Explication détaillée des règles d'arbitrage FIJ

Valable à partir du 1er Janvier 2018

(Version du 26 Octobre 2017)

Règles FIJ 2018-2020

NOUVEAU

- Les diapositives avec un nouveau texte comportent une icône bleue dans le coin en haut à droite.

Règles FIJ 2018-2020

NOUVEAU

Chers membres de la communauté internationale de judo,

J'ai l'honneur de vous présenter notre nouvelle explication détaillée des règles applicables à partir du 01 Janvier 2018.
Dans le cadre du développement de notre discipline, il est de la plus haute importance de faire pour le mieux, pour l'esprit et l'image de notre sport, pour une meilleure compréhension et cohérence de nos règles d'arbitrage pour les judokas, les passionnés du judo et le monde entier.
Nous réformons continuellement notre stratégie dans tous les secteurs de la FIJ pour en faire un sport moderne, remarquable et compréhensible pour tous. Je suis convaincu que les modifications et les principes des nouvelles règles d'arbitrage seront bénéfiques à la famille du judo, aux spectateurs, aux partenaires et aux médias.

Marius L. Vizer
Président
Fédération Internationale de Judo

NOUVEAU

Principaux points évoqués lors de la réunion de travail, du Comité Exécutif de la FIJ (18/10/2017)

- Définition du Waza-ari et du Ippon, reconsidération de l'évaluation du Ippon en lui donnant plus de valeur.
- Définition du « pont » et de la défense avec la tête et toutes ses conséquences.
- Double *Hansoku-make* pour un judo négatif.
- Pouvoir de l'arbitre central sur le tatami et intervention des superviseurs et de la commission d'arbitrage lorsqu'il y a une erreur flagrante.
- Promotion pour un judo positif.

Durée des combats

- Hommes et Femmes : 4 minutes.

Evaluation des points en *Tachi-waza*

NOUVEAU

- Valeurs retenues: Ippon et Waza-ari.
- ***Ippon sera donné quand le combattant projette son adversaire sur le dos en effectuant une technique ou un contre avec maîtrise et un maximum d'efficacité*** (*).

(*) ***"ikioi"*** = mouvement avec force et vitesse.

"hazumi" = projection avec dynamisme, vitesse ou rythme.

- Critères pour le ***Ippon***:
  1. Vitesse;
  2. Force ;
  3. Sur le dos ;
  4. Contrôle jusqu'à la fin de la chute.
- Une action en déroulé peut être évaluée Ippon uniquement si il n'y a pas de temps d'arrêt jusqu'à la fin de l'action.

Evaluation des points

NOUVEAU

- *Waza-ari* sera attribué quand les quatre critères du *Ippon* ne seront pas réunis.
- La valeur du *Waza-ari* inclut celle donnée pour le *Yuko* par le passé.
- Deux *Waza-ari* sont équivalents à un Ippon (*Waza-ari-awasete-Ippon*) et il est mis fin au combat.

Règles FIJ 2018-2020

Waza-ari

NOUVEAU

- La valeur du *Waza-ari* inclut celle donnée pour le *Yuko* et le *Waza-ari* par le passé.

- Chuter sur les deux coudes ou les deux bras (mains) est considéré comme valable: *Waza-ari*.
- Chuter sur un coude, sur les fesses ou le genou avec une continuité immédiate sur le dos: Waza-ari.

Pas de Waza-ari

Règles FIJ 2018-2020

Pont

- Toute situation de chute volontaire en position de « pont » sera considérée *Ippon*.

Défense avec la tête

NOUVEAU

- Utiliser volontairement la tête pour défendre afin d'éviter la chute/éviter une marque sera pénalisé par *Hansoku-make*.

Défense involontaire avec la tête – pas de pénalité pour *Tori* et *Uke*

NOUVEAU

- Une attention particulière sera donnée aux situations suivantes où Tori tente de projeter son adversaire en Tachi-waza :
  - *Seoi-otoshi* (*Seoi-nage à genoux*)
  - *Sode-tsurikomi-goshi* avec la saisie aux deux manches.
  - *Koshi-guruma* avec les deux saisies autour du cou.

