



ARBITRAGE JUDO - Saison 2011 – 2012

Règlement FFJDA

Règlement spécial éducatif - Minimes (M&F)

1 – Kumi Kata

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

- Pas de passage obligé par la garde fondamentale. Un combattant peut lancer une attaque à une main directement (dans les 2 secondes pour éviter que s'installe cette position).
- **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)**
- 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, donner Shido au combattant.
- **La garde installée en position unilatérale et la garde croisée sont interdites**, mais le passage de garde possible (forme Hikkomi Gaeshi et autres formes avec la ceinture).

B) Saisies non conformes :

- **Les saisies en dessous de la ceinture sont interdites en attaque directe et en enchaînement.** Elles sont autorisées en contre-prise.
- En cas de saisie directe et en enchaînement, annoncer Matté immédiatement et explication de la faute et annoncer Shido au combattant si récidive annoncer Matté immédiatement et explication de la faute et donner Hansoku Make.

2 – Formes techniques autorisées et non autorisées

A) Debout et Sol autorisées :

- Les Sutémi, les techniques sous la forme de Seoi Nage et de Tai Otoshi (ou de même types) réalisées avec un genou au sol sont autorisées et validées.
- La forme d'entrée en Sankaku est autorisée (en position quadrupédique ou allongé de face) en renversement du côté de la jambe engagée et dans sa forme fondamentale, sans contrainte sur la nuque et en libérant les jambes au moment de l'immobilisation.

B) Debout et Sol non autorisées:

- Les Makikomi directs lorsque Tori se jette au sol avec ou sans déséquilibre.
- Les techniques en Ne Waza ou 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 et donner Shido.
- Les techniques forme Seoi Nage (ou du même type) réalisées en mettant ou se jetant à deux genoux au sol, où le poids du corps de Tori s'écrase sur les genoux.
- Le contre de Uchi Mata en se jetant dans le dos du partenaire.
- Tous les mouvements dangereux (Kawazu Gaké – Kani Basami etc...) Annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute, puis donner Hansoku Make.

... / ...



- Osaekomi en forme REITER, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute, annoncer Shido.
- Osaekomi en forme Sankaku, « avec les jambes qui restent croisées », annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute, puis donner Shido.
- Les clés de bras et les étranglements, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute, puis donner Hansoku Make.

- En cas de réalisation de ces techniques, annoncer Matté immédiatement et expliquer la faute et annoncer la pénalité aux combattants.

C) Cas particulier :

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

B) En forme Sankaku, avec jambes croisées :

- Retournement en forme de Sankaku dans le sens contraire de la jambe engagée (en position quadrupédique ou allongé de face). Matté immédiatement et expliquer la faute, annoncer Shido.

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 annoncé 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 – Temps de combats

Féminines : 3 minutes
Masculins : 3 minutes

6 – Pénalités

A) Généralités :

- 1^{ère} faute Quel que soit la faute – explication de la faute et annoncer Shido.
- 2^{ème} faute explication de la faute et annoncer Shido = Yuko.
- 3^{ème} faute explication de la faute et annoncer Shido = WAZA ARI.
- 4^{ème} faute explication de la faute et annoncer HANSOKU MAKE et désigner le vainqueur.

B) Exceptions et cas particuliers :

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

- 1^{ère} fois explication de la faute et annoncer Shido (elle s'additionne avec les généralités).
- 2^{ème} fois explication de la faute et annoncer HANSOKU MAKE et désigner le vainqueur.

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

C) 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 après annoncer Hansoku maké direct et désigner le vainqueur.

7 – Résultat du combat

A) Résultats prévus par le règlement.

B) Golden Score : En cas d'égalité parfaite à l'issue du temps réglementaire, l'avantage décisif s'applique : une minute de combat.

C) HANTEI décision aux drapeaux.

8 – Accompagnants

Le temps mort de 15" pour chaque combattant s'appliquera ou ne s'appliquera pas suivant les choix des Ligues. Pendant le GOLDEN SCORE, pas de temps mort, l'arbitre devra (si les deux temps ou un temps) n'a pas été demandé, proposer aux accompagnants d'en disposer avant le début du GOLDEN SCORE. 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 et 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 et 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 et 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) et annoncer HANSOKU MAKE « rouge ».
