



COMMISSION FÉDÉRALE D'ACTIVITÉ

JUDO

ARBITRAGE - RÈGLES FSGT

SAISON 2024/2025

FÉDÉRATION SPORTIVE & GYMNIQUE DU TRAVAIL

14 rue Scandicci - 93508 Pantin cedex



www.sportetpleinair.fr / www.fsgt.org

SECRÉTARIAT CFA

Joaquim LORIOT

01 49 42 23 48

judo@fsgt.org

PREAMBULE

1. ÉVOLUTIONS DES RÈGLES D'ARBITRAGE DEPUIS 2008

Depuis 2008, à l'initiative de la FFJDA cette année-là, les règles de compétition du Judo ont évolué. La Fédération Internationale de Judo (FIJ) avait emboîté le pas à cette évolution qui semblait positive. Ce fut ensuite de très nombreuses modifications, pas très appréciées, et à un rythme effréné pendant pratiquement une décennie.

Dès la saison 2007/2008, le Judo FSGT avait exprimé sa volonté de changer certaines règles de l'époque dans le but de revenir aux fondamentaux techniques du Judo, et avait donc mis en application dans ses propres règles de compétition, certaines sensibilités. Mais, afin de ne pas s'éloigner des règles internationales, la Commission Fédérale de Judo a ensuite fait le choix, en 2013, d'un retour en arrière et d'appliquer les nouvelles règles en vigueur.

Malheureusement, les modifications incessantes ont conduit à un judo de compétition qui a perdu beaucoup des fondamentaux techniques et moraux de son fondateur.

En début de saison 2018/2019, la Commission Fédérale de Judo a fait le choix d'un retour à d'anciennes règles. Elle a été encouragée en cela par les nombreuses contestations des nouvelles règles de la FIJ, exprimées par beaucoup de judokas, d'arbitres, et d'anciens champions qui n'appréciaient pas les règles en vigueur et qui prônent le retour à un judo plus technique, plus ouvert, plus originel.

La mise en application de ces changements lors des Championnats de France FSGT de Judo en 2019 a démontré le bien-fondé de cette décision, appréciée par les combattants, les arbitres, les entraîneurs.

La Commission Fédérale de Judo FSGT souhaite poursuivre dans cette voie. Elle prône l'existence d'un Judo Universel, basé sur les fondements techniques et moraux de Jigoro Kano.

Dans ce but, vous trouverez dans ce document les spécificités du Judo FSGT par rapport aux règles internationales, ainsi que le document listant les actes prohibés dans le Judo FSGT et les pénalités. En dehors de ces spécificités, ce sont les règles internationales qui sont appliquées.

Merci de transmettre ces informations à tous les clubs, à tous les entraîneurs afin qu'ils préparent leurs adhérents à ces règles applicables dans le Judo de la FSGT.

Un rappel de ces règles spécifiques est préconisé, à l'adresse des compétiteurs et entraîneurs, avant le début des combats dans toutes les compétitions de Judo FSGT.

2. RAPPEL DES FONDAMENTAUX

- Le principe du judo est d'abord la recherche du « IPPON » par l'application d'une technique de Judo codifiée.
- Les fondamentaux dans la recherche du « IPPON » sont, dans l'ordre d'exécution de la technique : Kuzushi : (déséquilibre) – Tsukuri : (placement du corps) – Gake (ou Kake) : exécution
- L'esprit, le comportement, la bonne attitude et l'engagement doivent primer en toutes circonstances.
- Ces fondamentaux se résument dans le principe : Shin (esprit) – Ghi (technique) – Taï (efficacité).
- **Valeur du Ippon** : L'ippon est donné s'il y a technique de judo avec Force, Vitesse, Contrôle, largement sur le dos.

Sur un impact largement sur le dos qu'il manque un ou deux critères, il convient d'annoncer Wazari.

3. OBJECTIFS DES NOUVELLES RÈGLES D'ARBITRAGE

- Respect des fondamentaux ci-dessus.
- Garantir l'intégrité physique des compétiteurs.
- Rendre la pratique de la compétition plus attractive.
- Éviter la recherche de pénalité à l'adversaire pour gagner.
- Favoriser l'accès à la compétition dans la sécurité, la facilité et le plaisir.