NOUVEAU

Défense involontaire avec la tête – pas de pénalité pour *Tori* et *Uke*

Exemple 1:

Seoi-otoshi (*Seoi-nage à genoux*)

Défense involontaire avec la tête – pas de pénalité pour *Tori* et *Uke*

NOUVEAU

Exemple 2 :

Sode-tsurikomi-goshi avec la saisie des deux manches

Défense involontaire avec la tête – pas de pénalité pour *Tori* et *Uke*

NOUVEAU

Exemple 3 :

Koshi-guruma avec les deux saisies autour du cou.

Attaque et contre-attaque

- Dans le cas d'une attaque et d'une contre-attaque, le premier compétiteur chutant sur son côté (*Yoko-sutemi-waza*) ou sur son dos (*Ma-sutemi-waza*) ne pourra marquer qu'à condition de prendre clairement le contrôle du mouvement en position *Tachi-waza* et de terminer l'action.

- Si un score peut être donné, il sera attribué.

- Si les deux athlètes chutent ensemble sans un contrôle clair de l'un ou de l'autre, aucun score ne sera donné.

- Toute action après la chute sera considérée comme une action de *Ne-waza*.

Immobilisations (*Osaekomi*)

- *Waza-ari* : 10 secondes
- *Ippon* : 20 secondes

Immobilisations (*Osaekomi*)

- La position ”*Ura*” est maintenant valable.

Immobilisations (*Osaekomi*)

NOUVEAU

- Cette position d'*Osaekomi* n'est pas valable.

Immobilisations (*Osaekomi*)

- L'*Osaekomi* continue également à l'extérieur de la zone de combat à partir du moment où elle a été annoncée dedans.
- Si pendant la phase de *Ne-waza* à l'extérieur *Uke* reprend l'initiative avec l'une de ces techniques en continuité, elle sera également valable.

Résultat technique

- Dans le temps réglementaire (4 minutes), un combat ne peut être gagné que par un résultat ou des résultats techniques (un *Waza-ari* ou *Ippon*).
- Une ou des pénalités ne décideront pas du vainqueur sauf pour *Hansoku-make* (direct ou par accumulation).
- Une pénalité n’est jamais un score.
- Il y a maintenant deux *Shidos* et le troisième Shido devient *Hansoku-make*.

Avantage décisif

NOUVEAU

Quand les deux combattants n'ont pas de résultat(s) technique(s) ou que les résultats techniques sont égaux à la fin du temps de combat réglementaire, le combat continue en avantage décisif, indépendamment des *Shido(s)* attribué(s). Tous résultats et/ou *Shidos* marqués au cours du temps réglementaire seront reportés dans la période de l'avantage décisif et resteront sur le tableau des scores.

L'avantage décisif ne peut être gagné que par un score technique (*Waza-ari* ou *Ippon*) ou *Hansoku-make* (direct ou par *Shidos* accumulés).

- Une pénalité n'est jamais un score.

Saisie du *Kumikata*

- Le temps entre le Kumikata classique et l'attaque est étendu jusqu'à 45 secondes à condition que ce soit dans une progression positive.

Règles FIJ 2018-2020

Shido

- Casser la saisie de l’adversaire avec les deux mains.

Règles FIJ 2018-2020

Shido

Empêcher la saisie de Uke avec un coup sur le bras ou la main.

Retirer le bas de la veste de Uke ou sa propre veste.

Protéger le revers de sa propre veste pour éviter la saisie de l’adversaire.

Shido

Bloquer les mains de l’adversaire.

Règles FIJ 2018-2020

Shido

S’aider avec les jambes pour casser la saisie de l’adversaire.

