

**NOUVEAU REGLEMENT  
D'ARBITRAGE POUR LES  
CADETS / JUNIORS  
SENIORS**



**MISE EN APPLICATION  
DES LE 1 JANVIER 2014**

# EXPERIMENTATION DU REGLEMENT

## Arbitres

Un seul arbitre sera présent sur le tatami. Il sera assisté à la table de contrôle vidéo par 2 arbitres ou 1 arbitre et un membre de la commission d'arbitrage. Ils seront en communication radio pour éventuellement modifier les décisions suivant la règle des 3. Un système de rotation sera mis en place pour les arbitres. Le Jury de la FIJ interviendra uniquement en cas de nécessité.

## Valeurs des techniques

**IPPON** : donner plus de valeur « ne prendre en compte que les techniques ayant un réel impact au sol sur le dos ».

Toutes les situations avec une chute en « pont » seront considérées comme Ippon.

## Golden Score

Aucune limite de temps pour le Golden Score (Hantei est supprimé).

Si le combat continue en golden score (à cause d'une égalité parfaite), le premier à recevoir un Shido perd, ou le premier qui réalise une technique valorisée gagne.

## Pénalités

Pendant le combat il pourra y avoir trois Shidos, le quatrième sera pénalisé par Hansokumake (trois avertissements suivis d'une disqualification).

Seuls les avantages techniques à partir du Yuko sont affichés sur le tableau. Shido n'accorde pas de point à l'adversaire.

A l'issue du combat, en cas d'égalité de points, le compétiteur ayant le moins de Shido gagne.

**SAISIES** : seront désormais pénalisées avec shido

Il est interdit :

- De rompre la saisie avec 2 mains sur la main, le poignet, l'avant-bras ou la manche de l'adversaire (1)

Remarque : N'est pas considéré comme rompre si l'une de ses 2 mains est sur son propre judogi (2).



- De rompre la saisie de la manche à l'aide de son propre genou (3) et (4).



## Expérimentation du règlement

- De rompre la saisie en donnant un coup (5).
- De dominer physiquement son adversaire au Kumi Kata sans aucune action d'attaque réelle (6).



- De bloquer à 1 main (7) ou 2 mains (8) sans intention d'attaquer.



- La garde croisée doit être suivie par une attaque immédiate. Même règle que pour la saisie de la ceinture et la saisie avec les deux mains du même côté (9, 10).



Les arbitres doivent strictement pénaliser les combattants :

- qui essayent de ne pas être saisis par l'adversaire (ex : protection du revers) (11).
- Qui ne s'engagent pas en Kumi kata rapide et/ou qui essayent de ne pas être saisis par l'adversaire (12).



## Expérimentation du règlement

- Il est interdit de ceinturer l'adversaire pour le projeter en saisie directe de face (prise de l'ours) (13).

Remarque : si seul Uke a une main sur le judogi, Tori ne peut pas le ceinturer directement pour le projeter. (Sanction Shido)



**SAISIES de JAMBE** : seront désormais pénalisées avec Hansokumake (14 - 19)

- Toute saisie ou action en Tachi Waza en dessous de la ceinture, avec une ou deux mains ou avec le ou les bras en attaque ou défense, telle qu'une combinaison, un blocage, une contre-attaque ou une liaison debout-sol.



En Ne Waza les prises en dessous de la ceinture sont autorisées. Dans les actions intermédiaires il faut attendre que la position Ne Waza soit bien marquée pour qu'il puisse agir sur les jambes.  
Exemple : impossibilité de projeter son adversaire car il est en position complète de Ne Waza.

## Expérimentation du règlement

### Osae-Komi, Kansetsu Waza et Shime Waza

- Osae-Komi : 10 secondes pour Yuko, 15 secondes pour Waza-Ari et 20 secondes pour Ippon.
- Kansetsu Waza autorisés pour les Cadets, application du même règlement que pour les Juniors et Seniors.
- Kansetsu Waza et Shime Waza réalisés à l'intérieur de la zone de combat et reconnus comme efficace sur l'adversaire seront **maintenus**, même en cas de sortie de la zone de combat (20-25).



Osae-Komi continuera également en dehors de la zone de combat, à partir du moment où elle a été engagée à l'intérieur de cette zone (26-27).



### Le Salut

Lorsque les combattants entrent sur le tatami, ils doivent se diriger ensemble vers l'entrée de la zone de combat et effectuer le salut en même temps dans la zone de combat.

Les combattants **ne doivent pas se toucher la main AVANT** de commencer le combat (28).



