

PRECISIONS DE REGLEMENT

GESTION DU COMBAT

Direction Technique Nationale - Commission Nationale d'Arbitrage

Ce règlement concerne toutes les manifestations sportives fédérales.

L'objectif de ces précisions est de favoriser l'expression positive du judo.

KUMI-KATA

Refus de prise de Kumi-Kata

Description de la situation :

Le combattant "ceinture rouge" est positif, il recherche la saisie.

Le combattant "ceinture blanche" est négatif, il lâche ou fait lâcher la saisie.

Article de référence : 28 §1 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

Si le refus est net, l'arbitre intervient rapidement et sanctionne sans laisser la situation excéder 5 secondes. Attention néanmoins à ne pas se fixer sur les 5 secondes et attendre un peu et voir si c'est bien dans le but de recherche la garde.

Geste approprié : repousser avec les 2 mains



Saisies de Kumi-Kata non autorisées

Descriptions des situations :

Le combattant "ceinture rouge" est positif.

Le combattant "ceinture blanche" est négatif, il utilise une saisie non autorisée, en attaque ou en défense.

Article de référence : 28 §4, §5, §8, §11 et §22 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre arrête immédiatement le combat et sanctionne pour les situations des paraphaphes suivants : §8, §11 et §22.

Pour les situations des paraphaphes §4 et §5, l'action peut durer de 3 à 5 sec.

Si un combattant continue à prendre un Kumi-Kata non conforme, le temps autorisé peut-être progressivement réduit et "une pénalité directe" de Shido peut même être attribuée.





Descriptions des situations des saisies au pantalon :

Le combattant "ceinture blanche" saisit le pantalon à une main ou deux mains pour bloquer ou pour attaquer.
La saisie du pantalon en défense est uniquement autorisée pour éviter la chute.
Si cette saisie amène une action, celle ci ne pourra être validée - geste : action non valable -.

Article de référence : 28 §12, §13 et §14 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre arrête immédiatement le combat et sanctionne.

Attitude de blocage de Kumi-Kata

Description de la situation :

Le combattant "ceinture rouge" pousse avec les bras en position de blocage et empêche le combattant "ceinture blanche" d'attaquer. Laisser le temps à uke de se dégager



Article de référence : 28 §2 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre veillera à bien différencier une domination outrancière au Kumi-Kata et une position d'attaque et un judo négatif d'un judo passif sans intention d'attaquer.

Description de la situation :

Le combattant "ceinture rouge" est négatif, sa saisie bloque le combattant "ceinture blanche" en le tassant pour l'empêcher d'attaquer. si celui-ci ne fait rien pour se dégager Shido aux 2.



Article de référence : 28 §9 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'engagement d'une jambe entre les jambes de l'adversaire sans essayer simultanément une technique de projection n'est pas considérée comme une action technique.

Dans cette situation, le combattant doit attaquer dans les 5 secondes ou sera pénalisé d'un Shido.

POSITION DE DEFENSE EXAGEREE

Description de la situation :

Le ou les combattants adopte/ent, en position debout, après le Kumi-Kata, une position défensive exagérée de 3 à 5 secondes.

Article de référence : 28 §2 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre veillera à bien différencier une domination outrancière au Kumi-Kata et une position d'attaque et un judo négatif d'un judo passif.

Un combattant ne doit pas être pénalisé après avoir passé la tête sous le bras de son adversaire si cette action a été provoquée par celui-ci. Cependant, si un combattant "esquive" ainsi de manière répétée, l'arbitre doit décider à quel moment doit être considéré comme "une position défensive".



FAUSSE ATTAQUE



Description de la situation :

Le combattant est négatif, il se jette sans déséquilibrer son adversaire, il n'y a pas d'action ou intention technique de projection. Cette situation n'est pas seulement sur les Te-Waza mais sur toutes les techniques.

Article de référence : 28 §3 et §7 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre doit faire la différence entre la fausse attaque et une attaque ratée (notion de défense de Uke).

En cas de fausse attaque, il faut laisser à Uke la possibilité d'enchaîner au sol et donner la pénalité à Tori sans interrompre le combat.

NON COMBATIVITE

Description de la situation :

En position debout, ne faire aucun mouvement d'attaque.

Article de référence : 28 §10 du règlement d'arbitrage français

Rappel :

Le premier avertissement pour non combativité est gratuit (moulinette).

Recommandations :

L'arbitre doit faire la différence entre la préparation d'attaque et la non combativité. On peut considérer une non combativité lorsque, en général, pendant 25 sec.,

Il n'y a pas eu d'action d'attaque de la part d'un ou des deux combattants.

Les phases de construction et de préparation d'attaque doivent avoir suffisamment de temps pour se développer.



SITUATIONS COMPLEMENTAIRES ET NE-WAZA



Description de la situation :

Durant la phase de combat, le combattant effectue délibérément un geste négatif.

Article de référence : 28 §6, §15, §16, §17, §18, §19, §20 et §21 du règlement d'arbitrage français

Recommandations :

L'arbitre doit être attentif à de telles situations.

Remarque concernant l'article §21 : on peut chasser mais pas frapper avec les mains, les genoux et les avant-bras.

PRECISIONS

- sorties de tapis volontaires en tachi-waza et ne-waza
- définir à quel moment on passe de tachi-waza en ne-waza : la continuité
- modification des temps d'Osae-komi

<p>de 10" à 19"</p> <p>YUKO</p> 	<p>de 20" à 24"</p> <p>WAZA-ARI</p> 	<p>à 25"</p> <p>IPPON</p> 
---	---	---

SUJET DE REFLEXION

- mise en situation et analyses techniques sur le dojime.