4. PRINCIPES D'APPLICATION

Les règles d'arbitrage de base sont celles de la Fédération Internationale de Judo (FIJ), auxquelles il convient de se référer dans leur ensemble. Les règles spécifiques du Judo FSGT se superposent aux règles de la FIJ en diverses situations. Dans ces situations, les règles du judo FSGT sont prioritaires sur les règles de la FIJ et/ou de la FFJDA.

Toutes les règles de la FIJ et/ou de la FFJDA contraires aux règles du Judo FSGT sont à proscrire.

Les règles FSGT sont applicables à tous les Championnats de France FSGT de Judo, et toutes autres manifestations de niveau inférieur, des catégories d'âges Cadets, Juniors, Seniors, masculins et féminins, pour la saison 2024-2025 et les suivantes, sauf modifications éventuelles.

Pour les catégories d'âges Minimes, Benjamins, Poussins et Mini-Poussins, ces mêmes règles sont applicables, mais complétées et/ou modifiées par les règles spécifiques de ces catégories. Voir dans les dernières pages de ce document.

5. PLACEMENT DES COMBATTANTS

Les judogis de couleur n'étant pas autorisés lors de nos compétitions, les combattants, des catégories d'âges **Minimes et plus âgés**, mettent une ceinture réglementaire supplémentaire, soit rouge, soit blanche, afin de les distinguer.

Tous les compétiteurs devront mettre l'une de ces ceintures supplémentaires dans toutes les manifestations Judo FSGT, à tous les niveaux de pratique ceci afin de ne pas désavantager le porteur de la ceinture supplémentaire dans le « travail au sol ».

Dans un but pédagogique et organisationnel, dans les catégories d'âge **Poussins, Benjamins et Minimes**, les combattants ne porteront **uniquement que la ceinture blanche ou rouge** afin de les distinguer, sans leur ceinture de grade personnelle.

Les tableaux électroniques sont aujourd'hui remplacés par des ordinateurs avec écrans visibles depuis la surface de combat. Les noms des combattants et la couleur de leur ceinture supplémentaire sont affichés à l'horizontale, l'un au-dessus de l'autre. Le premier appelé sera au-dessus.

L'ordre d'appel des combattants définit la couleur de la ceinture supplémentaire qu'ils doivent porter. En FSGT, le 1^{er} appelé portera une ceinture **rouge**, le second appelé portera une ceinture **blanche**.

RÈGLES D'ARBITRAGE

LES RÈGLES FSGT

Par rapport aux règles de la FIJ, concernant les points suivants :

1. GENERALITES

A. Arbitres

Les combats sont dirigés par 3 arbitres, placés sur la surface de compétition : soit 1 arbitre central, debout au milieu du tapis, et 2 arbitres de coin, assis sur des chaises placées sur 2 coins diagonalement opposés sur la surface de sécurité de chaque tapis.

B. Valeurs

Les valeurs de résultat des techniques exécutées, annoncées par l'arbitre, sont :

Ippon	Valeur 10 points
Waza Ari	Valeur 7 points
Yuko	Valeur 5 points
Décision	Valeur 1 point

2. PRÉCISIONS TECHNIQUES

A. « NAGE WAZA » (debout)

1. Une technique de projection est considérée comme valable à fin d'évaluation si elle est commencée lorsque Tori est en position debout, avec au moins un point de contact avec la surface de combat, et continue jusqu'au sol **sans arrêt significatif**.

Le fait de se lancer directement sur les genoux (**en se plaçant à plus ou moins 90° par rapport à l'adversaire**), ou sur le dos vers le sol, **sans déséquilibre initial** de l'adversaire (ou tentative évidente de déséquilibre), sera considéré comme une **« fausse attaque »**.

2. Les saisies avec les mains (ouvertes à plat ou doigts repliés pour saisir le judogi) en dessous de la ceinture de l'adversaire sont **autorisées uniquement** en :

- « **Contre-Prise** » après **esquive** de l'attaque **initiale** de l'adversaire.
- « **Contre-prise directe** » sur des techniques comme **Hiza Guruma** ou **Sasae TKA**
- « **Enchaînement** » après une 1 ère attaque **esquivée** par l'adversaire.

