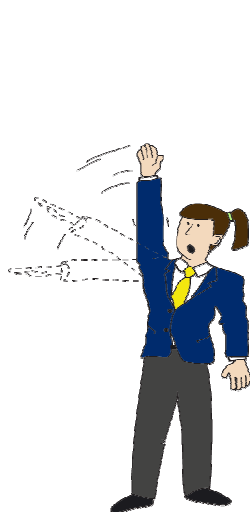


# REGLEMENT D'ARBITRAGE DU JUDO FRANCAIS

**S  
T  
A  
G  
E  
  
4  
  
E  
T  
  
5  
  
O  
C  
T  
O  
B  
R  
E  
  
2  
0  
0  
8**



**2  
0  
0  
8  
.  
.  
.**

**EVOLUTION TECHNIQUE DE LA PRATIQUE  
DU  
JUDO EN COMPETITION**

Patrice BERTHOUX  
CTSR PICARDIE

## 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 récurrence → 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 matse, 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 **négatif** 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.

## EVOLUTION TECHNIQUE DE LA PRATIQUE DU JUDO EN COMPETITION

# REGLES D'ARBITRAGE DU JUDO FRANÇAIS

Direction Technique Nationale - Commission Nationale d'Arbitrage

*Ce règlement concerne toutes les manifestations sportives fédérales à l'exception :*  
- des championnats seniors 1ère division individuels et par équipes  
- des règlements spéciaux des jeunes.

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

C'est également rendre la pratique de compétition plus attractive, garder en référence l'application des fondamentaux dans la recherche du ippon (kuzushi, tsukuri, gake), et d'éviter la recherche de la pénalité pour gagner ...

... car 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 en NAGE WAZA

### Debout, toute saisie du pantalon est interdite

Toutes les saisies de jambes 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.

- 1er shido = yuko à l'adversaire
- 2ème shido = waza ari à l'adversaire
- 3ème shido = hansoku make et 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.

## LES CHANGEMENTS en NAGE 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 doit être sanctionnée par shido.



### Axe de projection

Sur les techniques de projection comme sei 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; l'arbitre **définira 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.

## LES CHANGEMENTS en NE WAZA

Le principe d'osaekomi est précis :

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



Détail : 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

**de 5" à 14"**

YUKO



**de 15" à 19"**

WARA-ARI



**à 20"**

IPPON



## Quelques précisions

### Gestion du combat

Bien différencier le judo négatif 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 réglementaires et ne devront pas hésiter dans le cas où son attitude serait contraire à l'esprit du judo.

*... n'oublions pas que LE PRINCIPE DU JUDO ...  
.. est d'abord la recherche du IPPON.*

# ANNEXES

## « Tachi Waza »

### Morote Gari :

- Il faut qu'il y est saisie auparavant à une ou deux mains...
- Saisie d'une jambe à deux mains : c'est interdit.
- Saisie du pantalon interdite en attaque et en défense

### En attaque debout à genoux :

- Temps d'arrêt et continuité : c'est considéré comme amenée au sol (Ne Waza) exemple Uke fait défense ou manque de dynamique de Tori, il est obligé de reprendre des appuis : c'est amenée au sol...
- Règle de l'avantage : en liaison debout/sol ; si uke enchaîne (shido et laisser continuer)

### Sur briser de force :

- Si accompagnement : **c'est rien**
- Si accompagnement, plus kake : **c'est valeur**

### Prise de jambe : sumi gaeshi

1. Sumi gaeshi de Tori: uke saisit la jambe : **Valeur pour Tori**
2. Sumi gaeshi de Tori: Uke saisit la jambe d'appui : **Valeur pour Uke**
3. Sumi gaeshi de Tori : uke anticipe ; **Valeur pour Uke (Tori touche directement au sol sans reprise d'appui)**
4. Sur attaque simultanée : **Rien...**

### Sur Seoi Nage :

- Si la projection n'est pas dans l'axe : **Pas de résultat** (ex : sur esquive à gauche)  
Pour l'action soit retenue, il faut le ramener dans l'axe devant.

Tori bloque sur un Kumi kata fort : **Shido pour attitude défensive...**  
Uke saisie pantalon en action, peut avoir valeur mais aussi sanction, A vérifier...

## « Ne Waza »

En Osae Komi :

- Si les deux jambes sont en dessous de Uke ; ***Pas osae komi possible. Pour qu'il y est osae komi, Tori doit pouvoir évoluer sans gêne en Kesa et Shiho Gatame.***
- Si Tori contrôle en osae komi Uke, ils sortent du tapis : ***il y aura toujours osae komi ; puis, Uke renverse Tori sur l'intérieur du tapis : Uke ne peut pas reprendre osae komi car l'enchaînement vient de l'extérieur...***

Sur Etranglement et Clé:

- S'il y a sorti de tapis, puis résultat immédiat : c'est valable pour le résultat