## Non combativité

Les deux combattants sont dans la dynamique d'une recherche d'attaque pour finaliser vers le Ippon.

### Définition :

Il n'attaque pas, ne construit pas, ne prend pas de risque.

Les critères observables : à partir du moment où le Kumikata est installé, il a la possibilité d'attaquer mais ne fait rien.

2 formes de non combativité

- « il ne saisie pas » les opportunités qui se présentent
- gestion du temps : exemple : je mène d'une valeur et je commence à gérer.

### A quel moment sanctionner :

Le moment opportun est d'attendre que la séquence se termine, lorsqu'il y a un matte pour annoncer la pénalité.

Il faut éviter une rupture du combat qui pourrait être défavorable à l'un des combattants.

A noté : on peut interrompre le combat mais en choisissant le moment opportun.

### Notion de temps :

Avant il était défini qu'au bout de 25 à 30 sec le judoka pouvait être sanctionné. Aujourd'hui il y a toujours la notion de temps mais c'est à l'arbitre de déterminer cela. Par contre on peut difficilement sanctionner en dessous de 15 sec. L'arbitre ne peut pas avoir une lecture du combat convenable en si peu de temps.

## Suite de la non combativité

### Observables :

Le temps, l'attitude, le déplacement, la préparation de l'action.

### Les juges :

Ils doivent se manifester au moment du matte et non pendant l'action afin de ne pas perturber le combat (ni l'arbitre ni les combattants).

Il ne faut pas confondre la non combativité et l'attitude défensive.  
On utilise la moulinette\* pour sanctionner la non combativité.

\*La moulinette : faire tourner les avants bras à la hauteur de la poitrine

## Fausse attaque

### Situations :

Action du judoka qui veut faire croire à une attaque mais qui n'a volontairement pas l'intention de mettre ippon ou de faire tomber son adversaire. (voir règlement)

### Observables :

- Kumi Kata installé ou non
- Préparation
- Déséquilibre
- Notion de prise de risque
- Nécessité d'une défense de uke

Sur les familles de seoi : kumi kata lâché donc aucune possibilité de faire tomber

Famille de maki komi : fait d'aller chercher directement le sol après avoir tourné le dos

Famille des sutemi : timing et distance entre le placement de la jambe et le placement du dos au sol

Famille des balayages et fauchages : à différencier d'avec les coups de pieds

### Critères tactiques :

- gestion dans le temps (début/fin de combat)
- répétition
- aspect tactique de la surface de combat

### Attitude de Uké :

Faire attention à différencier l'attaque ratée et le fait d'une défense de Uké.



## Judo négatif

### Définition :

Le judo négatif représente tout comportement dont l'objectif est d'empêcher la créativité de l'adversaire.

### Exemples :

Défense exagérée (DE), Fausse attaque (FA), Refus de saisie, Fuite, Sortir ou faire sortir de la zone de combat, Attitude dominante exagérée, Saisies non autorisées

### Observables :

Posture : lequel a une posture permettant la construction du combat

Déplacement : lequel dirige ou organise le déplacement du couple

Saisie : lequel utilise une saisie permettant la création

Déséquilibres : lequel crée les déséquilibres

## Benjamins

### Définition :

Le critérium benjamin doit permettre aux enfants d'accompagner leur découverte de la compétition dans une atmosphère éducative, dépassionnée sans pression sur les participants. C'est une entrée progressive dans la compétition sous une forme adaptée qui est recherchée.

De l'engagement à la remise des récompenses, le benjamin doit être dans un contexte éducatif. Les accompagnateurs, les parents doivent dans la mesure du possible être concernés par l'organisation. Les rencontres doivent être courtes et se dérouler dans une ambiance empreinte de sérieux et de respect.

### Arbitrage :

Règlement spécial éducatif (Les spécificités du règlement Minimes s'appliquent aux Benjamins, hormis les restrictions ci-dessous qui sont spécifiques aux benjamins)

a) Saisies : Le combat débute à distance (saisies non installées) L'arbitre veillera à l'installation systématique d'une saisie à deux mains pour les deux participants. Après cette saisie, les attaques « à une main » (ippon Seoi nage, Koshi Guruma...) seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de Uke (matte immédiat dans les cas inverses). Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier Uke).

b) Formes techniques : Interdiction des Sutémi, des Maki komi et des attaques avec 1 ou 2 genoux au sol. Interdiction des clés de bras et des étranglements.

c) Pénalités :

Matte, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Shido Ou Matte, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Hansoku make comme chez les Minimes.