Ces saisies autorisées ne le sont que pour pratiquer des techniques Judo **référéncées**, telles que : Te Guruma, Kuchiki Daoshi, Kata Guruma, Sukui Nagé, ...

3. Toutes les attaques directes en posant une ou les deux mains en dessous de la ceinture de l'adversaire, même après une garde installée, **sont interdites**.

Exemples : morote-gari, te-guruma, kata-guruma, ...

Elles seront considérées comme **fautes légères** et sanctionnées comme telles.

4. Le fait de poser la main ou de saisir le judogi en dessous de la ceinture **dans le seul but de bloquer l'attaque de l'adversaire**, sans poursuivre simultanément par une **esquive** évidente, suivie éventuellement par une contre-prise, **sera sanctionné**.

Le fait de rester de façon continue avec la main en parade d'une **éventuelle** attaque sera considéré comme une **attitude défensive exagérée au bout de 3 secondes** et sanctionné en conséquence.

5. Règle de l'avantage sur la liaison debout/sol

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

L'arbitre, en signalant la pénalité en cours, doit désigner la marque de couleur correspondant au combattant.

Si l'auteur de la fausse attaque prend l'avantage au cours du travail au sol : **Matte**.

- Est considérée comme **liaison debout/sol autorisée**, toute technique de projection pratiquée avec un **temps d'arrêt significatif**, ou avec des reprises d'appuis répétées.
- **Pas de valeur** donnée pour la projection, mais possibilité de poursuivre en ne-waza.

6. Actions en bordure

Règles applicables pour une **surface de combat supérieure à 6 m X 6 m**. Pour les surfaces de 6 m X 6 m et moins, voir avec l'organisation. Une tolérance est acceptable pour la première sortie sans distinction de couleur puis sanction pour sorties de tapis.

- Pour inciter les combattants à **travailler plus au centre** et à **ne pas « jouer »** avec la bordure, mais aussi **afin d'éviter** :
 - Des risques de télescopages entre les compétiteurs de 2 surfaces de compétition contigües,
 - Des situations parfois confuses pour le jugement des arbitres,

L'arbitre annoncera Matte, suivi de la **sanction adéquate**, dès qu'un combattant **aura les 2 pieds complètement en dehors** de la surface de combat (sans aucun contact avec cette surface) et que cette « sortie » **ne résulte pas** du fait d'une technique d'attaque réelle, sincère et bien engagée de son adversaire, ou d'un travail efficace et constructif de cet adversaire (ex : Travail de Kumi Kata).

- Néanmoins, si Tori lance une attaque **au moment où** Uke pose un 2^{ème} pied dehors, le combat pourra se poursuivre si les combattants restent ensuite sur la surface de combat.
- Pour qu'une action en bordure soit valable, il faut qu'un pied au moins de Tori soient encore en contact avec la surface de combat au moment du déclenchement de la technique de projection. Dans le cas contraire, l'arbitre devra annoncer Matte, suivi éventuellement de sanctions.
- Toute **sortie de tapis volontaire** (de son propre fait ou sur poussée de l'adversaire), ne résultant pas d'un « travail technique » (travail de kumi-kata, attaque ou défense) de l'un ou l'autre combattant doit être sanctionnée par shido.

Un combattant est considéré comme étant « sorti volontairement » lorsqu'il a **2 pieds entièrement dehors** sans aucune raison « technique ».

Dans le cas d'une poussée de l'adversaire, les arbitres devront déterminer si la sortie aurait pu être évitée ou si le combattant s'est laissé pousser, et attribuer la sanction en conséquence.

- La notion de « volume » de la surface de combat ne sera pas prise en considération. Seul le point de contact avec le tatami sera considéré.

7. Axe de projection

Sur les techniques de projection comme Seoi-Nage, lorsque Uke passe dans le dos de Tori et chute à l'opposé de la direction initiale :

- S'il s'agit du résultat d'une défense de Uke : pas de valeur annoncée (résultat d'une défense de Uke) et pas de sanction
- Si le Seoi Nagé est volontairement inversé (par Tori), ce qui est interdit : pas de valeur et sanction.

