, l'arbitre annoncera rapidement Matté dès que Uké se sera relevé et aura soulevé et décollé Tori du sol.

7) – Temps d'osaekomi

- 15" à 19" = >> Yuko

- 20" à 24" = >> Waza ari

- 25" = >> Ippon

C) EGALITE EN FIN DE COMBAT

1) – La décision est obligatoire à la fin de chaque combat. Pas d'application de l'avantage décisif (golden score) en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire initial.

La décision sera rendue aux drapeaux, avec application de la procédure de « **Hantei** »

2) – Pour décerner la victoire, la technique prime sur la pénalité.

Afin de rendre la décision plus compréhensible pour le public, la décision sera rendue aux drapeaux avec application de la procédure de « **Hantei** ».

Toutefois, les 3 drapeaux levés devront être de la couleur du combattant qui a effectivement obtenu la valeur affichée pour avoir marqué ce résultat sur une technique de Judo,

D) ECHELLE DES PENALITES

Les fautes sont à considérer en 2 catégories :

1) - Les fautes graves :

Ce sont toutes les actions contraires à l'Esprit et au Code Moral du Judo, ainsi que toutes actions mettant (ou risquant de mettre) en danger l'intégrité physique des combattants.

Elles seront sanctionnées directement par Hansoku-Make, après accord de la majorité des 3 arbitres

2) - Les fautes légères :

Ce sont toutes les autres fautes.

- La première faute légère, quelle qu'elle soit, sera sanctionnée par un premier Shido, non comptabilisé (pas d'avantage technique à l'adversaire) mais annoncé.

Celui-ci doit être donné rapidement, dès la faute constatée.

- La faute suivante sera sanctionnée par un 2^{ème} Shido = >>Yuko à l'adversaire.

- La suivante sera sanctionnée par un 3^{ème} Shido = >> Waza-ari à l'adversaire

- Au 4^{ème} shido = >> hansoku make = >> Ippon à l'adversaire.

- La première « moulinette » sera donnée après une période de 25 secondes d'une attitude de non-combativité, la seconde moulinette après une nouvelle période de 20 secondes de la même attitude, la 3^{ème} après une nouvelle période de 15 secondes de la même attitude, et si besoin, la 4^{ème} après une nouvelle période de 10 secondes de la même attitude.

E) DIVERS

1) - Gestion du combat

- Bien différencier le judo négatif du judo passif.

- Bien différencier une domination outrancière au kumi kata et une position d'attaque.

- 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. Au-delà : Shido.

- Le judo c'est gagner avec le plus gros avantage et non avec le cumul d'avantages.

- L'arbitre doit mémoriser tout le combat afin de donner la bonne décision en faveur de celui qui a marqué le plus gros avantage et non en fonction du nombre d'avantages.

2) – Entraîneur (ex Coach)

- Son rôle est d'accompagner le combattant en optimisant l'autonomie de celui-ci.
- Les arbitres veilleront à appliquer strictement les consignes réglementaires prévues dans le code sportif et devront intervenir dans le cas où son attitude serait contraire à l'esprit du judo.
- Extrait du code sportif :
L'entraîneur doit avoir un comportement irréprochable, sachant que son rôle est uniquement de conseiller son athlète dont il est l'entraîneur officiel.
Des sanctions seront prises en cas de débordement.
Il doit intervenir uniquement auprès de son combattant (pas sur l'arbitrage ni pour l'autre combattant).
Il ne devra en aucun cas déranger le combat ou déroger au règlement.
*Dans le cas où l'entraîneur ne respecterait pas les règles ci-dessus, l'arbitre, après avoir consulté ses juges, le sanctionne par « un **carton jaune** » (avertissement).*
*En cas de récidive, l'arbitre, après avoir consulté ses juges, sanctionne l'entraîneur fautif par un « **carton rouge** » .*
*L'entraîneur sanctionné doit alors **regagner les tribunes** réservées aux spectateurs, sans pouvoir être remplacé pour la suite du combat en cours. Son compétiteur est sanctionné par « **shido** »*
*Lorsqu'un entraîneur reçoit **deux** cartons rouges au cours d'un seul et même championnat, il lui est interdit d'encadrer pendant toute la suite de la compétition.*

3) – Tenue

- Le judogi de couleur bleue n'est pas autorisé en compétition, quel qu'en soit le niveau.
- Chaque participant doit se munir d'une ceinture rouge et d'une ceinture blanche personnelle.