Judogi

- Pour une meilleure efficacité et pour avoir une bonne saisie il est nécessaire d'avoir la veste bien ajustée dans la ceinture et la ceinture bien serrée.
- Pour cela le compétiteur devra remettre son judogi et sa ceinture rapidement entre Matte et Hajime annoncés par l'arbitre.
- Si un athlète perd du temps intentionnellement en remettant sa veste et sa ceinture il sera pénalisé par *Shido*.

Kumikata non conventionnels

- Pour simplifier l'arbitrage et sa compréhension concernant les actions de saisie de la veste ou de la ceinture, tous les *Kumikata non conventionnels* (saisie pistolet, saisie poche/ourlet, saisie de ceinture, saisie unilatérale, saisie croisée, ...) seront autorisés avec attaque immédiate.
- Si il n'y a pas d'attaque immédiate, ces saisies seront pénalisées par *Shido*.

Kumikata non conventionnels

- Ne pas prendre une saisie classique sera pénalisé par *Shido* s'il n'y a pas d'attaque immédiate.

Kumikata non conventionnels

- Ne pas prendre une saisie classique sera pénalisé par *Shido* s'il n'y a pas d'attaque immédiate.

Kumikata non conventionnels

- Ne pas prendre une saisie classique sera pénalisé par *Shido* s'il n'y a pas d'attaque immédiate.

Kumikata non conventionnels

- Ne pas prendre une saisie classique sera pénalisé par *Shido* s'il n'y a pas d'attaque immédiate.

Position cassée

- Forcer l'adversaire avec ses deux bras à prendre une position cassée sans attaque immédiate sera pénalisé par Shido pour attitude négative de blocage.

Un ou deux pieds en dehors de la surface de combat

Un pied en dehors de la surface de combat sans attaque immédiate ou retour immédiat à l'intérieur de la surface de combat sera pénalisé par *Shido*.

Shido

Shido : Si l'athlète en bleu ne revient pas dans la zone jaune ou n'attaque pas immédiatement.

Etreinte de l’ours

- Celui qui veut exécuter une étreinte de l’ours doit avoir au minimum une saisie.

- Prendre une seconde saisie simultanément n’est pas valable. Le simple toucher du *Judogi* n’est pas considéré comme un *Kumikata*, la saisie est nécessaire.

Règles FIJ 2018-2020

Etreinte de l’ours

Saisies valables.

Etreinte de l’ours - Double marque (valeur et pénalité)

- Si le combattant « bleu » exécute une étreinte de l’ours non valable ou qu’il touche la jambe avant ou pendant que le combattant « blanc » le projette et marque *Waza-ari*, le score (*Waza-ari blanc*) et la pénalité (*Shido bleu*) devront être donnés.

Enchevêtrement de la jambe

- L'action d'enchevêtrer la jambe sans attaque immédiate doit être pénalisée par *Shido*.

Kawazu-gake – Hansoku-make

Règles FIJ 2018-2020

Saisies de jambe - Interdites

NOUVEAU

- La saisie de jambe ou la saisie du pantalon sera pénalisée par *Shido* à chaque fois.
- Il y aura jusqu'à trois *Shidos* pour *Hansoku-make*.

Saisies de jambe - Interdites

NOUVEAU

NOUVEAU

Saisies de jambe - Autorisées

- Actions valables, pas de *Shido*

Shime-waza – Actions interdites

- Les *Shime-waza* ne sont pas autorisés en utilisant sa propre ceinture, la ceinture de l'adversaire, le bas de la veste ou en utilisant seulement les doigts.
- Cette action sera pénalisée par *Shido.*

Shime-waza – Actions interdites

NOUVEAU

- Effectuer un *Shime-waza* avec une hyper-extension de la jambe est interdit.
- Une attention particulière sera portée sur ces situations : quand *Tori*, effectuant un *Shime-waza*, procède à une hyper-extension de la jambe de *Uke*.
- *Matte !* doit être annoncé immédiatement.