Dans tous les cas, il faut tenir compte de la médiane du dos de Tori. La chute de Uke doit se faire du même côté que l'attaque de Tori (attaque à droite = chute à droite).

8. Kaeshi Waza

- Sur toute réaction technique de Uke, en réponse à l'attaque de Tori, bien définir s'il y a simple défense ou kaeshi waza (technique judo exécutée en contre-prise).

S'il y a simplement une « défense » (esquive, blocage ou poussée avec le ventre) non suivie d'une technique de projection de Judo évidente, cela ne peut donc être considéré comme une technique de Kaeshi Waza, **et il ne pourra pas y avoir résultat**. Pour une bonne compréhension des combattants, des conseillers et du public, l'arbitre fera le geste : « **action non valable** »

- Dans les situations de Kaeshi Waza, il faut donner la valeur à celui qui contrôle l'action de **projection finale**. En cas d'action simultanée, ne pas donner de valeur. L'arbitre fera le geste : « **action non valable** »
- Pour valider la contre-prise de Sumi Gaeshi, Uke doit supprimer **la jambe d'appui** de Tori.

B. « NE WAZA » (sol)

1. Le « travail » en « Ne Waza » peut se poursuivre tant qu'au moins l'un des combattants reste en contact avec la surface de combat.
2. Les principes de **Gesa** (contrôle par 3 points) ou **Shio** (contrôle par 4 points) doivent être évidents pour annoncer Osaekomi.

Principe Osaekomi : pour valider Osaekomi, Tori doit contrôler Uke sans être lui-même contrôlé. Néanmoins, si Uke entoure Tori avec ses bras, l'arbitre ne devra pas annoncer Toketa. Dans tous les cas de crochitage de jambe sur les immobilisations, il faut qu'il y ait « ciseau » complet et fermé (pied crocheté sous le genou de l'autre jambe) pour que l'arbitre annonce « Toketa »

3. Pour la sortie de Hon Gesa Gatame, si Uke crochète « **par-dessus** » la jambe de Tori avec sa jambe côté Tori, la sortie est non valable (dite à l'envers). Pour une sortie valable, il faut que ce soit la jambe de Uke côté opposé à Tori qui crochète « **par-dessus** » la jambe de Tori (dite à l'endroit) et terminée un ciseau fermé.
4. En osaekomi annoncée en bordure, suivie d'une sortie de tapis complète des 2 combattants, l'arbitre **doit laisser continuer** le combat jusqu'à Ippon (ou Toketa). Il ne pourra annoncer Toketa uniquement que sur une sortie technique de Uke **et non sur le simple fait de se trouver en dehors de la surface de combat**. Ce Toketa sera **immédiatement suivi de Matte** dans tous les cas (impossibilité d'enchaîner sur une nouvelle technique pour l'un ou l'autre combattant).
5. Sur action en **shime waza** ou **kansetsu waza** engagée à l'intérieur de la surface de combat et **se terminant à l'extérieur**, l'action sera valable que s'il y a **résultat immédiat**. Sinon, Matte.
6. Cas particulier : Action **debout** de Tori en bordure, suivi d'une chute de Uke complètement à « l'extérieur » :
 - Si Tori enchaîne directement en osaekomi, **sans temps d'arrêt entre la chute et Osaekomi**, celle-ci sera valable et donc annoncée à la condition que Tori soit resté en contact avec la surface de combat (à l'intérieur).
 - Sinon Matte.

La même condition devra être remplie pour pouvoir enchaîner, à la suite de la projection, en Shime Waza ou en Kansetsu Waza.

7. Dans le travail **progressif** au sol, pour obtenir le Matte, Uke doit se relever ou soulever Tori en étant lui-même en position de force et de contrôle.

Dans le cas de Juji-Gatamé, l'arbitre annoncera rapidement Matte dès que Uke se sera relevé et aura soulevé et décollé Tori du sol.

