

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 1^{ère} division cadets, juniors, seniors et équipes seniors 1^{ère} division ainsi que leurs phases de sélection
- Le championnat de France 2^{ème} division seniors, ainsi que la phase régional en octobre deux0une8
- 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 Tachi-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 : 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, les attaques à une main sont 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)



- **Makikomi** : Autorisés
- **Sutemi** : Interdits (Tomoé nagé - Yoko tomoé nagé - Ura nagé - Sumi gaeshi) : Matte avec explication de la faute et pas de sanction (si récidive = Shido)
- **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