4) – Port d'objets interdits

- Lors d'un combat, si un téléphone portable ou tout autre objet vient à tomber du judogi de l'un ou l'autre combattant, ne pas disqualifier automatiquement celui-ci.
- De même, si au cours d'un combat, les arbitres découvrent un objet dur, métallique ou non, dans la tenue ou sur le corps d'un combattant (protège-tibia à armature, bague, piercing, métal dans un « chouchou », ...), ne pas disqualifier automatiquement celui-ci, car cela peut résulter d'un manque de vigilance lors des contrôles.
- Demander aux organisateurs quelle est l'attitude à adopter en pareille circonstance.
- Toutefois, si le combattant refuse de retirer l'objet interdit, ou s'il s'agit d'un geste délibéré après avoir été déjà averti lors d'un combat précédent, le combattant sera disqualifié.

F) RECOMMANDATIONS

Afin de donner aux combattants la possibilité de s'exprimer pleinement en un judo plein de vitalité, il paraît souhaitable que les surfaces de combat soient de 8 m X 8 m, avec une surface de sécurité de 3 m de large entre et autour de chaque surface de combat.

Pour 3 surfaces de compétition, cela représente une surface totale de 14 m de large sur 36 m de long, soit 504 m² pour 252 tatamis de 1 m X 2 m

NOTES PERSONNELLES



REGLES SPECIFIQUES D'ARBITRAGE JUDO FSGT MINIMES – BENJAMINS – POUSSINS – MINI-POUSSINS

(Edition Novembre 2011)

SAISON 2011 - 2012

PREAMBULE

Ces règles sont un complément aux Règles d'Arbitrage du Judo FSGT.
Elles demandent une **pédagogie éducative** lors de leur application

RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

L'arbitre devra avoir d'abord un rôle éducatif, en expliquant pourquoi certaines actions sont interdites. Les explications devront toujours précéder toutes attributions d'avertissements et de sanctions

L'arbitre devra veiller :

- au respect de l'esprit « randori » : attitude offensive des deux combattants, corps droits, déplacement permanent du couple, contrôle de Uke lors des projections,
- ainsi qu'à la sécurité des combattants pour éviter les blessures.

Cas de Hansoku Maké : dans les cas d'attribution de Hansoku Maké, direct (pour faute grave) ou par addition de Shido, l'arbitre devra expliquer aux combattants que le combat est terminé, ainsi que les raisons de cela. Puis il désignera le vainqueur suivant la procédure habituelle, mais en aucun cas il ne procédera à l'annonce du Hansoku Maké.

Dans les cas de fautes graves, il n'y aura pas d'avertissement éducatif ni de Shido non comptabilisé préalable. Quelle que soit la première faute grave, le combattant fautif sera immédiatement disqualifié si les arbitres l'ont décidé (à la majorité des 3).

BUTS DE CES REGLES

- 1) Favoriser la construction d'un Judo de qualité.

Les précisions sur les objectifs recherchés pour ces catégories d'âges ont pour but d'améliorer le développement de la technique pour permettre à nos jeunes de pratiquer un judo ouvert, efficace, dynamique, plus complet techniquement et de qualité, et ce sur le long terme.

- 2) Sécuriser la pratique.

La maîtrise technique doit apporter plus de souplesse, de fluidité dans l'exécution des diverses attaques et défenses, et donc de diminuer considérablement les risques de blessures, et permettre ainsi de pratiquer sans appréhension.

