

LE KUMI-KATA et l'ARBITRAGE

Tableau récapitulatif

AVANT LA SAISIE DU KUMI-KATA			KUMI-KATA INSTALLE					
			SAISIE NORMALE			SAISIE ANORMALE		
Intitulé de la faute	Notion de temps	Sanction	Intitulé de la faute	Notion de temps	Sanction	Intitulé de la faute	Notion de temps	Sanction
* Eviter intentionnellement de saisir l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat.	Plus de 5"	SHIDO	* En position debout... ne faire aucune attaque (non combativité)	20" à 30"	SHIDO	* En position debout prendre une saisie qui n'est pas normale sans attaquer	3" à 5"	SHIDO
			* En garde haute, passer la tête sous le bras dans un but défensif	Direct	SHIDO	* Saisir le ou les pieds, la ou les jambes avec une ou deux mains sauf attaque simultanée...	Direct	SHIDO
			Prendre une saisie "normale" consiste généralement à tenir de la main gauche toute partie du côté droit de la veste de l'adversaire au dessus de la ceinture et de la main droite toute partie du côté gauche de la veste de l'adversaire au dessus de la ceinture			* Saisir la ceinture sans attaquer	3" à 5"	SHIDO
* Tenir continuellement les doigts entrelacés d'1 ou des 2 mains de l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat	Plus de 5"	SHIDO				* Saisir les 2 revers d'une seule main	3" à 5"	SHIDO
						* Tenir continuellement les doigts entrelacés d'1 ou des 2 mains de l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat	Plus de 5"	SHIDO
			* Prendre une saisie en bout de manche dite "revolver"	Direct si négatif	SHIDO	* Prendre une saisie en bout de manche dite "revolver"	Direct	SHIDO
* Tordre les doigts de l'adversaire	Direct	SHIDO	* Frapper la main ou le bras de l'adversaire avec le genou ou le pied afin de l'obliger à lâcher sa saisie	Direct	SHIDO	* Frapper la main ou le bras de l'adversaire avec le genou ou le pied afin de l'obliger à lâcher sa saisie	Direct	SHIDO
* Défaire intentionnellement son judogi, dénouer ou renouer sa ceinture ou rattacher son pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.	Direct	SHIDO	* Tordre les doigts de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie	Direct	SHIDO	* Tordre les doigts de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie	Direct	SHIDO
			* Adopter une posture défensive exagérée	Plus de 5"	SHIDO	* Adopter une posture défensive exagérée	3" à 5"	SHIDO
* Relever les manches de son judogi	Direct	SHIDO	* Tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif	Plus de 5"	SHIDO	* Tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif	3" à 5"	SHIDO
* Saisir son revers afin d'en empêcher la saisie.	3" à 5"	SHIDO	* Introduire un ou plusieurs doigts...ou de saisir en tordant la manche (garrot)	Direct	SHIDO	* Introduire un ou plusieurs doigts...ou de saisir en tordant la manche (garrot)	Direct	SHIDO

Observation : De plus en plus le Judo de compétition se trouve confronté à des saisies de Kumi-kata "anormales" (croisées, unilatérales...) qui augmentent la complexité de l'arbitrage. L'arbitre se doit de connaître techniquement ces différentes saisies afin d'être capable le moment opportun d'analyser l'intention du combattant et de le sanctionner en cas d'intention négative.

Patrice BERTHOUX