

COMMENTAIRE DU COMITÉ DES ARBITRES DE JUDO CANADA CONCERNANT LES NOUVEAUX RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE DE LA FIJ (2013-2016)

Ce commentaire porte sur les changements mentionnés dans l'annonce faite à Tokyo le 12 février 2012, au sujet des **RÈGLEMENTS D'ARBITRAGE DE LA FIJ DE 2013-2016**

La FIJ appliquera les changements aux règlements suivants à partir du Grand Prix de Paris de 2013 jusqu'au Championnat du monde de 2013 à Rio de Janeiro, avant de réévaluer la situation.

Voir : <http://refereusb.judobase.org/live/hidden/app/index.html>

Arbitres et juges

Les combats seront jugés par un seul arbitre sur le tapis et un arbitre à la reprise vidéo utilisant un système de communication radio aidé d'un membre de la commission ou d'un autre arbitre. Un système de rotation sera mis en place pour les arbitres. Le jury de la FIJ n'interviendra que lorsqu'il le jugera nécessaire.

Commentaires :

- Le système actuel de 3 arbitres sur le tapis sera remplacé par un arbitre sur le tapis et deux autres au système de reprise vidéo. Un des deux arbitres regardant la vidéo peut être un membre de la commission des arbitres. Tous les arbitres affectés à un combat sont sélectionnés de façon à assurer la neutralité. Les arbitres affectés à la reprise vidéo communiqueront avec l'arbitre grâce à un système de communication radio. Le nombre d'arbitres nécessaire pour arbitrer un tournoi est considérablement réduit.
- Le jury n'interviendra que pour corriger une injustice subie par l'un ou l'autre des concurrents, afin que le combat se déroule de façon juste.

Évaluation technique

Ippon : Accroître sa valeur; ne tenir compte que des techniques ayant des conséquences importantes sur le tapis sur le dos.

Commentaire :

- La commission des arbitres de la FIJ réitère que l'ippon doit être déclaré pour les projections qui entraînent une chute **largement** sur le dos, réalisées avec grande force et vitesse. Les projections qui ne respectent pas ces critères ne sont pas un ippon.

Atterrissage en position de pont

Toutes les situations d'atterrissage en position de pont sont considérés un ippon.

Commentaire :

- Lors d'une projection, tout compétiteur qui prend la position du pont afin d'éviter le contact avec le tapis perdra par ippon.

1^{er} février 2013

Pénalités

Trois shidos sont autorisés, le quatrième devient un hansoku-make (3 avertissements suivis d'une disqualification).

Les shidos ne donnent aucun point à l'adversaire. Seules les pointages techniques peuvent indiquer des points au tableau. Si la marque est égale à la fin du combat, le judoka ayant le moins de shidos est déclaré vainqueur.

Si le combat se poursuit jusqu'au **golden score** (en raison d'une égalité), le premier judoka à recevoir un shido perd le combat ou le premier à obtenir un pointage technique gagne le combat.

Commentaires :

- Tous les shidos seront inscrits sur le tableau en tant que pénalité, comme avant.
- De même, la quatrième pénalité shido n'est pas un shido, mais devient un hansoku-make, comme avant.
- Les « points » indiqués sur le tableau ont été obtenus par yuko, waza-ari ou ippon. **Un shido NE DEVIENT PAS un point au tableau pour l'adversaire.**
- Le judoka ayant le plus de points gagne le combat, comme avant. Le nombre de shidos n'entre en ligne de compte que pour déterminer le vainqueur d'un combat, **lors d'une égalité des points** ou lorsqu'il faut accorder un hansoku-make (quatrième shido).
- Par exemple, à la fin d'un combat, si le blanc et le bleu ont tous les deux réussi un yuko (égalité des points), mais que le blanc a reçu un shido, le bleu sera déclaré vainqueur.

Pénalisé par shido

Casser la prise à 2 mains.

