

Arbitrage des animations judo – FFJDA

Application au 1^{er} septembre 2018

Objectif : Valoriser la production du judo et la recherche du Ippon

L'arbitrage « Animation » suit le règlement FIJ avec une adaptation française. Il concerne l'ensemble des compétitions nationales, régionales et départementales à l'exception des :

- Championnats de France individuels 1ère division cadets, juniors, seniors et équipes seniors 1ère division ainsi que leurs phases de sélection
 - Le championnat de France 2ème division seniors, ainsi que la phase régional en octobre 2018
 - Championnats de France par équipes cadets et juniors ainsi que leurs phases de sélection
 - Tournois Label Excellence et Label A cadets, juniors, seniors
- Temps de combat : **3** minutes
- En **équipe** : **Hikiwake** annoncé en fin de combat si égalité de score
- En **individuel** : Pas de Golden score – **décision** obligatoire
- **Critères de décision** :
- **1^{er}** : Le nombre de **Kinza** (tout impact en **Nage-waza** suite à l'application d'une technique qui n'aboutit pas à Waza-ari ou ippon ; en Ne-waza à partir de 3 secondes)
 - **2^{ème}** : Le nombre de **Shido**
 - **3^{ème}** : L'**activité** (nombre d'attaques, attitude, travail en Ne-waza...)
- Protocole : les juges se lèvent, l'arbitre vient recueillir leurs avis sans concertation préalable.
- **Valeurs de projection** : Les actions avec un impact sur les coudes ou sur les mains ne sont pas comptabilisées (sauf, si il y a continuité avec un déroulé sur le dos).
- Seules **fautes sanctionnées** :
- Fautes **dangereuses** ou relevant d'une **attitude contraire à l'esprit du judo** : Hansoku make
 - Le judo **négatif intentionnel** : fuites, empêchement d'attaquer,... : Shido
 - Les **fautes mineures répétées** par un judoka malgré les explications de l'arbitre : Shido (arbitre doit vivre, comprendre et lire le combat et non pas arbitrer avec simplement un règlement)

Règlement Animations Minimales : prendre en compte ce qui précède avec les exceptions suivantes :

- En **équipe** : Pas de Hikiwake - **décision** obligatoire
- **Contraintes cervicales** en Tachi-waza et Ne-waza (**Reiter, Sankaku gatame inversé, ...**) : Celles-ci doivent être stoppées immédiatement par Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)
- **Clés de bras et étranglements** : Interdits, ceux-ci doivent être stoppés immédiatement par Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)
- **Techniques à genoux** : Autorisées avec un ou deux genoux au sol, attention aux fausses attaques !

- **Contres** : Autorisés, sauf le contre en se jetant dans le dos de l'adversaire
Exemple : Uchi mata gaeshi : non comptabilisé si résultat (si récidive = Shido)

- **Kumi kata** : Garde croisée non autorisée (voir exemple ci-contre)
Cette garde doit être arrêtée immédiatement par Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)



Règlement d'animations benjamines : prendre ne compte ce qui précède avec les exceptions suivantes :

- Temps de combat : **2** minutes
- Le combat **démarre à distance**. Après une saisie à deux mains **conventionnelle**, les attaques à une main sont **alors** autorisées (Ippon seoi nage, O goshi...)
Si **attaque à la volée** : Matte immédiat avec explication (non autorisée : il faut un passage obligatoire par deux mains posées...) (si récidive = Shido)

- **Kumi kata** : Cette forme unilatérale n'est pas autorisée (voir exemple ci-contre)
Cette garde doit être stoppée immédiatement par Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)



- **Sutemi** : Interdits (Tomoé nagé - Yoko tomoé nagé - Ura nagé - Sumi gaeshi...) : Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)
- **Makikomi** : Autorisés
- **Contres** : Les contres démarrant debout sont autorisés (exemple : Ko soto gake finissant en forme Tani otoshi).
Si contre en Sutemi : à arbitrer au sens premier du terme et en fonction de la situation : pas de Shido direct, explication d'abord (voir deux explications) - le tout étant de faire de l'éducation Judo
- **Techniques à genoux** : Autorisées avec un ou deux genoux au sol, attention aux fausses attaques

Règlement d'animations poussins & mini-poussins : prendre ne compte ce qui précède avec les exceptions suivantes :

- Temps de combat : Maximum **1 minute 30**
- **Kumi kata** : Le combat démarre avec une garde installée à deux mains. Pour toute phase d'attaque à une main qui aurait échoué, un retour à deux mains est nécessaire.
- **Techniques à genoux** : Interdites, Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive, voire deux récidives = Shido)
- **Makikomi** : Interdits
- **Hon gesa gatame** : Sonomama puis repositionnement en Kusure gesa gatame et yoshi