

RÈGLEMENT NATIONAL

critères de décision !

1^{er} Le nombre de kinza
Les kinza seront annoncés et comptabilisés à la table 

2^e Le nombre de shido

3^e 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 **+ tous les osaekomi maintenus moins de 10 secondes.**

RÈGLEMENT NATIONAL

Valeurs de projection



© Thierry Albisetti - France Judo


- 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.

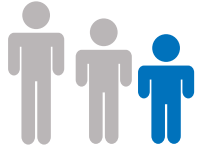
RÈGLEMENT NATIONAL

seules Fautes sanctionnées



© Thierry Albisetti - France Judo

- **Fautes dangereuses** ou relevant d'une attitude contraire à l'esprit du judo : Hansoku make
- Le **judo négatif intentionnel**, **y compris en Ne-Waza**, fuites, empêchement d'attaquer,... : shido 
- Les **fautes mineures répétées** par le judoka malgré les explications de l'arbitre : shido
- Les **kumi-kata** non conventionnels imposent une phase d'attaque rapide : shido si l'intention est négative



RÈGLEMENT ANIMATION


poussins et mini-poussins



1,30 mn + 1 mn Ne-Waza 


Kumi Kata :

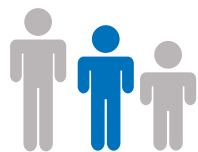


- Le combat démarre à distance et passe par la garde fondamentale.
- La **saisie** est autorisée **entre la ligne d'épaules et la ceinture** 
- **Projection** valorisée uniquement du **côté de la manche tenue**
- Pour toute phase d'attaque à 1 main qui aurait échouée, un retour à 2 mains est nécessaire.

Précisions :



- **Attaques à genoux, sutemi et makikomi :**
non autorisés pour cette tranche d'âge
- **Hon gesa gatame :** éviter les contraintes cervicales, **repositionnement** 
en Kuzure gesa gatame ou main sur sa cuisse.
Utiliser Sonomama/yoshi si nécessaire.



RÈGLEMENT ANIMATION *Benjamins*




2 mn + 1 mn **Ne-Waza** (si égalité de score) 

Décision en individuel et en équipe

Kumi Kata :



- Le combat démarre à distance et passe par la garde fondamentale.
- La **saisie** est autorisée **entre la ligne d'épaules et la ceinture** 
- L'**attaque** peut se faire **des deux côtés** (manches ou revers)
- Technique à une main autorisée et repositionnement garde classique en cas d'échec.
- Cette **forme unilatérale** n'est pas autorisée pour cette tranche d'âge



Précisions :



- **Contres** : Les contres démarrant debout sont autorisés (exemple : ko soto gake finissant en forme tani otoshi...).
- **Sutemi, Makikomi et attaques directes à genoux** : non autorisés
- **Hon gesa gatame** : éviter les contraintes cervicales, **repositionnement** en Kuzure gesa gatame ou main sur sa cuisse, si nécessaire utiliser sonomama/yoshi.