

PROJET FINAL

ARBITRAGE des ANIMATIONS JUDO FFJDA

Application au 1^{er} septembre 2018

Animations judo

Objectif



valoriser la production du judo
et la recherche du ippon

Les fautes ponctuelles commises ne doivent pas pénaliser le judoka qui aura été le plus productif et efficace.

L'esprit de l'activité doit l'emporter sur le règlement.

Règlement Animations à vocation pédagogique

L'arbitrage « Animations » 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 ? (en phase de réflexion)
- Tournois Label Excellence et Label A cadets, juniors, seniors

Règlement des animations

Temps de combat : 3 mn

(exception pour le championnat de France seniors 2^{ème} Division : 4 mn)

En individuel : Pas de Golden score – décision obligatoire

En équipe :

Hikiwake annoncé en fin de combat si égalité de score.

Règlement des animations

Critères de décision :

- 1^{er} Le nombre de kinza
- 2^{ème} Le nombre de shido
- 3^{ème} L'activité (nombre d'attaques, attitude)

Protocole : les juges se lèvent, l'arbitre vient recueillir leurs avis sans concertation préalable.

Kumi kata :

Les kumi kata non conventionnels imposent une phase d'attaque rapide

Règlement des animations

Valeurs de projection :

Les actions annoncées waza-ari sont celles qui ne peuvent être comptabilisées Ippon dû au manque d'un des critères suivants :

force, vitesse, contrôle, largement sur le dos

Les actions avec un impact sur la tranche (orienté ventre), sur les coudes ou sur les mains ne sont pas comptabilisées sauf si il y a continuité avec un déroulé sur le dos.

Règlement des animations

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 le judoka malgré les explications de l'arbitre (shido)

ARBITRAGE



Règlement d'animation minimales

Temps de combat : 3 min

Pas de golden score, décision en individuel et en équipe

Contraintes cervicales en tachi-waza, ne-waza:

Celles-ci ne sont pas tolérées et doivent être stoppées immédiatement par Matte

Explication de la faute et pas de sanction
(si récidive = shido)

Clés de bras et étranglements :

non autorisés pour cette tranche d'âge

ARBITRAGE



Règlement d'animation minimales

Techniques à genoux : autorisées.

Les actions présentant un fort déséquilibre et une efficacité claire seront validées en cas de contact des deux genoux au sol.

Les attaques à genoux sans préparation efficace sont sanctionnables (fausses attaques).

Contres : Autorisés

Sauf le contre sur les formes hanchées en se jetant dans le dos de l'adversaire (exemple : Uchi-mata gaeshi).

Kumi kata :

Garde croisée non autorisée
pour cette tranche d'âge



ARBITRAGE



Règlement d'animation benjamins

Principe : Règlement minimales + règles spécifiques

Temps de combat : 2 min – décision (individuel et équipe)

Le combat démarre à distance.

Après une saisie à deux mains, les attaques à une main (Ippon seoi nage, O goshi...) sont autorisées.



Kumi kata : Cette forme unilatérale n'est pas autorisée pour cette tranche d'âge

Contres : Les contres démarrant debout sont autorisés (exemple : ko soto gake finissant en forme tani otoshi...).

Makikomi : autorisés

Sutemi : non autorisés pour cette tranche d'âge

Règlement d'animation poussins & mini-poussins

Principe : Règlement benjamins + règles spécifiques

Temps de combat :

Maximum 1 min 30 – décision en individuel et en équipe

Kumi kata :

Le combat démarre avec une garde installée à 2 mains.

Pour toute phase d'attaque à 1 main qui aurait échoué, un retour à 2 mains est nécessaire.

Attaques à genoux, sutemi et makikomi :

non autorisés pour cette tranche d'âge

Hon gesa gatame :

repositionnement en Kuzure gesa gatame