ROLE DES PROFESSEURS.

Les Professeurs ayant un rôle important dans la formation technique de leurs élèves, leur rôle consiste à favoriser la pratique d'un judo diversifié sur le plan technique, et d'éviter de favoriser le résultat sportif avant tout.

I) ARBITRAGE MINIMES

1) - NAGE WAZA (Debout)

a) Saisies :

1) - A chaque Hajime, le combat débute à distance. Les 2 judokas doivent construire une saisie **à 2 mains** : l'une à un revers (entre le bas des pectoraux et la clavicule) et l'autre à la manche opposée.

2) - Après la saisie, la main sur le revers peut monter sur la partie haute du col. Dans ce cas, la main ne doit pas dépasser le milieu de la nuque du partenaire (revers tenu obligatoirement, pouce à l'intérieur).

3) - Les attaques immédiates avec saisie « **à une main** » (Ippon Seoi Nage, Koshi Guruma, ...) seront autorisées **avant** (mais aussi après) la saisie à 2 mains, dans la mesure où l'attaque est faite dans un **but offensif**, où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de Uke.

Dans les cas contraires, **Matté au bout de 3 secondes** pour éviter les corps à corps qui pourraient amener une situation dangereuse, et pour éviter l'application de la technique « à l'arraché ».

4) - Les attaques en mettant la **main dans le dos** de l'adversaire (Uki Goshi, O Goshi, Harai Goshi, ...) seront autorisées dans les mêmes conditions que dans le paragraphe ci-dessus. Dans les cas contraires, **Matté après 3 sec** pour les mêmes raisons que dans le paragraphe ci-dessus.

5) - Dans tous les cas d'attaque avec la main qui a quitté le revers ou la manche, si l'attaque ne réussit pas, **obligation** de reprendre la **saisie à 2 mains**.

6) – Dans tous les cas où une main a quitté le revers ou la manche pour aller saisir derrière le cou ou dans le dos en préparation d'une attaque, l'arbitre laissera continuer pendant 3 à 5 secondes.

Si l'attaque n'a pas eu lieu, la main **devra revenir** au revers ou à la manche, **sinon Matté**.

Dans le cas où cette saisie derrière le cou ou dans le dos aurait pour but de « **plier** » l'adversaire, l'arbitre devra annoncer rapidement Matté et **sanctionner** en conséquence (attitude défensive)

b) Formes techniques :

1) - L'arbitre doit annoncer rapidement « Matté » quand les 2 combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas de résultat immédiat (2 à 3 secondes).

2) - Esquive et surpassement : Sur attaque de Tori, Uké peut esquiver et « surpasser » une fois. Tori peut alors esquiver à son tour et « surpasser » également une fois. S'il n'y a pas de résultat immédiat, l'arbitre annoncera Matté rapidement afin d'éviter le renouvellement en série de ces actions.

3) - Interprétation des « **makikomi** » et des « **sutemi** » (autorisés pour les minimales) : si le combattant se jette au sol **sans suffisamment de préparation et de déséquilibre** de Uké, ou si son mouvement est jugé **dangereux**, l'arbitre annoncera « Matté » dès la première tentative et expliquera la faute au combattant. Puis il le **sanctionnera** suivant l'échelle des pénalités.

4) - Toutes les attaques directes en plaçant (saisir ou poser) une ou les deux mains **en dessous de la ceinture de l'adversaire** (sur veste et pantalon), même après une garde installée, **sont interdites** (ex : moroté-gari, te-guruma, kata-guruma, ...). Elles seront considérées comme **fautes légères** et sanctionnées comme telles.

L'action de placer (saisir ou poser) **une ou les mains en dessous de la ceinture de l'adversaire est autorisée seulement en enchaînement** (suite à une défense de celui-ci) **ou en contre-prise** (suite à une attaque initiale de celui-ci).

