



COMMISSION FÉDÉRALE D'ACTIVITÉ

JUDO

RÈGLEMENT ARBITRAGE

SAISON 2023/2024

FÉDÉRATION SPORTIVE & GYMNIQUE DU TRAVAIL

14 rue Scandicci - 93508 Pantin cedex



@FSGTofficial

www.sportetpleinair.fr / www.fsgt.org

SECRÉTARIAT CFA JUDO

01 49 42 23 32

(Fax : 01 49 42 23 60)

laetitia.vancraeyenest@fsgt.org

www.judofsgt.org

REGLES D'ARBITRAGE SPECIFIQUES JUDO FSGT

COMMISSION FEDERALE DE JUDO

SAISON 2023 – 2024

PREAMBULE

I) EVOLUTIONS DES RÈGLES D'ARBITRAGE DEPUIS 2008

Depuis 2008, à l'initiative de la FFJDA cette année-là, les règles de compétition du Judo ont évolué. La Fédération Internationale de Judo (FIJ) avait emboité le pas à cette évolution qui semblait positive. Ce fut ensuite de nombreuses modifications, pas très appréciées, et à un rythme effréné pendant pratiquement une décennie.

Dès la saison 2007/2008, le Judo FSGT avait exprimé sa volonté de changer certaines règles de l'époque dans le but de revenir aux fondamentaux techniques du Judo, et avait donc mis en application dans ses propres règles de compétition, certaines sensibilités.

Mais afin de ne pas s'éloigner des règles internationales, la Commission Fédérale de Judo a ensuite fait le choix, en 2013, d'un retour en arrière et d'appliquer les nouvelles règles en vigueur.

Malheureusement, les modifications incessantes ont conduit à un judo de compétition qui a perdu beaucoup des fondamentaux techniques et moraux de son fondateur.

En début de saison 2018/2019, la Commission Fédérale de Judo a fait le choix d'un retour à d'anciennes règles.

Elle a été encouragée en cela par les nombreuses contestations des nouvelles règles de la FIJ, exprimées par beaucoup de judokas, d'arbitres, et d'anciens champions qui n'appréciaient pas les règles en vigueur et qui prônent le retour à un judo plus technique, plus ouvert, plus originel.

La mise en application de ces changements lors des Championnats de France FSGT de Judo en 2019 a démontré le bien-fondé de cette décision, appréciée par les combattants, les arbitres, les entraîneurs.

La Commission Fédérale de Judo FSGT souhaite poursuivre dans cette voie. Elle prône l'existence d'un Judo Universel, basé sur les fondements techniques et moraux de Jigoro Kano.

Dans ce but, vous trouverez ci-dessous les spécificités du Judo FSGT par rapport aux règles internationales (pour cadets et plus âgés) et nationales (pour minimes et plus jeunes).

Merci de transmettre ces informations à tous les clubs, à tous les entraîneurs afin qu'ils préparent leurs adhérents à ces règles applicables dans le Judo de la FSGT.

Un rappel de ces règles spécifiques est préconisé, à l'adresse des compétiteurs et entraîneurs, avant le début des combats dans toutes les compétitions de Judo FSGT.

Un règlement d'arbitrage FSGT, complet et détaillé, comparable à celui qui existait avant 2008 établis par la F.I.J., avec une trentaine d'articles, est en projet.

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

Les règles d'arbitrage de base sont celles de la Fédération Internationale de Judo (FIJ), auxquelles il convient de se référer dans leur ensemble

Les règles spécifiques du Judo FSGT se superposent aux règles de la FIJ en diverses situations.

Dans ces situations, les règles du judo FSGT sont prioritaires sur les règles de la FIJ et/ou de la FFJDA.

Toutes règles de la FIJ et/ou de la FFJDA contraires aux règles du Judo FSGT sont à proscrire.

Les règles FSGT sont applicables à tous les Championnats de France FSGT de Judo, et toutes autres manifestations de niveau inférieur, des catégories d'âges Cadets, Juniors, Seniors, masculins et féminins, pour la saison 2023-2024 et les suivantes, sauf modifications éventuelles.

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.

Voir dans les dernières pages de ce document.

