

6 - ARBITRAGE

Règlement spécial éducatif

a) Saisies : Le combat débute à distance. Les 2 judokas cherchent à construire une saisie à 2 mains.

Le positionnement en garde haute est autorisé (sans plier uke). Les attaques « à une main » seront autorisées dans la mesure où le résultat est immédiat et qu'il n'y a pas de contrainte au niveau du cou de uke (matte immédiat dans les cas inverses).

La garde croisée est interdite. Pas de garde unilatérale pour les formes sumi gaeshi et autres formes avec ceinture. L'arbitre annoncera « matte » « shido » dès la première tentative et expliquera au judoka qu'il ne doit pas recommencer.

Les saisies directes et indirectes de jambes en attaque sont interdites. L'arbitre annoncera « matte » « shido » dès la première tentative et expliquera au judoka qu'il ne doit pas recommencer. En cas de récidive, l'arbitre annoncera « hansokumake ».

b) Formes techniques :

– 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).

– interprétation des « makikomi » et des « sutemi » : si le combattant se jette au sol sans suffisamment de préparation et de déséquilibre ou si son mouvement est jugé dangereux, l'arbitre annoncera « matte » « shido » dès la première tentative et expliquera au judoka qu'il ne doit pas recommencer.

– le contre de Uchi Mata en se jetant dans le dos du partenaire est interdit.

– les techniques Forme seoi nage et Tai Otoshi (de même type) réalisées avec un genou au sol sont autorisées et validées. Les techniques Forme seoi nage (ou de même type) en se jetant directement deux genoux au sol sont interdites et donc non validées. L'arbitre annoncera « matte » « shido » dès la première tentative et expliquera au judoka qu'il ne doit pas recommencer.

– interdiction des clés de bras et des étranglements.

– la forme d'entrée Sankaku est autorisée en renversement dans sa forme fondamentale, sans contrainte sur la nuque et en libérant les jambes au moment de l'immobilisation.

– la forme d'entrée Sankaku inversée est interdite.

– les formes de retournement avec contrainte sur les cervicales sont interdites (Exemple : Forme dite « Reitter »). Les contraintes sur les cervicales sont interdites sous toutes leurs formes (debout ou au sol).

Pour ces situations l'arbitre annoncera immédiatement « matte » « shido » dès la première tentative et expliquera au judoka qu'il ne doit pas recommencer.

c) Pénalités :

– 1^{re} intervention : avertissement « gratuit » avec explication de la faute,

– 2^e intervention : pénalité puis addition des pénalités selon le règlement de la F.I.J.

7 - ACCOMPAGNANT

Les organismes territoriaux délégués qui le souhaitent peuvent autoriser un accompagnement pour les manifestations destinées aux benjamins et aux minimes dans les conditions suivantes :

- chacun des accompagnateurs (1 par participant) a la possibilité de demander un temps mort de 15 secondes, à l'issue d'un mat, en levant un drapeau rouge ou blanc correspondant à la couleur de la ceinture de son élève.
- l'arbitre accorde le temps mort qui est comptabilisé et indique aux combattants qu'ils peuvent rejoindre leur accompagnateur, une fois leur tenue rajustée. Pas d'utilisation des temps morts durant la minute d'avantage décisif (Golden Score). Si les temps morts n'ont pas été utilisés, une période de 15 secondes sera accordée à la demande des accompagnants avant le démarrage de cette minute.
- seules des indications verbales peuvent être échangées, aucun contact physique n'est autorisé.
- à l'issue du signal marquant la fin des 15 secondes, les combattants devront regagner immédiatement leur emplacement de combat.
- les accompagnateurs devront rester assis sur leur chaise durant la totalité des combats. En dehors des temps morts, il leur est interdit d'échanger paroles ou gestes avec leur élève et les arbitres.
- le responsable de la manifestation a la possibilité d'écarter, pour un combat ou pour la durée de la manifestation, les accompagnateurs dont le comportement déroge à cette réglementation.

8 - TEMPS DU COMBAT : Féminines – Masculins : 3 minutes

Avantage décisif : 1 minute

Récupération : entre deux combats : deux fois le temps nominal de combat.