5) - **Attaques à genoux** : Si un combattant attaque en mettant directement **un** genou au sol pour faire, par exemple, un SEOI OTOSHI, l'action sera valable à condition que le **déséquilibre de Uké** soit **bien engagé avant** que le genou touche le sol.

Dans le cas contraire, l'arbitre annoncera « Matté » dès la première tentative et expliquera la faute au judoka. Puis il le **sanctionnera** suivant l'échelle des pénalités.

Les attaques en **se jetant directement** sur les **deux (2)** genoux au sol sont **interdites**. Toutefois lorsque la technique est bien réalisée (déséquilibre et projection de Uke déjà bien engagés), les 2 genoux de Tori peuvent toucher le tapis **si cela est dû à une défense ou au poids** de Uké.

L'arbitre devra alors être en mesure d'interpréter correctement la situation et éventuellement d'accorder le résultat. (Voir aussi cas particuliers en fin de document)

6) - Le **contre de Uchi-Mata** en bloquant et en s'écrasant sur le dos du partenaire (ou bloquer **et pousser** avec le ventre) est interdit. Le blocage seul (hara) reste autorisé.

7) - Dans toutes les situations de combat, debout et au sol, toutes actions imposant **des contraintes sur le cou et les vertèbres** de l'adversaire **sont à proscrire**.

L'arbitre annoncera Matté chaque fois qu'une telle situation apparaîtra (nette ou confuse), expliquera la faute, puis sanctionnera en conséquence.

8) - Le retournement ou renversement en forme « Sankaku » est autorisé, à condition qu'il n'y ait **aucune contrainte sur le cou** de Uké, à aucun moment que ce soit.

Au final, **les jambes de Tori ne devront pas être croisées**. Forme Kami Shio Gatamé autorisée, forme Sankaku Jimé interdite.

c) Les autres interdictions :

1) - **La garde croisée rapprochée** (1 main à la manche, l'autre largement engagée dans le dos, par-dessus l'épaule ou le bras de Uké, et du même coté, les 2 combattants étant presque en corps à corps). **Matté immédiat et sanction** en conséquence.

2) - **La garde croisée éloignée** (la main de Tori en bout de manche de Uké, donc éloignée de lui, l'autre main au revers de Uké et du même coté, les 2 combattants étant éloignés l'un de l'autre) sans recherche de progression (plus de 3 secondes)

3) - **La garde unilatérale** (2 mains sur la même manche, sur le même revers ou sur manche et revers du même coté) sans progression (plus de 3 secondes)

4) - **Entourer le cou** avec le bras et l'avant bras, qu'il y ait action de serrer ou non

5) - **Les clés de bras et autres et les étranglements**

d) Echelle des Pénalités (fautes légères) :

Les fautes doivent **être expliquées** aux 2 combattants **à chaque intervention**.

1) - 1^{ère} intervention : avertissement « éducatif » (explication seule, sans annonce de Shido).

2) - 2^{ème} intervention : 1^{er} Shido (non comptabilisé pour l'adversaire mais annoncé)

3) - 3^{ème} intervention : 2^{ème} Shido >>> Yuko pour l'adversaire

4) - 4^{ème} intervention : 3^{ème} Shido >>> Waza Ari pour l'adversaire

5) - 5^{ème} intervention : arrêt du combat >>> Ippon à l'adversaire (Hansoku Maké pas annoncé)

2) – NE WAZA (Sol)

Temps d'immobilisation :

15 à 19 sec. = >> Yuko

20 à 24 sec. = >> Waza-ari

25 sec. = >> Ippon

II) ARBITRAGE BENJAMINS

Identique à l'arbitrage des minimes, en y intégrant en plus les modifications suivantes.

a) Saisies :

1) – A chaque Hajime, le combat débute à distance. Les 2 combattants doivent construire une saisie initiale **à 2 mains** : l'une à un revers (entre le bas des pectoraux et la clavicule) et l'autre à la manche opposée.