NOUVEAU

Actions valables, pas de *Shido*

- Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les deux combattants sont clairement en position de *Ne-waza* et l'action en *Tachi-waza* est arrêtée.

Actions valables, pas de Matte - *Kansetsu-waza*

Actions valables, pas de Matte - *Shime-waza*

Actions valables, pas de Matte

- Il est autorisé de continuer une action démarrant dans la surface de combat.

Actions valables, pas de Matte

- Il est autorisé de continuer une action démarrant dans la surface de combat.

Saisie en Kata-sankaku

Il est autorisé d'utiliser cette saisie (*Kata-sankaku*) pour une action en *Ne-waza*.

Il est interdit de bloquer le corps de l'adversaire avec ses jambes lors de l'exécution de *Kata-sankaku* en *Ne-waza*. Matte doit être annoncé.

Matte doit être annoncé pour une saisie *Kata-sankaku* en *Tachi-waza.*

Quand considère-t-on que la situation est en Ne-Waza ?

Les deux athlètes doivent avoir les deux genoux au sol pour que cela soit considéré comme du *Ne-waza*.

Aucun contact entre les adversaires : *Matte* doit être annoncé.

L'athlète bleu est allongé sur le ventre au sol : c'est du *Ne-waza*.

Au regard du contrôle de la saisie du combattant debout (blanc) : nous considérons toujours l'athlète sur les genoux (bleu) en *Tachi-waza* et par conséquent le règlement *Tachi-waza* doit être appliqué.
Cependant si le combattant blanc n'attaque pas immédiatement, l'arbitre doit annoncer Matte.
L'athlète sur les genoux (bleu) ne peut pas saisir les jambes pour défendre avec ses bras si cela se produit il sera pénalisé par *Shido*.

NOUVEAU

Judo négatif (SOR article 23)

- Dans le cas d'un double *Hansoku-make*, conséquence d'un troisième *Shido* dû à une action contraire à l'esprit du judo, les deux athlètes seront disqualifiés de la compétition.
- Pour un *Hansoku-make* direct donné aux deux combattants dû à une action contraire à l'esprit du judo la FIJ décidera.
- Dans tous les cas de mauvais comportement d'un athlète qui mérite la disqualification, la FIJ pourra l'exclure pour le reste de la compétition.

Règles FIJ 2018-2020

TRES IMPORTANT

Dans un esprit de fair-play, si la situation n’est pas extrêmement claire (pénalité ou valeur) il est mieux de ne pas prendre de décision et de permettre au combat de continuer.

Règles FIJ 2018-2020

IJF RANKING EVENTS

	Continental Open open entry	Cont. Ch./ W. Ch.J cont.entry / open entry	GRAND PRIX open entry	GRAND SLAM open entry	MASTERS TOP 16	WORLD CHAMP. open entry
Seeding:	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: National distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution
System: Repechage: Bronze:	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze	Quarter Final Repechage last 8 repechage 2 Bronze
number of athletes (per category per country)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men & 9 women/ 10 m & 10 w in case of WCJ)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men and 9 women per country)
1st place	100	700	700	1000	1800	2000
2nd place	70	490	490	700	1260	1400
3rd place	50	350	350	500	900	1000
5th place	36	252	252	360	648	720
7th place	26	182	182	260	468	520
1/16th	16	112	112	160		320
1/32nd	12	84	84	120		240
1 fight won	10	70	70	100		200
participation		6	6	10	200	20
Total			100,000 USD	150,000 USD	200,000 USD	1,000,000 USD
1st			3,000 USD	5,000 USD	6,000 USD	USD
2nd			2,000 USD	3,000 USD	4,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD

Ranking List mondiale pour les équipes

La Ranking List mondiale pour les équipes sera établie avec les points obtenus lors des championnats continentaux et des championnats du monde.

Placing	Continental Championship points	World Championship points
1st place	700	2000
2nd place	490	1400
3rd place	350	1000
5th place	252	720
7th place	182	520
1/16th	112	320
1/32nd	84	240