

## EVOLUTION TECHNIQUE DE LA PRATIQUE DU JUDO EN COMPETITION

# REGLES D'ARBITRAGE DU JUDO FRANÇAIS

**CE REGLEMENT CONCERNE TOUTES LES MANIFESTATIONS SPORTIVES FEDERALES A L'EXCEPTION :**  
- DES CHAMPIONNATS SENIORS 1ERE DIVISION, INDIVIDUELS ET PAR EQUIPES  
- DES REGLEMENTS SPECIAUX JEUNES

### L'OBJECTIF DE CE NOUVEL ARBITRAGE EST DE RESPECTER LES FONDAMENTAUX DU JUDO

De rendre la **pratique de compétition plus attractive**,

De garder en référence l'**application des fondamentaux dans la recherche du ippon** (kuzushi, tsukuri, gake),

D'**éviter la recherche de la pénalité pour gagner...**

**LE PRINCIPE DU JUDO** est d'abord la recherche du **IPPON**.

### NOS PRINCIPES

- **L'esprit, le comportement, la bonne attitude et l'engagement doivent primer,**
- **Favoriser l'accès à la compétition dans la sécurité, la facilité et le plaisir dans la pratique.**

### LES CHANGEMENTS

#### 1 - Les changements en NAGE WAZA

- ✓ **Debout, toute saisie du pantalon est interdite.**
- ✓ Toutes les **saisies de jambe** sont **autorisées après garde installée** à une ou deux mains et attaque immédiate, ex : morote gari.
- ✓ Une technique de projection commence lorsque Tori est en position debout et continue jusqu'au sol sans arrêt significatif.

**Les valeurs techniques sont :**

- Le **yuko**, le **waza ari**, le **ippon**.
- Le **koka est abandonné**.
- **La décision est obligatoire**, fin de l'avantage décisif.
- Pour décerner la victoire, la technique prime sur la pénalité.

#### Nouvelle échelle des pénalités

Le **premier avertissement pour non combativité est gratuit**.  
En cas de récidive → shido.

Dans les tous autres cas de fautes, les pénalités sont immédiates.

- 1<sup>er</sup> shido = yuko à l'adversaire
- 2<sup>ème</sup> shido = waza ari à l'adversaire
- 3<sup>ème</sup> shido = hansoku make → ippon à l'adversaire.

#### ✓ **La règle de l'avantage sur la liaison debout/sol**

En cas de fausse attaque :

Il faut laisser la possibilité à Uke d'enchaîner au sol et donner la pénalité à Tori sans interrompre le combat.  
L'arbitre signalant la pénalité en cours doit désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

**Est considérée comme liaison debout/sol toute technique de projection pratiquée avec un temps d'arrêt significatif ou avec des reprises d'appuis répétées.**  
**Pas de valeur donnée, mais possibilité de poursuivre en ne waza.**

### ✓ Actions en bordure

Pour qu'une action en bordure soit valable, il faut qu'une partie du corps d'un des deux combattants soit encore dans la surface de combat avant le déclenchement de l'attaque.  
Toute sortie de tapis ou poussée volontaire doit être sanctionnée par shido.

### ✓ Axe de projection

Sur les techniques de projection comme seoi nage, lorsque Uke passe dans le dos de Tori et chute à l'opposé de la direction initiale : **pas de valeur annoncée**.

Il faut **déterminer l'axe de la chute** et tenir compte de la médiane du dos de Tori.

- ✓ Sur toute réaction technique de Uke, sur l'attaque de Tori, bien définir s'il y a **défense ou kaeshi waza**.
- ✓ Dans les situations de **kaeshi waza**, il faut donner la valeur à celui qui contrôle **l'action de projection finale. En cas de doute, ne pas donner de valeur**.
- ✓ Pour valider le **contre de sumi gaeshi**, Uke doit **supprimer la jambe d'appui** de Tori.

## 2 – Les changements en NE WAZA

### ✓ Le principe d'osaekomi est précis :

Pour valider l'osaekomi, Tori doit contrôler Uke sans être lui-même contrôlé.

[**Détails** : En osaekomi, si Uke entoure la jambe de Tori à l'envers, il n'y a pas toketa]

En **osaekomi**, en bordure avec sortie de tapis, l'arbitre doit laisser continuer le combat et annoncer toketa uniquement sur une sortie technique de Uke.

Une action en shime waza ou kansetsu waza engagée à l'intérieur de la surface de combat et se terminant à l'extérieur, l'action sera valable s'il y a résultat immédiat.

Dans le travail au sol, pour obtenir le matte, Uke doit se relever ou soulever Tori en étant lui-même en position de force et de contrôle.

### ✓ Changement des temps d'osaekomi

➤	5" à 14"	→	Yuko
➤	15" à 19"	→	waza ari
➤	20"	→	ippon

## 3 – Précisions

### ✓ Gestion du combat

Bien **différencier** le judo **néгатif** du judo **passif**.

Bien **différencier une domination outrancière** au kumikata et une **position d'attaque**.

Il faut **faire la différence** entre la **préparation d'attaque** et la **non combativité**.

Les **phases de construction et de préparation d'attaque** doivent avoir suffisamment de temps pour **se développer**. Au-delà, avertissement puis shido.

Le judo c'est **gagner avec le plus gros avantage** et non avec le cumul d'avantages.

L'arbitre doit mémoriser tout le combat afin de **donner la bonne décision** en faveur de celui qui a **marqué le plus gros avantage** et non en fonction du nombre d'avantages.

### ✓ Coach

Son rôle est **d'accompagner** le combattant en optimisant l'**autonomie** de celui-ci.

Les arbitres veilleront à appliquer strictement les **consignes règlementaires** et devront intervenir dans le cas où son attitude serait contraire à l'esprit du judo.