2) - Après la saisie fondamentale, la main sur le revers peut monter sur la partie haute du col **dans un but offensif**.

Dans ce cas, la main ne doit pas dépasser le milieu du dos ou de la nuque (revers tenu obligatoirement, pouce à l'intérieur), à condition que ce ne soit **pas pour « plier »** l'adversaire et qu'il n'y est **pas de contrainte sur le cou**.

L'arbitre pourra laisser l'action se poursuivre pendant **6 à 8 secondes**.

Ensuite, si l'intention offensive n'a pas été concrétisée par une attaque franche, il devra dire rapidement Matté pour éviter la recherche par le combattant d'essayer de dominer son adversaire à la garde, et en expliquer la raison à celui-ci.

Ensuite obliger le retour à la garde initiale

3) - Toutes les formes de Kumi Kata dans lesquelles la ou les mains se trouvent placées partiellement ou complètement en dessous de la ceinture sont **strictement interdites en attaque et en défense**.

b) Formes techniques :

1) - **Interdiction** des « sutémi », des « makikomi » et de toutes formes d'attaques avec 1 ou 2 genoux au sol. Toutefois, avant de sanctionner, l'arbitre devra alors être en mesure d'interpréter correctement la situation et déterminer si la descente au sol de Tori ne provient pas du fait d'une réaction de Uke (pour les makikomi et attaques à genoux).

En aucun cas, il ne pourra y avoir résultat.

2) - **Interdiction** de toutes formes de ramassement de jambes, **en attaque et en défense**.

c) Intervention de l'arbitre :

- L'arbitre doit intervenir pour arrêter toute action qu'il estime dangereuse (possibilité d'arrêter le combat en cas de récidive).

d) Temps des immobilisations :

10 à 14 sec. = >> Yuko
 15 à 19 sec = >> Waza-ari
 20 sec. = >> Ippon

III) ARBITRAGE POUSSINS & MINI-POUSSINS

*Identique à l'arbitrage des Minimes et des Benjamins, en y intégrant **en plus** les modifications suivantes.*

1) - Les saisies des 2 partenaires en Kumi kata (1 main au revers l'autre à la manche) seront **installées** avant chaque « Hajimé » de l'arbitre

2) - **Pas de pénalité**. Matte ou sono-mama et explication de la faute par l'arbitre.

Au cas où un combattant récidive la (ou les) même(s) faute(s), ou commet de trop nombreuses fautes, l'arbitre pourra **mettre fin au combat** avant la fin du temps réglementaire, après avoir expliqué la situation aux 2 combattants

3) - Pour les compétitions individuelles, il est recommandé de ne pas désigner de vainqueur par décision en cas d'égalité, mais de donner **Hiki-Waké**, et d'inscrire **1 point** à chaque combattant sur la feuille de match.

IV) CAS PARTICULIERS

1) – **Pour toutes les catégories d'âge minimes et plus jeunes** :

Dans le cas de **Moroté et Ippon Seoi Nagé**, si la technique est **bien réalisée** et que Tori a **déjà déséquilibré et chargé** Uké, si Tori, **en perte d'équilibre**, pose les genoux au sol, l'arbitre devra être en mesure d'interpréter correctement la situation et éventuellement accorder un résultat.

2) - **Chez les benjamins et plus jeunes** :

Dans le **Ne-Waza**, qu'il y ait **immobilisation ou non**, l'arbitre devra particulièrement veiller à ce qu'il n'y ait **pas de contraintes** (serrer, pousser ou tourner) **sur le cou** des combattants.

En cas de contraintes, il devra faire lâcher le col et placer éventuellement **l'avant bras et la main à plat sur le tapis**, avec application de Sono-mama et Yoshi.

Dans tous les cas, il devra veiller à **supprimer la contrainte**, mais **sans avantager techniquement** le combattant qui a exercé cette contrainte

Possibilité pour l'arbitre de **dire Matté si Tori serre le cou**.
