



ARBITRAGE JUDO - Saison 2012 – 2013

Règlement FFJDA

Règlement spécial éducatif - Benjamins(es)

1 – Kumi Kata

A) Prise de Garde : saisies non installées, le combat débute à distance

- L'arbitre doit veiller à l'installation systématique d'une saisie à deux mains pour les deux combattants, **La garde Haute est autorisée mais sans plier Uké (si Uké est plié en deux par Tori Matté explication de la faute et annoncer Shido)**.
- Après la saisie, les attaques à une main sont autorisées à condition qu'il n'y ait pas de contrainte au niveau du cou de Uké (ex :Kubi Nage, Koshi Guruma), et dans la mesure où le résultat est immédiat. Sont également autorisées, dans les mêmes conditions de résultat immédiat, les techniques telles que Uki Goshi et O Goshi, dans le cas contraire, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute aux combattants.
- A chaque reprise (après chaque Hajimé), l'arbitre doit veiller à l'installation systématique d'une saisie à deux mains pour les deux combattants, **La garde Haute est autorisée mais sans plier Uké (si Uké est plié en deux par Tori Matté explication de la faute et annoncer Shido)**.
- La garde installée en position unilatérale et la garde croisée sont interdites, (forme Hikkomu Gaeshi et autres formes avec la ceinture), annoncer Matté, donner Shido et immédiatement et expliquer la faute.

B) Saisie non conforme :

- **Les Saisies, les blocages, les barrages en dessous de la ceinture**, les Maki Komi et les Sutemi: sont interdites dans tous les cas (**directe, en enchaînement ou en contre-prise**).
- En présence de tels cas, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute et donner Shido au combattant.

2 – Formes techniques non autorisées

A) Debout et Sol :

- Les Sutémi, les Makikomi, les attaques avec un ou deux genoux en appui au sol, en présence de tels cas, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute aux combattants et donner Shido.
- Les techniques en Tachi Waza avec contraintes sur les cervicales (en ne tenant que la nuque sans contrôle du bras ou de la saisie du revers) sont interdites sous toutes ses formes annoncer Matté immédiatement, expliquer la faute aux combattants et donner Shido.
- les clés de bras et les étranglements, Matté, expliquer la faute et annoncer Shido si récidive de la faute Matté, expliquer la faute **HANSOKU MAKE (ne pas annoncer)**.

B) Osaekomi :

- Forme Sankaku, avec jambes croisées ou non : En cas de progression vers un étranglement (action des jambes pour étrangler), annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute, donner Shido.
- Les techniques en Ne Waza avec contraintes sur les cervicales (en ne tenant que la nuque sans contrôle du bras ou de la saisie du revers) sont interdites sous toutes ses formes annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute aux combattants et donner Shido.
- Osaekomi en forme REITER, annoncer Matté immédiatement, expliquer la faute aux combattants et donner Shido.



C) Cas particuliers :

- Quand les combattants sont en « corps à corps » (debout, attaque de l'un et défense de l'autre en Jigotai ou en faisant Hara) et se neutralisant : annoncer Matté immédiatement.

3 – Renversements - Retournements : formes non autorisées

A) En prenant et en entourant la tête à l'envers : (forme REITER)

- Forme REITER ou autres retournements avec contraintes sur les cervicales (en position quadrupédique ou allongé de face), annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute et donner Shido.

B) En forme Sankaku, avec jambes croisées :

- Voir chapitre 2 – B) ci-dessus.
- Retournement en forme de Sankaku dans le sens contraire de la jambe engagée (en position quadrupédique ou allongé de face).

4 - Osaekomi

A) Temps des immobilisations :

- 15 à 19 secondes : Yuko
- 20 à 24 secondes : Waza Ari
- 25 secondes : Ippon

B) Osaekomi en bordure, avec sortie de tapis :

- En cas d'osaekomi en bordure, et qu'ensuite les 2 combattants sortent de la surface de combat, laisser continuer l'osaekomi jusqu'à Ippon ou Toketa (et Matté après le Toketa).
- Si Uké enroule une jambe de Tori par un croisement de ses jambes par-dessus ou à l'envers, annoncer Toketa (et Matté).

5 – Intervention de l'Arbitre

L'arbitre doit intervenir rapidement pour arrêter toutes les actions qu'il estime dangereuses, et en expliquer la raison aux combattants. Si l'intervention est due à une **action dangereuse** d'un combattant, il faut **expliquer la faute**, et **arrêter** le combat **si récidive**.

6 – Temps de combats

- Féminines : 2 minutes
- Masculins : 2 minutes



7 – Pénalités

A) Généralités :

- 1^{ère} faute Quelle que soit la faute – Explication de la faute et donner Shido.
- 2^{ème} faute Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko .
- 3^{ème} faute Explication de la faute et donner Shido 3 = waza Ari.
- 4^{ème} faute Explication de la faute et désigner le vainqueur ne pas annoncer HANSOKU MAKE.

B) Exceptions et cas particuliers :

Les saisies en dessous de la ceinture sont interdites « elles sont dans un groupe de fautes particulières donc à part »

- 1^{ère} faute Explication de la faute = Shido.
- 2^{ème} faute Explication de la faute et désigner le vainqueur ne pas annoncer HANSOKU MAKE.

Attention à l'application des sanctions en cas de fautes cumulées.

Cas particuliers :

- Toutes les actions sur la tête « diving » (**repêchage possible**) et tout ce qui est contraire à l'esprit du judo (pas de repêchage), explication de la faute et ne pas annoncer Hansoku maké direct et désigner le vainqueur.

8 – Résultat du combat

A) Arrêt du combat au premier Ippon.

B) Décision obligatoire à l'issue du temps de combat initial (Hantei aux drapeaux).

C) Golden Score : l'avantage décisif ne s'applique pas.

9 – Accompagnants

Le temps mort de 15'' pour chaque combattant s'appliquera ou ne s'appliquera pas suivant les choix des Ligues. Si un accompagnant demande son temps mort les deux combattants doivent rejoindre simultanément leur accompagnant.



Exemple 1 :

1. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute (ne pas annoncer) HANSOKU MAKE rouge.

Exemple 2 :

1. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute donner Shido 2 = Yuko « blanc ».

Exemple 3 :

1. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Fausse attaque rouge Matté = Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko « blanc ».
3. Attaque directe jambe rouge Matté = Explication de la faute (ne pas annoncer) HANSOKU MAKE « rouge ».

Exemple 4 :

1. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Fausse attaque « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko « blanc ».
3. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 3 = Waza Ari « blanc ».

Exemple 5 :

1. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko « blanc ».
3. Makikomi direct « rouge » Matté Explication de la faute et donner Shido 3 = Waza Ari « blanc ».

Exemple 6 :

1. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko « blanc ».
3. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute (ne pas annoncer) HANSOKU MAKE rouge.

Exemple 7 :

1. Fausse attaque « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido.
2. Makikomi direct « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 2 = Yuko « blanc ».
3. Attaque directe jambe « rouge » Matté = Explication de la faute et donner Shido 3 = Waza Ari « blanc ».
4. Fausse attaque «rouge» Matté = Explication de la faute (Shido 4) (ne pas annoncer) HANSOKU MAKE rouge.