Commentaires :

- Exemple aux fins de précision : Lorsque le bleu, qui a **les DEUX mains sur le MÊME** bras, main, poignet, manche ou combinaison de ceux-ci, casse la prise du blanc, le bleu reçoit un shido.
- De même, l'utilisation du genou pour casser la prise de l'adversaire entraîne un shido.
- Placer la main ou le bras derrière votre genou pour casser la prise de l'adversaire entraîne également un shido.
- L'utilisation de votre main pour taper ou frapper la main ou le bras de l'adversaire pour casser sa prise entraîne également un shido.

Une prise croisée devrait immédiatement être suivie d'une attaque. Même règlement que pour la prise de la ceinture et la prise par un côté.

Commentaires :

- La commission des arbitres a éliminé la considération de « généralement plus de cinq secondes » pour toute prise autre que la prise « normale » sans attaque [article 27(9) des règlements de combat de 2011-2012]. Désormais, **tout combattant utilisant une prise autre que « normale » doit attaquer immédiatement** faute de quoi, il recevra un shido.
- Une « attaque immédiate » est une attaque qui suit l'ordre logique du judo. Elle est difficile à définir du point de vue de la durée, ce qui signifie qu'un combattant n'ayant pas utilisé une prise normale doit attaquer rapidement ou relâcher cette prise non normale.

Les arbitres devraient imposer une pénalité stricte aux combattants qui n'utilisent pas une prise kumikata rapide ou qui tentent d'esquiver la prise de l'adversaire.

Commentaire :

- Le kumikata est une importante partie du judo. Tout combattant qui **évite le kumikata** ou qui **empêche son adversaire d'effectuer un kumikata** ou qui **casse la prise de son adversaire en utilisant une manœuvre permise et qui s'éloigne de son adversaire sans l'avoir saisi** doit être pénalisé d'un shido pour judo négatif. La commission des arbitres de la FIJ souhaite que cette pénalité d'un shido soit strictement appliquée puisqu'il n'y a aucune action tant qu'il n'y a pas eu de kumikata.

Serrer l'adversaire en vue d'une projection (bear hug).

Commentaire :

- Un « **bear hug** » consiste à serrer l'adversaire dans ses bras en vue d'une projection, en se plaçant poitrine contre poitrine, les deux bras serrant la poitrine de l'adversaire ou autour de la poitrine et un bras, ou de la poitrine et des deux bras, que les deux mains de lanceur se touchent ou non.
- La première tentative de « **bear hug** » n'entraîne plus un avertissement gratuit. Toutes les tentatives pour effectuer cette prise se solderont par un shido et tout résultat de cette prise n'entraînera aucun point.
- Cependant, si le tori maintient une prise d'une main pour un uke, il peut tenter une projection ressemblant à un « **bear hug** » sans pénalité et marquer des points. Seule une véritable attaque « **bear hug** » (où le tori relâche les deux mains et réalise un uke qui encercle l'adversaire, comme dans la prise décrite ci-dessus) entraîne un shido.

Pénalité de hansoku-make :

Toutes les attaques ou tous les blocages sous la ceinture avec une ou deux mains, ou un ou deux bras dans un tachi-waza.

Commentaires :

- Cela signifie que toute prise ou tout blocage sous la ceinture effectué avec une ou deux mains ou un ou deux bras **NE PEUT SE FAIRE QU'EN NEWAZA**.
- Toute **attaque directe** ou tout **blocage direct** de l'adversaire effectué sous la ceinture avec une ou deux mains ou un ou deux bras est un **hansoku-make**, comme auparavant.
- **Désormais, toute technique combinée** comprenant une prise ou un blocage de l'adversaire sous la ceinture avec une ou deux mains ou un ou deux bras est aussi un **hansoku-make**.
- **Désormais, toute technique de défense** comprenant une prise ou un blocage de l'adversaire sous la ceinture avec une ou deux mains ou un ou deux bras est aussi un **hansoku-make**.
- **Désormais, la transition du tachi-waza au newaza**, qui comprend la prise ou le blocage de l'adversaire sous la ceinture avec un ou deux mains ou un ou deux bras est aussi un **hansoku-make**. Par exemple, le bleu est debout et le blanc est couché sur le tapis ou tente un tomoe-nage. **Le bleu est ainsi en tachi-waza**, non pas en newaza. Si le bleu, **en tachi-waza**, saisit la jambe du blanc pour le retourner en transition au newaza ou bloque la jambe du blanc levée en tomoe-nage, le bleu sera pénalisé de hansoku-make. Par contre, si le bleu tombe sur le tapis, il peut alors saisir la jambe du blanc sans pénalité car il est maintenant en **newaza**.

