

ARBITRAGE
des
ANIMATIONS JUDO
FFJDA

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 1/2 finales et championnats de France individuels 1^{ère} division cadets, juniors, seniors et du championnat de France par équipes seniors 1^{ère} division
- + la phase finale du championnat de France 2^{ème} division seniors **2018**
- 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

EQUIPE : Spécificités en cas d'égalité

En cas d'égalité de victoires et de points à l'issue de la rencontre, la démarche pour départager les deux équipes est la suivante :

- Si des combats se sont terminés par Hikiwake, ils doivent être refaits avec décision obligatoire ;
- **Si aucun hikiwake** ou s'il y a toujours égalité, une catégorie de poids où il y a un représentant présent dans chaque équipe est tirée au sort et le combat est refait avec décision obligatoire.

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)

Cas de kinza :

Tout impact suite à l'application d'une technique qui n'aboutit pas à waza-ari ou ippon (ancien koka) + tous les osaekomi maintenus au moins 3 secondes.

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)

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

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



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