V) PLACEMENT DES COMBATTANTS

Les judogis de couleur n'étant pas autorisés lors de nos compétitions, les combattants mettent **une ceinture supplémentaire, soit rouge, soit blanche**, afin de les distinguer.

Tous les compétiteurs devront mettre l'une de ces ceintures supplémentaires dans toutes les manifestations Judo FSGT, à tous les niveaux de pratique. Ceci afin de ne pas désavantager le porteur de la ceinture supplémentaire dans le « travail au sol » (contrôle éventuel du bras avec la ceinture).

Les tableaux électroniques sont aujourd'hui remplacés par des ordinateurs avec écrans visibles depuis la surface de combat. Les noms des combattants et la couleur de leur ceinture supplémentaire sont affichés à l'horizontale, l'un au-dessus de l'autre.

Le premier appelé au-dessus, le second appelé en dessous.

L'ordre d'appel des combattant définit la couleur de la ceinture supplémentaire qu'ils doivent porter.

En FSGT, le 1er appelé portera une ceinture rouge, le second appelé portera une ceinture blanche.

REGLES D'ARBITRAGE

LES PARTICULARITES DES REGLES FSGT

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

1) GENERALITES

A) Arbitres

Les combats seront dirigés par **3 arbitres**, placés sur la surface de compétition.

Soit 1 arbitre central, debout au milieu du tapis, et 2 arbitres de coin, assis sur des chaises placées sur 2 coins diagonalement opposés du tapis.

B) Valeurs

Les valeurs de résultat des techniques exécutées, **annoncées** par l'arbitre, sont :

Ippon

Waza Ari

Yuko

Toutes les valeurs **inférieures** à ces 3 valeurs, résultant de techniques exécutées, seront à considérer comme de simples « **Kinza** » (avantage technique), **non annoncés** par l'arbitre, mais qui devront **être mémorisés** par celui-ci et ses juges de coin, et qui devront être pris en compte pour désigner le vainqueur avec la procédure de « **Hanteï** ».

C) Avantage décisif

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

2) PRECISIONS TECHNIQUES

A) « NAGE WAZA » (debout)

1) 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 ou sur le dos vers le sol, **sans déséquilibre initial** de l'adversaire (ou tentative évidente de déséquilibre), sera considéré comme une « **fausse attaque** ».

2) **Les saisies** avec les mains (ouvertes à plat ou doigts repliés pour saisir le judogi) en dessous de la ceinture de l'adversaire sont **autorisées uniquement** en :

- « **Contre-Prise** » après **esquive** de l'attaque **initiale** de l'adversaire.
- « **Enchaînement** » après une 1^{ère} attaque **esquivée** par l'adversaire.

Ces saisies autorisées ne le sont que pour pratiquer des techniques Judo **référéncées**, telles que : Te Guruma, Kuchiki Daoshi, Kata Guruma, Sukui Nagé, ...

3) Toutes les **attaques** directes en posant 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.

4) Le fait de poser la main ou de saisir le judogi en dessous de la ceinture **dans le seul but de bloquer l'attaque de l'adversaire**, sans poursuivre simultanément par une **esquive évidente**, suivie éventuellement par une contre-prise, **sera sanctionné**.

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) 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, en signalant la pénalité en cours, doit désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

Si l'auteur de la fausse attaque prend l'avantage au cours du travail au sol : **Matté**

- 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 pour la projection, mais possibilité de poursuivre en ne waza.

6) Actions en bordure

Règles applicables pour une **surface de combat supérieure à 6 m X 6 m**. Pour les surfaces de 6 m X 6 m et moins, voir avec l'organisation. Mais souhaitable pas de sanctions pour sorties de tapis.

- Pour inciter les combattants à **travailler plus au centre** 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, suivi de la **sanction adéquate**, 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).

- Néanmoins, si Tori lance une attaque **au moment où** Uké pose un 2^{ème} pied dehors, le combat pourra se poursuivre si les combattants restent ensuite sur la surface de combat.

- Pour qu'une action en bordure soit valable, il faut **qu'un pied au moins de de Tori** soient encore en contact avec la surface de combat **au moment** du déclenchement de la technique de projection.

Dans le cas contraire, l'arbitre devra annoncer **Matté**, suivi éventuellement de sanctions

- 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 **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.