Osaekomi, kansetsu-waza et shime-waza

(Tout osaekomi déclaré à l'intérieur de la zone de combat se poursuivra à l'extérieur de la zone de combat. L'osaekomi accorde 10 secondes pour un yuko, 15 secondes pour le waza-ari et 20 secondes pour l'ippon. Le kansetsu-waza et le shime-waza initiés à l'intérieur de la zone de combat et reconnus comme étant efficaces sur l'adversaire peuvent être maintenus, même lorsque les combattants se situent à l'extérieur de la zone de combat.

Commentaires :

- Un osaekomi peut être annoncé ou un kansetsu-waza ou un shime-waza peut être appliqué, en autant qu'un des combattants est en contact avec la zone de combat, comme auparavant.
- L'arbitre permettra à un osaekomi annoncé à l'intérieur de la zone de combat de se poursuivre même lorsque les deux combattants se trouvent à l'extérieur de la zone de combat jusqu'à ce qu'il y ait toketa/matte ou ippon. Dans l'éventualité peu probable où les combattants se rendent jusqu'à la limite de l'aire de compétition ou à l'aire de compétition voisine pendant un osaekomi, l'arbitre devrait annoncer matte et peut, après avoir consulté la commission des arbitres, annoncer un ippon, même si l'osaekomi n'a pas duré 20 secondes.
- Toutes les durées des osaekomi ont été réduites de 5 secondes.
- Le kansetsu-waza et/ou le shime-waza doivent **tous les deux être initiés et efficaces à l'intérieur de la zone de combat** pour pouvoir se poursuivre lorsque les deux combattants sont à l'extérieur de la zone de combat. « Efficace » signifie que la technique a été entièrement appliquée et qu'elle devrait réussir.

Cadets : Moins de 18 ans

Le kansetsu-waza est autorisé chez les cadets

Commentaire :

- L'âge de la catégorie cadet a été augmenté d'un an jusqu'à moins de 18 ans.
- Les cadets peuvent désormais réaliser le kansetsu-waza sans pénalité.

Le salut

À leur entrée sur le tatami, les combattants devaient se rendre à l'entrée de la zone de combat en même temps et se saluer l'un l'autre dans la zone de combat.

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

Commentaire :

- Le salut est un élément intégrant et traditionnel du protocole du judo.
- L'arbitre devrait contrôler les adversaires pour faire en sorte qu'ils entrent dans l'aire de combat en même temps.
- L'arbitre doit s'assurer que les combattants se saluent lorsqu'ils sont placés en position de départ.
- Les combattants devraient être découragés de se serrer la main ou de se taper les mains après le salut car cela ne fait pas partie du protocole du judo (cela n'entraîne toutefois aucune pénalité).
- L'arbitre peut permettre aux combattants de se serrer la main, etc., lorsque le combat est terminé et que les combattants se sont salués, afin de respecter les coutumes et les traditions des combattants.

- L'arbitre devrait mettre fin à tout geste trop exubérant ou ouvertement religieux ou politique des combattants.

Durée des combats

Aucune limite de temps pour le golden score (annulation du hantei)

Commentaires :

- Les limites de temps du golden score sont éliminées. La partie golden score du combat se poursuivra jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré (première pénalité ou premier point).
- Le hantei n'a donc plus sa raison d'être car le combat se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.