

Arbitres

Un seul arbitre sera présent sur le tatami. Il sera assisté à la table de contrôle vidéo par 2 arbitres ou 1 arbitre et un membre de la commission d'arbitrage. Ils seront en communication radio pour éventuellement modifier les décisions suivant la règle des 3. Un système de rotation sera mis en place pour les arbitres. Le Jury de la FIJ interviendra uniquement en cas de nécessité.

Valeurs des techniques

IPPON : donner plus de valeur « ne prendre en compte que les techniques ayant un réel impact au sol sur le dos ».

Toutes les situations avec une chute en « pont » seront considérées comme Ippon.

Golden Score

Aucune limite de temps pour le Golden Score (Hanteï est supprimé).

Si le combat continue en golden score (à cause d'une égalité parfaite), le premier à recevoir un Shido perd, ou le premier qui réalise une technique valorisée gagne.

Pénalités

Pendant le combat il pourra y avoir trois Shidos, le quatrième sera pénalisé par Hansokumake (trois avertissements suivis d'une disqualification).

Seuls les avantages techniques à partir du Yuko sont affichés sur le tableau. Shido n'accorde pas de point à l'adversaire.

A l'issue du combat, en cas d'égalité de points, le compétiteur ayant le moins de Shido gagne.

SAISIES : seront désormais pénalisées avec shido

Il est interdit :

- De rompre la saisie avec 2 mains sur la main, le poignet, l'avant-bras ou la manche de l'adversaire (1)

Remarque : N'est pas considéré comme rompre si l'une de ses 2 mains est sur son propre judogi (2).

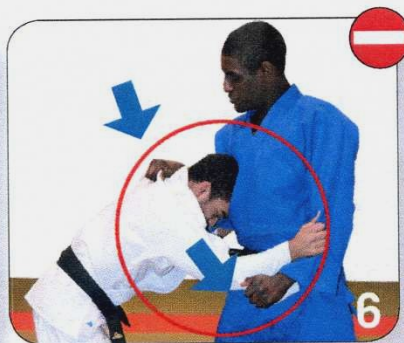


- De rompre la saisie de la manche à l'aide de son propre genou (3) et (4).



Expérimentation des règles d'arbitrage 2013 - 2016

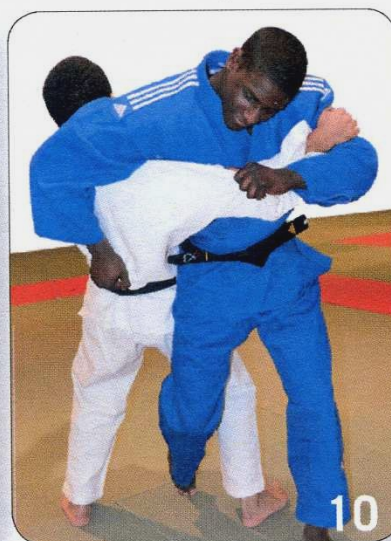
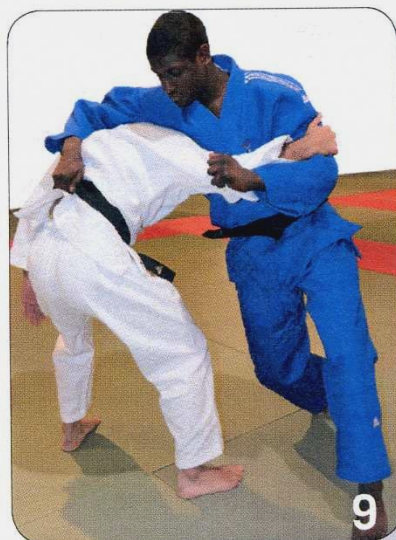
- De rompre la saisie **en donnant un coup** (5).
- De dominer physiquement son adversaire au Kumi Kata sans aucune action d'attaque réelle (6).



- De bloquer à **1 main** (7) ou **2 mains** (8) sans intention d'attaquer.



- La garde croisée doit être **suivie par une attaque immédiate**. Même règle que pour la saisie de la ceinture et la saisie avec les deux mains du même côté (9, 10).



Les arbitres doivent strictement pénaliser les combattants :

- qui essaient de ne pas être saisis par l'adversaire (ex : protection du revers) (11).
- Qui ne s'engagent pas en Kumi kata rapide et/ou qui **essaient de ne pas être saisis par l'adversaire** (12).



- Il est interdit de ceinturer l'adversaire pour le **projeter en saisie directe de face** (prise de l'ours) (13).

Remarque : si seul Uke a une main sur le judogi, Tori ne peut pas le ceinturer directement pour le projeter. (Sanction Shido)



SAISIES de JAMBE : seront désormais pénalisées avec Hansokumake (14 - 19)

- **Toute saisie ou action en Tachi Waza en dessous de la ceinture**, avec une ou deux mains ou avec le ou les bras en attaque ou défense, telle qu'une combinaison, un blocage, une contre-attaque ou une liaison debout-sol.

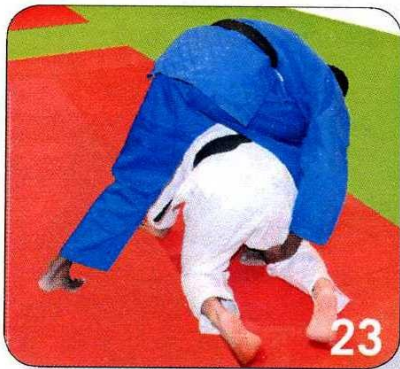


En Ne Waza les prises en dessous de la ceinture sont autorisées. Dans les actions intermédiaires il faut attendre que **la position Ne Waza soit bien marquée** pour qu'il puisse agir sur les jambes.
Exemple : impossibilité de projeter son adversaire car il est en position complète de Ne Waza.

Expérimentation des règles d'arbitrage 2013 - 2016

Osae-Komi, Kansetsu Waza et Shime Waza

- Osae-Komi : 10 secondes pour Yuko, 15 secondes pour Waza-Ari et 20 secondes pour Ippon.
- Kansetsu Waza autorisés pour les Cadets, application du même règlement que pour les Juniors et Seniors.
- Kansetsu Waza et Shime Waza réalisés à l'intérieur de la zone de combat et reconnus comme efficace sur l'adversaire **seront maintenus**, même en cas de sortie de la zone de combat (20-25).



Osae-Komi continuera également en dehors de la zone de combat, à partir du moment où elle a été engagée à l'intérieur de cette zone (26-27).



Le Salut

Lorsque les combattants entrent sur le tatami, ils doivent se diriger ensemble vers l'entrée de la zone de combat et effectuer le salut en même temps dans la zone de combat. Les combattants **ne doivent pas se toucher la main AVANT de commencer le combat (28).**

