



Ljubljana 28 October 2013

Mise en **APPLICATION** 1er Janvier 2014

REGLES D'ORGANISATION SPORTIVES **REGLES D'ARBITRAGE 2014- 2016**

Précision pour l'application en France

En "rouge" nouvelle règle ou précision de la règle

Arbitre et juges

Pour toutes les compétitions :

L'effectif sera de 5 arbitres par tapis.

Un arbitre sur le tatami deux arbitres à l'extérieur au bord de la surface de compétition.

Deux seront au repos et assureront le tournus tout au long de la compétition.

A chaque fois que se sera possible un système vidéo sera installé.

Précision sur la nouvelle procédure d'arbitrage :

La règle de la majorité des trois ne change pas.

Quand L'arbitre du centre annonce une valeur ou une pénalité il doit être attentif à une éventuelle réaction des deux autres arbitres.

- Les arbitres au bord du tapis doivent regarder le combat de manière direct et ne s'appuyer sur la vidéo qu'en cas de doute.
- ils ne se manifestent que dans le cas où tous les deux sont en désaccord avec l'annonce de l'arbitre. En se levant et en faisant un geste très clair et visible de tous.
- Les arbitres ne devront se réunir que dans le cas d'Hansoku-make pour confirmer l'unanimité avant d'annoncer la sanction ou dans des cas très exceptionnel pour regarder la vidéo.
- *Ils doivent rester concentrés et avoir une attitude similaire à celle qu'ils avaient quand ils étaient sur le tapis.*

Les organisateurs en liaison avec le responsable de l'arbitrage devront faire en sorte que les arbitres placés à l'extérieur soient le plus isolé possible.

Ils ne devront être dérangés en aucun cas pendant les combats. Seule la commission pourra intervenir en cas de problème mais cette situation doit rester exceptionnelle.

Rappel : Quand la vidéo est installée, elle est réservée aux arbitres et ne peut pas être consultée par les accompagnants.

Il n'y a pas de procédure d'appel possible sur l'arbitrage.

Toutefois, les entraineurs pourront se rapprocher des responsables de la compétition pour comprendre les raisons ayant motivé le changement de la décision finale.



Ljubljana 28 October 2013

Evaluation des techniques

Ippon

Donner plus de valeur au Ippon et ne prendre en compte que les techniques ayant réel un impact du dos sur le tatami. **Une chute roulée sans impact réel ne peut être évaluée comme Ippon** Ce point très important doit conserver une régularité d'évaluation pendant toute la période olympique.

Yuko.

Article 24 a

Quand un combattant projette son adversaire, avec contrôle, sur le côté de la partie supérieure de son corps on annonce Yuko.

Chute en pont

Toute chute en « pont » sera considérée comme un Ippon.

Cette règle est imposée dans un objectif de sécurité afin que les compétiteurs ne soient pas tentés de risquer une blessure du rachis cervical pour éviter la comptabilisation d'un résultat technique contre eux.

Sanctions

Durant le combat il peut y avoir 3 Shido, le 4ème Shido sera annoncé Hansoku-make. Les 3 premiers seront comptabilisés sur le tableau de scores sans conversion en point positif pour l'adversaire. Seules les valeurs techniques peuvent donner des résultats positifs inscrits sur le tableau de scores. A la fin du combat, si le score est égal sur le tableau d'arbitrage celui qui aura le moins de Shido sera déclaré vainqueur. Si le combat se prolonge en «avantage décisif» (Golden Score), celui qui recevra un Shido perdra et celui qui comptabilisera la première valeur gagnera.

~~Le Shido sera donné au combattant le méritant sans que les 2 combattants soient obligés de revenir à l'emplacement officiel de début de combat où l'arbitre annonce «Matte...Shido...Hajime». Toutefois, il existe une exception pour les sorties de tapis où les adversaires reprendront le combat dans la position officielle.~~

~~Ce paragraphe peut porter à confusion dans son application. Pour éviter toute mauvaise interprétation, nous attendrons des précisions de la FIJ avant de le mettre en application.~~

Sont pénalisés par Shido :

- Briser la saisie de son adversaire à deux mains.
- Protéger le col de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.
- Les gardes croisées doivent être suivies d'une attaque immédiate.
- Même règle pour les saisies de ceinture et garde du même côté.

Les arbitres devront strictement pénaliser les combattants qui ne s'engagent pas dans une prise de Kumi-Kata rapide ou qui refusent de se faire saisir par leur adversaire.

Si lors d'une reprise de combat, un combattant brise la garde à 2 reprises, la 3ème sera sanctionnée par Shido.