8. Temps Osaekomi

10' à 14' ⇒ Yyko

15' à 19' ⇒ Waza ari

20' ⇒ Ippon

C. CRITÈRES POUR DÉSIGNER LE VAINQUEUR

- 1^{er} :** Par **IPPON**
- 2^{ème} :** Par un **WAZA ARI** d'écart
- 3^{ème} :** Par un ou plusieurs **YUKO** d'écart
- 4^{ème} :** Par un nombre inférieur de **SHIDO** par rapport à ceux de l'adversaire
- 5^{ème} :** Par décision des arbitres si égalité : « **Hanteï** »

D. ÉGALITÉS EN FIN DE COMBAT

1) En individuels :

La décision est obligatoire à la fin de chaque combat. Pas d'application de l'avantage décisif (golden score) en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire initial. La décision sera rendue aux drapeaux, à la majorité, avec application de la procédure de « **Hantaï** ».

2) En équipes :

En principe : Hiki Wake (match nul).

Voir le Code Sportif et/ou le règlement spécifique de la compétition pour précisions.

E. ECHELLE DES PÉNALITÉS

Voir également le document listant les actes prohibés, joint à ce règlement.

Les fautes sont à considérer en 2 catégories :

1) Les fautes légères :

Elles doivent être sanctionnées rapidement, dès la faute constatée.

- La première faute légère sera sanctionnée par un 1^{er} Shido
- La faute suivante sera sanctionnée par un 2^{ème} Shido
- La suivante sera sanctionnée par un 3^{ème} Shido qui sera annoncé Hansoku Maké après accord, à la majorité, des 3 arbitres.
- La première « moulinette » (non-combativité sanctionnée par Shido) sera donnée après une période de 25 secondes d'une attitude de non-combativité, la seconde moulinette après une période de 20 secondes de la même attitude, la 3^{ème} après une période de 15 secondes de la même attitude.

2) Les fautes graves :

Elles seront sanctionnées **directement** par **Hansoku-Make**, après accord à la majorité des 3 arbitres.

Ce sont toutes les actions **contraires à l'esprit et au Code Moral du Judo**, ainsi que toutes actions mettant (ou risquant de mettre) en danger **l'intégrité physique de l'adversaire** : le combattant fautif est éliminé de la compétition du jour.

Il figurera néanmoins à la place qu'il occupait après le tirage au sort, avant le début de sa catégorie. La table de marque devra en informer le responsable de la compétition et celui de l'arbitrage. Une décision complémentaire à huis clos pourra être prise en concertation entre les 3 arbitres, le responsable de la compétition et d'arbitrage pour disqualifier le combattant sur le week-end.

Pour toutes actions mettant (ou risquant de mettre) en danger sa propre intégrité physique, le combattant fautif peut continuer la compétition, si son état le lui permet.

F. DIVERS

1) Gestion du combat

- Bien différencier le judo négatif du judo passif.
- Bien différencier la préparation d'attaque et la non-combativité.
- Bien différencier une domination outrancière au kumi kata et une position d'attaque.
- Le judo c'est gagner avec le plus gros avantage et non avec le cumul de petits avantages.
- Les phases de construction et de préparation d'attaque doivent avoir suffisamment de temps pour se développer. Au-delà : Shido.
- L'arbitre doit mémoriser tout le combat afin de donner la bonne décision en faveur de celui qui a marqué le **plus gros avantage** et non en fonction du nombre d'avantages.

2) Conseiller (ex-Coach)

- Son rôle est d'accompagner et de conseiller le combattant en optimisant l'autonomie de celui-ci.
- Les arbitres veilleront à appliquer strictement les consignes réglementaires prévues dans le code sportif et devront intervenir dans le cas où son attitude serait contraire à l'esprit du judo.

3) Tenue

- Le **judogi** de couleur **bleue n'est pas autorisé** en compétition, quel qu'en soit le niveau.
- Chaque participant doit se munir d'une **ceinture rouge** et d'une **ceinture blanche personnelle**.

4) Port d'objets interdits

- Lors d'un combat, si un téléphone portable ou tout autre objet vient à tomber du judogi de l'un ou l'autre combattant, ne pas disqualifier automatiquement celui-ci.
- De même, si au cours d'un combat, les arbitres découvrent un objet dur, métallique ou non, dans la tenue ou sur le corps d'un combattant (protège-tibia à armature, bague, piercing, métal dans un « chouchou », ...), ne pas disqualifier automatiquement celui-ci, car cela peut résulter d'un manque de vigilance lors des contrôles.
- Demander aux organisateurs quelle est l'attitude à adopter en pareille circonstance.
- Toutefois, si le combattant refuse de retirer l'objet interdit, ou s'il s'agit d'un geste délibéré après avoir été déjà averti lors d'un combat précédent, le combattant sera disqualifié.