7) 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** (résultat d'une défense de Uké)

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

8) 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**.

Pour une bonne compréhension des combattants, des conseillers et du public, l'arbitre fera le geste : « **action non valable** »

- 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. L'arbitre fera le geste : « **action non valable** »

- 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 crocheté sous le genou de l'autre jambe) pour que l'arbitre annonce « Toketa »

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

Pour une sortie valable, il faut que ce soit la jambe de Uké côté 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). Sinon Matté.

La même condition devra être remplie pour pouvoir enchaîner, à la suite de 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

- 10" à 14" = >> Yuko

- 15" à 19" = >> Waza ari

- 20" = >> Ippon

C) CRITERES POUR DESIGNER LE VAINQUEUR

1^{er} : Par **IPPON**.

2^{ème} : Par un **WAZA ARI** d'écart.

3^{ème} : Par un ou plusieurs **YUKO** d'écart.

4^{ème} : Par un nombre inférieur de **SHIDO** par rapport à l'adversaire.

5^{ème} : Par décision des arbitres si égalité : « **Hanteï** ».

D) EGALITES EN FIN DE COMBAT

1) En Individuels :

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, à la majorité, avec application de la procédure de « **Hanteï** ».

2) En Equipes :

En principe : Iki Waké (match nul). Mais voir le Code Sportif et/ou le règlement spécifique de la compétition pour précisions.

E) ECHELLE DES PENALITES

Les fautes sont à considérer en 2 catégories :

1) Les fautes graves :

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

Ce sont toutes les actions contraires à l'Esprit et au **Code Moral du Judo : éliminé de la compétition**

Ainsi que toutes actions mettant (ou risquant de mettre) en danger **l'intégrité physique des combattants** : le combattant **peut continuer la compétition.**

2) Les fautes légères :

Ce sont toutes les autres fautes. Elles doivent être sanctionnées rapidement, dès la faute constatée.

- La première faute légère sera sanctionnée par un 1^{er} Shido
- La faute suivante sera sanctionnée par un 2^{ème} Shido
- La suivante sera sanctionnée par un 3^{ème} Shido qui sera annoncé Hansoku Maké après accord, à la majorité, des 3 arbitres.
- La première « **moulinette** » (sanctionnée par Shido) 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.

F) 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 de petits 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) Conseiller (ex-Coach)

- **Interdit pour les poussins et les benjamins** : mais un accompagnant au bord du tapis, sans chaise, qui ne peut pas parler entre le début et la fin de chaque combat.

- Son rôle est d'accompagner et de conseiller le combattant en optimisant l'autonomie de celui-ci.

- Les arbitres veilleront à appliquer strictement les consignes règlementaires 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 :

*Le conseiller doit avoir un comportement irréprochable, sachant que son rôle est uniquement de « **conseiller techniquement** » son athlète dont il est le conseiller 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), et **seulement pendant les arrêts du combat** (entre Matté et Hajimé).*

Il ne devra en aucun cas déranger le combat ou déroger au règlement.

*Dans le cas où le conseiller 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 le conseiller fautif par un « **carton rouge** » (exclusion).*

*Le conseiller sanctionné doit alors **regagner les tribunes** réservées aux spectateurs, sans pouvoir être remplacé pour la suite du combat en cours.*

*Lorsqu'un conseiller reçoit **un** carton rouge, il lui sera **interdit d'encadrer** pendant toute la suite de la compétition, **même si celle-ci est programmée sur plusieurs jours**.*

Les officiels de la table doivent en informer le responsable de la compétition (à la table centrale) qui devra prendre les dispositions nécessaires

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.

G) 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 8m X 8m, avec une surface de sécurité de 3m (2m minimum) de large entre et autour de chaque surface de combat.

Il peut être envisagé des surfaces de combat de 7m X 8m, ou 6m X 8m, suivant la longueur du gymnase. Si largeur de 6m pour la surface de combat, surface de sécurité de 3m de large exigés.