Ljubljana 28 October 2013

- La saisie « pistolet » et « en revers » (Pistol and Pocket Grip) sur le bout de la manche sans attaque immédiate est pénalisée par Shido.
- Etreindre son adversaire pour le projeter en « prise de l'ours » sera pénalisé par Shido. (Cette technique sera considérée comme valable si au préalable tori a au moins une main installée en Kumi kata).
- Obliger, en force avec un ou deux bras, son adversaire à se maintenir en position courbée sans enchaîner par une attaque immédiate sera pénalisé par Shido. (Cette action est considérée comme un blocage).
- Prendre le poignet ou la main de l'adversaire seulement dans le but d'éviter la saisie ou une attaque sera pénalisé par Shido.
- Sortir, avec un pied posé en dehors de l'aire de combat, sans revenir à l'intérieur de l'aire de combat ou sans attaque immédiate est pénalisé par Shido.
- Sortir du tapis avec 2 pieds posés à l'extérieur de l'aire de combat est pénalisé par Shido.
- Pousser son adversaire en dehors de l'aire de combat sera pénalisé par Shido.
- *(Si les compétiteurs quittent l'aire de combat, ils ne seront pas pénalisés par un Shido, si l'attaque est engagée en position valide).*

Les fausses attaques sont pénalisées par Shido. Sont considérées comme fausses attaques :

- Tori attaque sans intention de faire chuter.
- Tori attaque sans Kumi-Kata ou en lâchant immédiatement les mains.
- Tori fait une attaque ou une série d'attaques sans aucun déséquilibre de l'adversaire.
- Tori met une jambe entre les jambes d'Uke pour l'empêcher d'attaquer.

Sont pénalisés par Hansoku-Make :

Toutes les attaques ou défenses avec une ou deux mains ou avec un ou deux bras en dessous de la ceinture seront, en Tachi-Waza, pénalisées par Hansoku-Make.

Il est possible d'attraper la jambe seulement lorsque les 2 combattants sont clairement en position de Ne-Waza et que les actions de Tachi-Waza sont terminées.

Osaekomi, Kansetsu-Waza and Shime-Waza:

La comptabilisation du temps de l'immobilisation déclarée à l'intérieur de l'aire de combat continue même si les combattants se déplacent à l'extérieur de l'aire de combat.

Temps des immobilisations : 10 secondes pour Yuko 15 secondes pour Waza-Ari et 20 secondes pour Ippon.

Si l'un des combattants exécute une technique de projection qui se termine à l'extérieur et qu'il enchaîne immédiatement en Osaekomi, Shime ou Kansetsu Waza, celles-ci seront validées.

Si les combattants subissant les techniques précitées reprennent l'initiative avec l'une de ces techniques, sans qu'il y ait eu discontinuité dans l'action, les actions seront également validées.



Ljubljana 28 October 2013

Les Kansetsu-Waza et Shime-Waza commencés à l'intérieur et reconnus comme effectifs pourront continuer à l'extérieur avec les mêmes règles que dans l'aire de combat.

Article 26 : Immobilisation.

Les techniques d'Osaekomi seront déclarées valides dans les positions Kesa, Shiho et Ura. Comme pour les techniques Kesa-Gatame, Kami-Shiho-Gatame ou Ura-Gatame.

La position Ura est maintenant valide.

Article 27

Les points 14 et 18 doivent être strictement appliqués pour les étranglements qui ne sont pas autorisés avec le bas de sa veste de son judogi ou de sa ceinture ou de ceux de son adversaire. Les étranglements avec les doigts sont également interdits.

Cadets – moins de 18 ans

Les Kansetsu-Waza sont autorisés pour les cadets.

Si un cadet perd conscience lors d'un Shime-Waza il ne sera plus en mesure de continuer la compétition.

Le salut

Lorsque les combattants pénètrent sur le tatami, ils doivent entrer en même temps sur la surface de combat et saluer ensemble sur l'aire de combat.

Les adversaires ne doivent pas se serrer la main AVANT le début du combat.

Lorsque les combattants quittent le tatami ils ne doivent en aucun cas retirer leur judogi ou leur ceinture avant d'avoir quitté le plateau de compétition. (Recommandation de vigilance, pas de sanction prévue).

Durée des combats

Aucune limite de temps pour l'avantage décisif (Golden Score). La décision (Hantei) est annulée.

Les temps de combat seront :

Séniors Masculins : 5 minutes

Séniors Féminines : **4 minutes**

Juniors et Cadets : pas de changement

Pesée

En France pas de changement les pesées continueront à ce faire le matin de la compétition

Sauf Pour les 1^{er} Divisions ou elles seront organisées la veille de la compétition dans ce cas la règle internationale sera appliquée.

Des contrôles de poids aléatoires pourront être mis en place avant les 1ers combats le matin de la compétition et respecteront les mêmes règles que les pesées officielles.

Le poids des combattants (sans judogi) ne doit pas être supérieur à 5% du poids maximum de la catégorie.

Ex : un moins de 100 kg ne pourra dépasser 105 kg sans judogi.



Ljubljana 28 October 2013

Ce point pourra être révisé avant le début des qualifications Olympiques soit le 30 mai 2014. Pour les compétitions par Equipes groupées avec les compétitions individuelles, la pesée sera organisée la veille de la compétition. Pour les combattants n'ayant PAS participé aux épreuves individuelles leur poids devra respecter les limites de la catégorie. Les combattants qui ont combattu dans la compétition individuelle seront autorisés avec 2kg de tolérance.

Disqualification pour dopage

Dans le cas d'une disqualification pour dopage, l'athlète perdra son classement et sa médaille.

Judogi

Un système de mesure plus précis de judogi est en cours d'élaboration.