



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL

14, rue Scandicci - 93508 PANTIN CEDEX

Tel : 01 49 42 23 10 - Fax : 01 49 42 23 60

COMMISSION FEDERALE

ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU

REGLES D'ARBITRAGE JUDO FSGT

(2014 - 2016)

Les présentes règles sont applicables et pourront être modifiées en fonction de l'évolution des règlements et des compétitions. Le responsable d'arbitrage en fera l'information pour en préciser des points avant les compétitions si nécessaire. Les nouvelles règles sont applicables pour les plus jeunes avec quelques adaptations FSGT.

TENUE DES ARBITRES

Les arbitres doivent porter un pantalon gris, une chemise blanche, une cravate FSGT et un blazer foncé avec l'écusson « FSGT » cousu sur la poche de poitrine gauche. Ils doivent porter des chaussettes foncées.

En cas de température élevée, le blazer pourra être enlevé avec l'accord du responsable de la compétition et celui de l'arbitrage. La chemise devra dans ce cas être à manches courtes. Les bretelles sont interdites.

CONVOCATION DES ARBITRES

Les arbitres sont choisis parmi les arbitres titulaires de la FSGT et convoqués par la C.F.A. JUDO sur proposition de la commission d'arbitrage.

Ils ne peuvent assumer d'autres responsabilités pendant les compétitions (ex : responsable d'équipe, entraîneur, ...).

REGLES D'ARBITRAGE

Les combats sont arbitrés suivant les règles en vigueur de la FSGT.

La FSGT a introduit certaines spécificités techniques et idéologiques dans ses propres règles d'arbitrage concernant les catégories Minimes; Benjamins; Poussins et Mini-Poussins.

ARBITRES ET JUGES

Les compétitions seront arbitrées par trois, deux ou un arbitre.

Une rotation entre les arbitres permettra d'assurer la neutralité de l'arbitrage.

Il n'y a pas de procédure d'appel possible sur l'arbitrage.

Un système de formation en relation directe avec les fautes de chaque arbitre doit être mis en place.

L'arbitre se tient généralement à l'intérieur de la surface de compétition.

Il a la responsabilité de la conduite du combat et de donner la décision finale.

Il doit s'assurer que les décisions sont bien indiquées au tableau de marquage.

ENTRAINEUR

Tout comportement non conforme à l'esprit du judo sera sanctionné par un avertissement, en cas de récidive l'entraîneur devra regagner les tribunes et ne sera plus autorisé à coacher. Le combattant pourra être sanctionné par Shido.

TENUE

Le judogi doit être blanc et propre. Chaque participant doit se munir d'une ceinture rouge et d'une ceinture blanche.

OBJET INTERDIT

Le port d'un objet interdit entraîne la disqualification, en cas de récidive délibérée.

EVALUATION DES TECHNIQUES

Ippon

Donner plus de valeur à l'Ippon et ne prendre en compte que les techniques ayant eu un réel impact du dos sur le tatami. Une chute roulée sans impact réel ne peut être évaluée comme Ippon.

Toute chute en « pont » sera considérée comme un Ippon. (Cette règle est imposée dans un objectif de sécurité afin que les compétiteurs ne soient pas tentés de risquer une blessure du rachis cervical pour éviter la comptabilisation d'un résultat technique contre eux).

Waza-ari

Quand un combattant projette, avec contrôle, par une technique à laquelle manque partiellement l'un des quatre éléments nécessaires à l'obtention du Ippon.

Yuko

Quand un combattant projette son adversaire, avec contrôle, sur le côté de la partie supérieure de son corps on annonce Yuko.

EGALITE EN FIN DE COMBAT

En cas d'égalité à la fin du temps de combat, la décision sera rendue avec la procédure de Hanteï

Pas de golden score en FSGT.

A la fin du combat, si le score est égal sur le tableau d'arbitrage celui qui aura le moins de Shido sera déclaré vainqueur.