Principe de pénalisation :

L'arbitre n'avertit le fautif qu'une seule fois par niveau de sanction (soit pour le Shido soit pour le Hansoku make), le combattant ne peut donc au maximum recevoir que deux explications lors d'un combat sans pénalisation.

Pour donner hansoku make il doit y avoir la majorité absolue.

Système de score : Le combat s'arrête au premier Ippon.

## Minimes

### Définition :

La catégorie minime correspond à une période de formation. Il importe d'offrir une pratique sécurisée aux jeunes judokas, tout en valorisant un judo d'attaque et de projection permettant une progression technique à long terme. Les compétitions de cette catégorie d'âge permettent, parmi l'autre critère, aux conseillers techniques de détecter les judokas qui pourront rejoindre les centres d'entraînement de la filière du haut niveau fédéral (dès leur première année cadet).

La coupe minimes permet aux jeunes de s'exprimer dans un contexte éducatif. Animation, acquisition d'expériences, contacts et échanges priment sur le résultat sportif.

Dans la continuité du judo pratiqué par les benjamins, la position naturelle (shizen tai) et la saisie fondamentale à 2 mains (col et manche) sont des facteurs essentiels dans l'objectif de construire à moyen terme un judo de qualité, dynamique et complet.

### Arbitrage :

Le combat débute à distance. Les 2 judoka cherchent à construire une saisie à 2 mains. Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier Uke). Les attaques « à une main » seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou d'Uke (matte immédiat dans les cas inverses).

#### 1) Les fautes de Kumi kata et attitudes négatives :

- Rompre la saisie avec 2 mains sur la main, le poignet, l'avant-bras ou la manche. Remarque : N'est pas considéré comme rompre si l'une de ses 2 mains est sur son propre judogi.
- Rompre la saisie de la manche à l'aide de son propre genou.
- Rompre la saisie en donnant un coup.
- Saisir la ceinture sans attaque immédiate.
- Saisir avec les deux mains du même côté sans attaque immédiate.
- Dominer physiquement au Kumi Kata sans aucune action d'attaque réelle.
- Éviter et gêner les saisies (ex. : Protection de son revers, repousser systématiquement les saisies, ne pas engager de Kumi kata, fuir pour ne pas être saisis par l'adversaire...).
- Ceinturer pour projeter en saisie directe de face (prise de l'ours).

Adaptation pédagogique pour les Minimes : Matte, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Shido.

Nota : Les pénalités Shido ne donnent pas d'avantage au score et permettent de départager les judoka en fin de combat.

## Suite règlement Minimes:

### 2) Les Formes techniques :

– interprétation des « maki komi » et des « Sutémi » : pas de garde unilatérale ou garde croisée, ni de saisie ceinture pour les formes Sumi-Gaeshi et autres formes de Sutémi ou Maki Komi.

Si le judoka se jette au sol sans suffisamment de préparation et de déséquilibre ou si son mouvement est jugé dangereux,

– le contre d'Uchi Mata en se jetant dans le dos est interdit.

– les techniques Forme Seoi nage et Tai Otoshi (de même type) réalisées avec un genou au sol sont autorisées et validées. Les techniques Forme Seoi nage (ou de même type) en se jetant directement deux genoux au sol sont interdites et donc non validées.

Adaptation pédagogique pour les Minimes : matre, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Shido.

Rappel : l'arbitre doit annoncer rapidement « matre » quand les 2 combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas de résultat immédiat (2 à 3 secondes). Pas de sanction.

### 3) Les fautes de saisies sous la ceinture :

Toute saisie ou action en Tachi Waza en dessous de la ceinture, avec une ou deux mains ou avec le ou les bras en attaque ou défense, telle qu'une combinaison, un blocage, une contre-attaque ou une liaison debout-sol.

Adaptation pédagogique pour les Minimes : matre, explication de la faute sans sanction la première fois, puis si récidive Hansoku make.

– interdiction des clés de bras et des étranglements.

– la forme d'entrée Sankaku est autorisée en renversement dans sa forme fondamentale, sans contrainte sur la nuque et en libérant les jambes au moment de l'immobilisation.

– la forme d'entrée Sankaku inversée est interdite.

– les formes de retournement avec contrainte sur les cervicales sont interdites (Exemple : Forme dite « Reitter »). Les contraintes sur les cervicales sont interdites sous toutes ses formes. (Debout ou au sol).

Principe de pénalisation : L'arbitre n'avertit le fautif qu'une seule fois par niveau de sanction (soit pour le Shido soit pour le Hansoku make), le combattant ne peut donc au maximum recevoir que deux explications lors d'un combat sans pénalisation.

Pour donner hansoku make il doit y avoir la majorité absolue.