REGLES SPECIFIQUES D'ARBITRAGE JUDO FSGT

MINIMES - BENJAMINS - POUSSINS - MINI POUSSINS

SAISON 2024/2025

PREAMBULE

Ces règles sont un complément aux Règles d'Arbitrage spécifiques du Judo FSGT.

Elles demandent une [pédagogie éducative](#) lors de leur application.

RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

L'arbitre devra jouer d'abord un **rôle éducatif**, en expliquant pourquoi certaines actions sont interdites. Les explications devront **toujours précéder** toutes attributions d'avertissements et de sanctions.

L'arbitre devra veiller :

- **Au respect de l'esprit** « randori » : attitude offensive des deux combattants, corps droits, déplacement permanent du couple, contrôle de Uke lors des projections, ainsi qu'à la **sécurité des combattants** pour éviter les blessures.

Cas de Hansoku Make : dans les cas d'attribution de Hansoku Make, direct (pour faute grave) ou par addition de Shido, l'arbitre devra expliquer aux combattants que le combat est terminé, ainsi que les raisons de cela. Puis il désignera le vainqueur suivant la procédure habituelle, mais en aucun cas il ne procédera à l'annonce du Hansoku Make. Dans les cas de fautes graves, il n'y aura pas d'avertissement éducatif ni de Shido non comptabilisé préalable. Quelle que soit la première faute grave, le combattant fautif sera immédiatement disqualifié si les arbitres l'ont décidé (à la majorité des 3).

BUTS DE CES RÈGLES

- 1) Favoriser la construction d'un Judo de qualité.

Les précisions sur les objectifs recherchés pour ces catégories d'âges ont pour but d'améliorer le développement de la technique pour permettre à nos jeunes de pratiquer un judo ouvert, efficace, dynamique, plus complet techniquement et de qualité, et ce sur le long terme.

- 2) Sécuriser la pratique.

La maîtrise technique doit apporter plus de souplesse, de fluidité dans l'exécution des diverses attaques et défenses, et donc de diminuer considérablement les risques de blessures, et permettre ainsi de pratiquer sans appréhension.

RÔLE DES PROFESSEURS

Les professeurs jouant un rôle important dans la formation technique de leurs élèves, leur rôle consiste à favoriser la pratique d'un judo diversifié sur le plan technique, et d'éviter de favoriser le résultat sportif avant tout.

I. ARBITRAGE MINIMES

1) NAGE WAZA (debout)

a) Saisies :

1. A chaque Hajime, le combat débute à distance. Les 2 judokas doivent **construire** une saisie **à 2 mains** : l'une à un revers (entre le bas des pectoraux et la clavicule) et l'autre à la manche opposée.
2. Après la saisie, la main sur le revers peut monter sur la partie haute du col, revers tenu obligatoirement. L'arbitre devra veiller à ce qu'il n'y ait aucune contrainte sur la nuque et les cervicales du partenaire. Si contraintes, Matte immédiat, explications et sanction suivant l'échelle des pénalités (voir chapitre D) ci-dessous).
3. Les attaques en mettant une **main dans le dos** de l'adversaire (Uki Goshi, O Goshi, Harai Goshi, ...) seront autorisées dans les mêmes conditions (but offensif) que dans le paragraphe ci-dessus. Dans les cas contraires, **Matte après 3 sec** pour éviter les corps à corps, et procédure identique.
4. Dans tous les cas d'attaque avec la main qui a quitté le revers ou la manche, si l'attaque ne réussit pas, **obligation** de reprendre aussitôt la **saisie à 2 mains**.
5. Dans tous les cas où une main a quitté le revers ou la manche pour aller saisir derrière le cou ou dans le dos en préparation d'une attaque, l'arbitre laisse continuer pendant 3 secondes. Si l'attaque n'a pas eu lieu, la main **devra revenir** au revers ou à la manche, sinon **Matte**.
6. Dans le cas où cette saisie derrière le cou ou dans le dos aurait pour but de « **plier** » l'adversaire, l'arbitre devra annoncer rapidement Matte et **sanctionner** en conséquence (attitude défensive).