SANCTIONS

Durant le combat il peut y avoir 3 Shido, le 4ème Shido sera annoncé Hansoku-make.

Les 3 premiers seront comptabilisés sur le tableau de scores sans conversion en point positif pour l'adversaire. Seules les valeurs techniques peuvent donner des résultats positifs inscrits sur le tableau de scores.

Le Shido sera donné au combattant le méritant sans que les 2 combattants soient obligés de revenir à l'emplacement officiel de début de combat où l'arbitre annonce « Matte-Shido-Hajime ». Toutefois, il existe une exception pour les sorties de tapis où les adversaires reprendront le combat dans la position officielle.

Sont pénalisés par Shido :

Briser la saisie de son adversaire à deux mains. Protéger le col de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.

Rompre la saisie de la manche avec son propre genou.

Rompre la saisie en donnant un coup.

Les gardes croisées doivent être suivies d'une attaque immédiate.

Même règle que pour les saisies de ceinture et garde du même côté.

Les arbitres devront strictement pénaliser les combattants qui ne s'engagent pas dans une prise de Kumi-Kata rapide ou qui refusent de se faire saisir par leur adversaire. Si lors d'une reprise de combat, un combattant brise la garde à 2 reprises, la 3ème sera sanctionnée par Shido.

La saisie « pistolet » et « en revers » sur le bout de la manche sans attaque immédiate est pénalisée par Shido.

Etreindre son adversaire pour le projeter en "prise de l'ours"(saisie de face). Cette prise ne sera pas sanctionnée par Shido si l'adversaire a au moins une main installée en Kumi kata.

Obliger, en force avec un ou deux bras, son adversaire à se maintenir en position courbée sans enchaîner par une attaque immédiate sera pénalisé par Shido. Cette action est considérée comme un blocage.

Prendre le poignet ou la main de l'adversaire seulement dans le but d'éviter la saisie ou une attaque sera pénalisé par Shido.

Les fausses attaques sont pénalisées par Shido. Sont considérées comme fausses attaques :

- Tori attaque sans intention de faire chuter.
- Tori attaque sans Kumi-Kata ou en lâchant immédiatement les mains.
- Tori fait une attaque ou une série d'attaques sans aucun déséquilibre de l'adversaire.
- Tori met une jambe entre les jambes d'Uke pour l'empêcher d'attaquer.

- Sortir, avec un pied posé en dehors de l'aire de combat, sans revenir à l'intérieur de l'aire de combat ou sans attaque immédiate est pénalisé par Shido.

- Sortir du tapis avec 2 pieds posés à l'extérieur de l'aire de combat est pénalisé par Shido.

- Pousser son adversaire en dehors de l'aire de combat sera pénalisé par Shido.

(Si les compétiteurs quittent l'aire de combat, ils ne seront pas pénalisés par un Shido, si l'attaque est engagée à l'intérieur).

Sont pénalisés par Hansoku-Make :

Toutes les attaques ou défenses avec une ou deux mains ou avec un ou deux bras en dessous de la ceinture seront, en Tachi-Waza, pénalisées par un Shido d'avertissement puis par Hansoku-Make la deuxième fois.

C'est avertissement est une spécificité FSGT expérimentale.

Il est possible d'attraper la jambe seulement lorsque les 2 combattants sont clairement en position de Ne-Waza (quand les actions de Tachi-Waza sont terminées).

NE WAZA

Osaekomi en bordure : L'Osaekomi se poursuivra à l'extérieur de la surface de combat

Osaekomi, Kansetsu-Waza and Shime-Waza

La comptabilisation du temps de l'immobilisation est déclarée à l'intérieur de l'aire de combat continue même si les combattants se déplacent à l'extérieur de l'aire de combat.

Temps des immobilisations :

- 10 secondes pour Yuko

- 15 secondes pour Waza-Ari

- 20 secondes pour Ippon.