Pour 4 surfaces de combat de 8m X 8m, avec 3m de sécurité, cela représente une surface totale de 14 m de large sur 47 m de long, soit 658 m² pour 329 tatamis de 1 m X 2 m

REGLES SPECIFIQUES D'ARBITRAGE JUDO FSGT

MINIMES – BENJAMINS – POUSSINS – MINI-POUSSINS

SAISON 2023 - 2024

PREAMBULE

Ces règles sont un complément aux Règles d'Arbitrage spécifiques du Judo FSGT.

Elles demandent une **pédagogie éducative** lors de leur application

RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

L'arbitre devra jouer 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 jouant 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, revers tenu obligatoirement, pouce à l'intérieur.

L'arbitre devra veiller à ce qu'il n'y ait aucune contrainte sur la nuque et les cervicales du partenaire.

Si contraintes, **Matté immédiat**, explications sans sanction. Si récidive, **Matté** et **Shido**.

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 Uké.

Dans les cas contraires, **Matté au bout de 3 secondes**. Première fois : explications sans sanction.

Si récidive, **Matté**, explications et **Shido**.

4) Les attaques en mettant une **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 éviter les corps à corps, et procédure identique.

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 aussitôt 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 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 minimas) : 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** ou **deux** genoux 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 (ou les) 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.

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. Voir aussi chapitre « Saisies » ci-dessus.

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 côté, 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 côté, les 2 combattants étant éloignés l'un de l'autre) sans recherche de progression (plus de 3 secondes). Matté immédiat et sanction en conséquence.

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

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

5) Les clés de bras et autres et les étranglements : Matté et sanction

D) Echelle des Pénalités (fautes légères) :

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

- 1) 1^{ère} intervention à **propos des saisies** : avertissement « éducatif » (explication seule, sans Shido – voir chapitre saisies).
- 2) Autres interventions : Matté et Shido
- 3) Pour un 3^{ème} Shido au même combattant : Matté, explications, Sorémadé.
Désigner l'adversaire vainqueur (Hansoku Maké pas annoncé).

2) NE WAZA (Sol)

Temps d'immobilisation :

10 à 14 sec. = >> Yuko

15 à 19 sec. = >> Waza-ari

20 sec. = >> Ippon

II) ARBITRAGE BENJAMINS

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

Un premier avertissement gratuit (avec explications) pour chaque faute légère.

Si récurrence d'une même faute légère, sanction Shido.

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**.
Revers tenu, pouce à l'intérieur sont obligatoires, et à condition que ce ne soit **pas pour « plier »** l'adversaire et qu'il n'y est **pas de contrainte sur le cou** (nuque et cervicales).

Si l'intention offensive n'a pas été concrétisée par une attaque franche, l'arbitre 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

Enrouler la tête ou le cou avec le bras sont interdits, dans le Tachi Waza et dans le Ne Waza.

- 3) – Dans le Tachi Waza, 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 » directs.

Une attaque par une technique de Tachi Waza qui se termine en makikomi sera autorisée.

2) **Attaques avec 1 genou au sol** autorisées.

Attaques directes avec 2 genoux au sol interdites. 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 Uké ou du poids de Uké

En aucun cas, il ne pourra y avoir résultat si 2 genoux au sol.

3) **Interdiction** de toutes formes de ramassement de jambes, ou de main en dessous de la ceinture, **en attaque et en défense.**

4) **Cas de « Hon Gésa Gatamé »** : Tori peut tenir le col, pouce à l'intérieur obligatoire, s'il n'y a pas de contraintes sur le cou ou la tête. Si contraintes : Sonomama et l'arbitre explique et replace correctement le bras et/ou la main, puis annonce Yoshi.

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 :

5 à 9 sec. = >> Yuko

10 à 14 sec = >> Waza-ari

15 sec. = >> Ippon

III) ARBITRAGE POUSSINS & MINI-POUSSINS

NOTA : Pour ces catégories d'âge, il est recommandé d'organiser des compétitions uniquement en poules (de 5 maximum), par groupes morphologiques, au niveau régional, départemental ou local.

Au niveau national, il peut être prévu des catégories de poids, avec des poules éliminatoires et tableau final.

Les compétitions peuvent être mixtes, garçons et filles mélangés dans les poules.

Temps de récupération égal au double du temps de combat au moins.

ARBITRAGE 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 minimales 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 le ou 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 replacer éventuellement **l'avant-bras avec 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**.