b) Formes techniques :

1. L'arbitre doit annoncer rapidement « Matte » quand les 2 combattants sont au **corps à corps** et qu'il n'y a pas de résultat immédiat (2 à 3 secondes).
2. Esquive et surpassement : Sur attaque de Tori, Uke peut esquiver et « surpasser » une fois. Tori peut alors esquiver à son tour et « surpasser » également une fois. S'il n'y a pas de résultat immédiat, l'arbitre annoncera Matte rapidement afin d'éviter le renouvellement en série de ces actions.
3. Interprétation des « **makikomi** » et des « **sutemi** » (autorisés pour les minimes) : si le combattant se jette au sol **sans suffisamment de préparation et de déséquilibre** de Uke, ou si son mouvement est jugé dangereux, l'arbitre annoncera « Matte » dès la première tentative et expliquera la faute au combattant. Puis il le **sanctionne** suivant l'échelle des pénalités.
4. **Attaques à genoux** : si un combattant attaque en mettant directement **un ou deux** genoux au sol pour faire, par exemple, un SEOI OTOSHI, l'action sera valable à condition que le **déséquilibre de Uké** soit **bien engagé avant** que le (ou les) genou touche le sol. Dans le cas contraire, l'arbitre annoncera « Matte » dès la première tentative et expliquera la faute au judoka. Puis il le **sanctionne** suivant l'échelle des pénalités. L'arbitre devra alors être en mesure d'interpréter correctement la situation et éventuellement d'accorder le résultat (Voir aussi cas particuliers en fin de document)
5. **Le contre de Uchi-Mata** en bloquant et en s'écrasant sur le dos du partenaire (ou bloquer et pousser avec le ventre) est interdit. Le blocage seul (hara) reste autorisé.
6. Dans toutes les situations de combat, debout et au sol, toutes actions imposant **des contraintes sur le cou et les vertèbres** de l'adversaire **sont à proscrire**.
L'arbitre annoncera Matte chaque fois qu'une telle situation apparaîtra (nette ou confuse), expliquera la faute, puis sera sanctionné en conséquence. Voir aussi chapitre « Saisies » ci-dessus.
7. Le retournement ou renversement en forme « Sankaku » est interdit.
8. Dans le cas de **Morote et Ippon Seoi Nagé**, si la technique est **bien réalisée** et que Tori a **déjà déséquilibré et chargé** Uke, si Tori, en perte d'équilibre, pose-le ou les genoux au sol, l'arbitre devra être en mesure d'interpréter correctement la situation et éventuellement accorder un résultat.

c) Les autres interdictions :

1. **La garde croisée rapprochée** (1 main à la manche, l'autre largement engagée dans le dos, par-dessus l'épaule ou le bras de Uke, et du même côté, les 2 combattants étant presque en corps à corps). **Matte immédiat et sanction** en conséquence.
2. **La garde croisée éloignée** (la main de Tori en bout de manche de Uke, donc éloignée de lui, l'autre main au revers de Uke et du même côté, les 2 combattants étant éloignés l'un de l'autre) sans recherche de progression (plus de 3 secondes). **Matte immédiat et sanction** en conséquence.
3. **La garde unilatérale** (2 mains sur la même manche, sur le même revers ou sur manche et revers du même côté) sans progression (plus de 3 secondes). **Matte et sanction.**
4. **Entourer le cou** avec le bras et l'avant-bras, qu'il y ait action de serrer ou non. **Matte et sanction.**
5. **Les clés de bras et les étranglements :** **Matte et shido pour le premier puis Hansoku make s'il reproduit.**

d) Échelle des pénalités (fautes légères) :

Les fautes doivent **être expliquées** aux 2 combattants **à chaque intervention.**

1. 1 ère intervention pour faute légère : **avertissement « éducatif »** (explication seule, sans Shido), toute faute confondue.
2. Autres interventions : **Matte et Shido**
3. Pour un 3 ème Shido au même combattant : **Matte, explications, Shido, Soremade.** Désigner l'adversaire vainqueur (Hansoku Maké pas annoncé).

