



**FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL**  
**COMMISSION NATIONALE**  
**ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU**

Responsable : **Frédéric DURAND** Shin Gi Tai Borgo Judo  
Port: 06 86 94 56 16 Mail : durand.frederic3@wanadoo.fr

## **Nouvelles règles arbitrage FSGT**

Application à partir de septembre 2018

Les nouvelles règles d'arbitrage qui suivent doivent être mises en place dès septembre 2018.

Elle s'ajoutent ou remplacent les règles d'arbitrage de la saison dernière.

Le texte en noir est le même que la précédente version. En **rouge** les modifications ou précisions importantes.

### Durée des combats

#### 1. Temps des combats en individuel :

Poussins : 1'30

Benjamins : 2'

Minimes : 3'

Cadets : 4'

Juniors/Seniors : 4'

Vétérans : 3'

#### 2. Temps des combats en équipes : **Pas de remplaçants**

Benjamins et Minimes : 2'

Cadets : 3'

Juniors/Seniors : 4'

Vétérans : 3'

### Evaluation des points

Le Ippon reprend toute sa valeur comme finalité du combat.

- Il sera donné lorsque le combattant projette son adversaire **largement sur le dos, avec force, vitesse et contrôle.**

- Waza ari est donné s'il manque un élément au Ippon.
- Les waza-ari se cumulent. Deux waza-ari sont équivalents à Ippon= « Waza ari awazate Ippon ».
- Yuko : Yuko est donné s'il manque un élément au Waza Ari.
- L'ancien koka est intégré au Yuko si l'impact comprend une partie du dos (ex ; le flanc, la pointe de l'épaule). Donc sur les fesses = rien (sinon un kinza pour la décision).

- Immobilisation (Osae Komi):

Yuko : 10 à 14 secondes

Waza Ari : de 15 à 19 secondes.

Ippon : 20 secondes.

### Avantage décisif (Golden score)

- Si aucun score n'est inscrit, ou si les athlètes sont à égalité, le combat continue en Avantage Décisif.
- En cadets, Juniors, seniors et vétérans l'avantage décisif sera égal au temps du combat au maximum. Puis décision en cas d'égalité à la fin du temps.
- Pendant le temps de l'avantage décisif, la première technique validée ou la sanction d'un Shido arrête le combat et permet de désigner le vainqueur.

### Précision :

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

### Pénalités

- les pénalités sont appliquées rapidement  
En cas de saisie non conventionnelle, d'attitude défensive, de fausse attaque, de non combattivité, ...
- Il y a désormais trois shido.
- Le troisième shido devient Hansoku Make et doit être attribué à l'unanimité des deux arbitres (ou 3).

- L'arbitre doit pénaliser par shido un athlète qui n'attaque pas immédiatement dans le cas d'une saisie dans l'une des 5 gardes non conventionnelles : garde croisée, saisie de la ceinture, garde du même côté, saisie pistolet, saisie en revers de la manche.

Concernant la prise de l'ours, TORI doit avoir 1 main bien installée par une saisie du judogi de l'adversaire avant de lancer son attaque (sinon Shido). –

### - Techniques de mains aux jambes

- Possibilité d'attaque sous la ceinture uniquement la main à plat sans saisie du judogi sinon Shido. (Ex ; Kata Guruma, Kibisu Gaeshi, Kuchiki Taoshi, Te Guruma, Sukui Nage, Morote Gari. Toutes ces techniques se font sur un pas maximum avec un résultat immédiat.

Ces techniques ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie « Cadet ».

- La saisie ou la défense avec la main ou le bras sous la ceinture sera pénalisée d'un shido puis Hansoku make en cas de récidive. Pas de sanction si le coude ou le bras sont en contact et que la main saisit le judogi.

Précision : Pénaliser l'attitude défensive dans les actions de Uke et la domination outrancière de Tori.

- Sorties de la surface de combat sans attaque : 2 pieds ou un pied sans revenir sont sanctionnées d'un shido.
- Jambes enchevêtrées sans attaque sanctionnées par shido.
- Kawazu gake = Hansoku make
- Shime waza en étirant la jambe de uke= mate et Shido.

### Sécurité

- Toute tentative volontaire de Uke d'éviter la chute sur le dos par tout mouvement qui est dangereux pour la tête, le cou ou la colonne vertébrale, sera sanctionnée par Hansoku Make. Le compétiteur qui perd le combat, pourra néanmoins continuer la compétition.
- Toute fausse chute sera considérée comme une action valide.
- Une chute sur un ou 2 coudes et sur les mains ne sera pas comptabilisée. (Sauf poussins, benjamins et minimes).
- L'anti-judo sera immédiatement pénalisé.

### Judogi

- Pour une plus grande efficacité et pour avoir une bonne saisie, il est nécessaire que la veste soit bien tenue par la ceinture. Afin de renforcer cela, les compétiteurs devront arranger leur judogi et leur ceinture

rapidement, entre le Matte et le Hajime de l'arbitre.

### Kumi Kata: □

Précisions :

- La saisie fondamentale permet un temps de préparation d'attaque qui ne doit pas excéder 30 secondes.

- Toutes les positions ou saisies prises dans un but de blocage sont sanctionnées d'un shido.

□- Si le bas de la veste n'est pas maintenu par la ceinture, pas de sanction pour les saisies basses de la veste. □

- En cas de défense sous la ceinture de la part de Uke lors d'une projection, Ippon sera annoncé sans attribution de Shido. En cas de Waza Ari ou Yuko, Shido doit être également annoncé.

- Actions contraires à l'esprit du Judo = Hansoku make.

### Sécurité : □

- Waki Gatame : toutes techniques exécutées notamment sur les formes de Sode saisie à 1 main qui entraînent souvent une hyper extension dangereuse au niveau du coude =sanction Hansoku make. □

### Projection et contre attaque : □

- Sans reprise d'initiative nette par Uke la technique de projection du premier attaquant sera prise en compte. □

- Après un sutemi le ne waza est immédiat.

- Le ne waza peut se poursuivre à l'extérieur de la surface de combat s'il a débuté à l'intérieur.

### Accompagnants

Pas d'accompagnant pour les poussins et les benjamins.

### Equipes juniors/seniors

Equipes seniors de 4 combattants. Si match nul, un combat est tiré au sort avec décision obligatoire.

# Benjamins

- Règlements d'arbitrage inchangés  
Cependant:
- Afin de protéger les jeunes combattants, une chute sur les deux coudes ou les deux mains est valide et entraîne Ippon. (FSGT)

# Minimes

Règlements d'arbitrage nouveaux :

- Les formes techniques comme Seoi Nage avec un ou deux genoux au sol sont validées si le résultat est immédiat et si les critères de préparation, déséquilibre et projection sont réalisés.
- Afin de protéger les jeunes combattants, une chute sur les deux coudes ou sur les deux mains est valide et entraîne Ippon. (FSGT)
- En cas d'égalité parfaite, les deux arbitres se consultent et attribuent une victoire par décision. Si les arbitres ne sont pas unanimes, un Avantage Décisif d'une minute sera ajouté avec décision. (FSGT)