Si l'un des combattants exécute une technique de projection qui se termine à l'extérieur et qu'il enchaîne immédiatement en Osaekomi, Shime ou Kansetsu Waza, celles-ci seront validées.

Si les combattants subissant les techniques précitées reprennent l'initiative avec l'une de ces techniques, sans qu'il y ait eu discontinuité dans l'action, les actions seront également valides.

Les Kansetsu-Waza et Shime-Waza commencés à l'intérieur et reconnus comme effectifs pourront continuer à l'extérieur avec les mêmes règles que dans l'aire de combat.

Les techniques d'Osaekomi seront déclarées valides dans les positions Kesa, Shiho et Ura. Comme pour les techniques Kesa-Gatame, Kami-Shiho-Gatame ou Ura-Gatame.

La position Ura est maintenant validée.

Les arbitres devront strictement appliquer les sanctions prévues pour les étranglements qui ne sont pas autorisés avec le bas de sa veste de son judogi ou de sa ceinture ou de ceux de son adversaire. Les étranglements avec les doigts sont également interdits.

Cadets – moins de 18 ans

Les Kansetsu-Waza sont autorisés pour les cadets.

Pour les cadets : quand l'efficacité technique est démontrée on annonce sans attendre l'abandon sur les clés de bras.

Si un cadet perd conscience lors d'un Shime-Waza il ne sera plus en mesure de continuer la compétition.

LE SALUT

Lorsque les combattants pénètrent sur le tatami, ils doivent entrer en même temps dans la surface de combat et saluer ensemble sur l'aire de combat.

Les adversaires ne doivent pas se serrer la main AVANT le début du combat.

Lorsque les combattants quittent le tatami ils ne doivent en aucun cas retirer leur judogi ou leur ceinture avant d'avoir quitté le plateau de compétition.

REGLES D'ARBITRAGE JUDO FSGT MINIMES / BENJAMINS / POUSSINS / MINI-POUSSINS

ARBITRAGE DES MINIMES

NAGE WAZA

Saisie : A chaque HAJIME les combattants doivent saisir d'eux même l'adversaire avec un Kumi kata fondamental. Après la saisie, la main peut monter en partie haute sans dépasser l'axe médian. Les saisies en dessous de la ceinture ne sont pas autorisées.

Sutemi : Les Sutemi sont autorisés pour les minimes.

Les attaques à genoux : Les attaques à genoux ne seront pas comptabilisées si elles présentent le moindre défaut technique ou danger pour l'adversaire.

Sécurité : L'arbitre pourra annoncer Mate dans toutes les situations pouvant mettre en danger l'intégrité physique d'un combattant.

Pénalités : Les pénalités n'étant plus transformées en valeur, le premier Shido devra être comptabilisé. Les mêmes pénalités sont appliquées que pour les adultes.

Travail en bordure : L'arbitre annoncera sauf t comme MATE des qu'un combattant aura les deux pieds complètement en dehors de la surface de combat.

Valeur : Pour qu'une valeur soit annoncée, Uke doit chuter dans le sens de la direction initiale.

Kaeshi Waza : Les kaeshi Waza sont autorisés, la technique devra être clairement évidente pour obtenir un résultat.

ARBITRAGE DES BENJAMINS

NAGE WAZA

Sutemi : Les Sutemi sont interdits.

Les attaques à genoux : Les attaques directes avec un ou deux genoux au sol en début de technique ne sont pas autorisées.

ARBITRAGE DES POUSSINS ET MINI POUSSINS

Pénalités : Lors de l'attribution des pénalités, l'arbitre devra systématiquement expliquer la faute. Il pourra ne pas attribuer Shido s'il juge ses explications suffisantes pour empêcher la récurrence.

COMPETITIONS PAR EQUIPES

Le Yuko n'étant pas comptabilisé, les arbitres seront libres de l'annoncer ou pas suivant leurs habitudes d'arbitrage, ils devront l'uniformiser pour chaque rencontre entre deux équipes en cas de changement d'arbitre.