II. ARBITRAGE BENJAMINS

IDENTIQUE A L'ARBITRAGE DES MINIMES, EN Y INTEGRANT en plus LES MODIFICATIONS SUIVANTES.

1. Saisies :

1. A chaque Hajime, le combat débute à distance. Les 2 combattants doivent **construire** une saisie initiale à **2 mains** : l'une à un revers (entre le bas des pectoraux et la clavicule) et l'autre à la manche opposée.
2. Après la saisie fondamentale, la main sur le revers peut monter sur la partie haute du col **dans un but offensif**. Revers tenu, pouce à l'intérieur sont obligatoires, et à condition que ce ne soit **pas pour « plier »** l'adversaire et qu'il n'y est **pas de contrainte sur le cou** (nuque et cervicales). **&Sinon Matte et sanction suivant échelle des pénalités.**
Si l'intention offensive n'a pas été concrétisée par une attaque franche, l'arbitre devra dire **rapidement Matte** pour éviter la recherche par le combattant d'essayer de dominer son adversaire à la garde, et en expliquer la raison à celui-ci. Ensuite obliger le retour à la garde initiale.
Enrouler la tête ou le cou avec le bras sont interdits, dans le Tachi Waza et dans le Ne Waza. Interdit également en Né Waza : Matte rapide et sanction suivant échelle des pénalités.
3. Dans le Tachi Waza, toutes les formes de Kumi Kata dans lesquelles la ou les mains se trouvent placées partiellement ou complètement **en dessous de la ceinture** sont **strictement interdites en attaque et en défense**.

2. Formes techniques :

1. **Interdiction des « sutemi »**, des « **makikomi** » directs.

Une attaque par une technique de Tachi Waza qui se termine en makikomi, **suite à réaction de Uké**, sera autorisée.

2. **Attaques avec 1 genou au sol** autorisées.

Attaques directes avec 2 genoux au sol interdites. Toutefois, avant de sanctionner, l'arbitre devra alors être en mesure d'interpréter correctement la situation et déterminer si la descente au sol de Tori ne provient pas du fait d'une réaction de Uke ou du poids de Uke.

EN AUCUN CAS, IL NE POURRA Y AVOIR RESULTAT SI LES 2 GENOUX SONT AU SOL.

3. **Interdiction** de toutes formes de ramassement de jambes, ou de main en dessous de la ceinture, **en attaque et en défense**.
4. Au sol : Entourer le cou avec le bras et l'avant-bras, qu'il y ait action de serrer ou non, l'arbitre doit favoriser le Sonomama et soulager la contrainte cervicale. Le remplacement en **Kuzure n'est pas autorisé** (la technique permettant une meilleure saisie), En cas de danger (menaçant l'intégrité physique de l'adversaire), l'arbitre doit annoncer IPPON.

3. Intervention de l'arbitre :

- L'arbitre doit intervenir pour arrêter toute action qu'il estime dangereuse.
- Il a la possibilité d'arrêter le combat en cas de récidive

III. ARBITRAGE POUSSINS & MINI-POUSSINS

IDENTIQUE A L'ARBITRAGE DES MINIMES, EN Y INTEGRANT en plus LES MODIFICATIONS SUIVANTES.

1. Les saisies des 2 partenaires en Kumi kata (1 main au revers l'autre à la manche) seront **installées** avant chaque « Hajimé » de l'arbitre. Manche obligatoirement tenue pendant tout le combat. Interdiction de monter la main qui tient le revers plus haut que le dessus de l'épaule : Matte rapide.
2. Pas de pénalité. Matte ou sono-mama et explication de la faute par l'arbitre. Au cas où un combattant récidive la (ou les) même(s) faute(s), ou commet de trop nombreuses fautes, l'arbitre **pourra mettre fin au combat** (après concertation à la majorité des arbitres assistants) avant la fin du temps réglementaire, après avoir expliqué la situation aux 2 combattants.
3. Pour les compétitions individuelles :
 - En tableau et poule
 - Décision obligatoire