

Arbitrage 2013-2014, la base.

1. Temps de combats :

MASCULINS					FEMINIENS				
BENJ	MIN	CAD	JUN	SEN	BENJ	MIN	CAD	JUN	SEN
TEMPS DE COMBATS									
INDIVIDUELS									
2'	3'	4'	MASC 5' Fem 4'		2'	3'	4'	5'	
EQUIPES									
1'30	2'	3'	4'	5	1'30	2			

Récupération entre deux combats : deux fois le temps de combat.

Equipe : Golden score + faire tous les combats même si déjà vainqueur (possibilité de prendre le remplaçant).

2. Temps d'osaekomi (immobilisation) : Temps d'immobilisation commun à toutes les tranches d'âge

- 10 à 14 secondes : Yuko
- 15 à 19 secondes : Waza Ari
- 20 secondes : Ippon

• Rôle de l'accompagnant commun à toutes les tranches d'âge

Consignes au « MATTE » uniquement

En cas de nécessité pour un accompagnant de suivre plusieurs combattants, il lui est possible de s'asseoir sur la chaise d'accompagnant en cours de combat dans la mesure où celle-ci n'est pas occupée.

3. Benjamin(e)s :

- Pas de saisie en dessous de la ceinture en attaque et en défense (avertissement , shido, hantsokumake) ;
- Pas de sutemis (techniques de sacrifice) ;
- Pas de contre sutémisés
- Pas de maki-komi (tomber pour faire tomber, technique de sacrifice) ;
- Saisir garde fondamentale (mains au revers et à la manche) avant de faire morote seoi nage, ippon seoi nage ou autres ;
- Pas d'attaques avec 1 ou 2 genoux au sol ;
- Pas de clefs de bras ni étranglements ; Techniques contraignantes pour le cou (kubi-nage serrage cou)

PAS DE GOLDEN SCORE

- **Positionnement en garde haute autorisé (sans plier uké).**

En gros, ils doivent faire du judo !!!

4. Minimes :

- Pas de saisie en dessous de la ceinture en attaque et en défense (avertissement , shido, hantsokumake)
- * Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier Uke). Les attaques « à une main » seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de uke.
- * Seoi, Tai Otoshi ou forme de, réalisés avec **UN** genou au sol sont autorisés et validés.
- * Golden score : 1 minute.

Interdiction :

- Etranglements et clefs de bras
- Techniques contraignantes pour le cou (kubi-nage serrage cou)
- Sankaku avec jambes croisées, entrée inversée.
- Garde croisée.

- Garde unilatérale pour les formes sumi gaeshi et autres formes avec ceinture.
- Le contre de Uchi Mata en se jetant dans le dos du partenaire.

5. A partir de cadet(te)s :

Tout est autorisé.

→ Pas de saisie en dessous de la ceinture en attaque et en défense (hantsokumake direct)

6. Sanctions, pénalités :

- | | |
|---|---|
| → Fausse attaque | → Non combativité |
| → Attitude défensive exagérée | → Sortie de tapis, fuite |
| → + 5 secondes garde unilatérale | → 5 secondes en garde croisée |
| → Doigts dans le judogi de l'adversaire | → Prise de la manche en « revolver » ou « en garrot » |

~~1^{er} avertissement gratuit, à partir du 2^{ème} : shido = yuko (1 shido = kinza ; 2 shido = yuko ; 3 shido = waza ari ; 4 shido = hansoku make).~~

LES SHIDO sont affichés au tableau de marque, mais ne font la différence que s'il n'y a rien eu de marqué de part et d'autre à la fin du temps réglementaire

7. Hansoku make :

A chaque jugement de Hansoku make (HM), appeler les juges. Décision obligatoire à 3. Les 3 doivent être d'accord pour pénalité. Sinon rien.

2 HM contre rien ou valeur = rien. 2 valeurs contre rien ou HM = valeur ou rien.

- Saisie pantalon INTERDITE en attaque indirecte et directe et en attaque comme en défense (benj. + min, , Arbitrage éducatif, progression dans les sanctions pas de hansoku make direct à la première saisie en dessous de la ceinture : Sur une première saisie non conforme en dessous de la ceinture - ne pas laisser l'action se développer interrompre par Matte, - avertissement 'gratuit' avec explication de la faute au combattant puis reprise du Combat En cas de récidive explication, Shido, ensuite si récidive hansoku make : HM).

→ Tori effectuant une technique tête dans le tapis, sans intention de tête qui tourne = HM.

→ 4 shidos = HM.

→ Danger volontaire pour arbitre ou adversaire = HM.

→ Enroulement de la jambe de uke et envisager une technique avant = HM (danger pour jambe de l'adversaire).

8. Décision :

1. Kinza : ancien koka : tomber sur fesse, cuisse, pointe d'une épaule, immobilisation de 5 à 10s.
2. Technique avantageuse : plat ventre, genou ou autre, immobilisation de 0 à 9s.
3. Attaque forte, combativité.

9. Valeurs :

Ippon : contrôle, force, vitesse, + de 50% du dos en direction du sol. Bras au dessus de la tête, main ouverte.

Waza-ari : un élément manquant du Ippon, yuko déroulant sur dos (immédiat). Bras horizontal sur le côté, main ouverte.

Yuko : manque un élément pour waza-ari, tomber sur la tranche. Bras à 45° sur le coté, main ouverte.

2 waza-ari = waza-ari awasete ippon. (Geste pour waza-ari et ensuite du ippon).

10. Bordure :

Attaque commencée à l'intérieur, une partie du corps à l'intérieur, action valide (juge).

Déséquilibre partie de l'intérieur, travaille de l'intérieur et sortie mais attaque directe, action valide (juge).

Osae komi qui sort et re-rentre et toketa, le combat continue.

Sortie sans attaquer ou fuite ou sortie volontaire, pénalité.

Etranglements, clefs, action valide si résultat immédiat. Sinon matte immédiat.

11. Lexique :

Fusen gachi : Victoire par forfait.

Kiken gachi : Victoire par abandon.

Sogo gachi : Victoire par combinaison. (1 waza ari + 2 shidos payants ou le contraire).

Sonomama : En immobilisation, pause en cas de cris ou danger.

Yoshi : En immobilisation, reprendre le combat.

Osae-komi : Début immobilisation.

Toketa : Sortie immobilisation.

Hiki-wake : Egalité.

Hantei : Décision.

Golden score : AVANTAGE DECISIF, Temps supplémentaire, mort subite, le point en or.