

CFA du 7 et 8 juillet 2018.

Propositions de nouvelles règles d'arbitrage en FSGT En ajout et modification des anciennes

1. Retour au Yuko

L'ancien koka est intégré au Yuko si l'impact comprend une partie du dos (ex ; le flanc, la pointe de l'épaule). Donc sur les fesses = rien (sinon un ginza pour la décision).

2. Techniques de mains aux jambes

Possibilité d'attaque sous la ceinture uniquement la main à plat sans saisie du judogi sinon Shido. (Ex ; Kata Guruma, Kibisu Gaeshi, Kuchiki Taoshi, Te Guruma, Sukui Nage, Morote Gari. Toutes ces techniques se font sur un pas maximum avec un résultat immédiat. Ces techniques ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie « Cadet ».

3. Temps des immobilisations

10 à 14 secondes = Yuko

15 à 19 secondes = Waza Ari

20 secondes = Ippon

4. Arbitrage, équipe de trois arbitres, par tatami

5. Pénalités appliquées rapidement

En cas de saisie non conventionnelle, d'attitude défensive, de fausse attaque, de non combattivité, ...

6. Temps des combats en individuel :

Poussins : 1'30

Benjamins : 2'

Minimes : 3'

Cadets : 4'

Juniors/Seniors : 4'

Vétérans : 3'

7. Temps des combats en équipes : Pas de remplaçants

Benjamins et Minimes : 2'

Cadets : 3'

Juniors/Seniors : 4'

Vétérans : 3'

8. Avantage décisif

En cadets, Juniors, seniors et vétérans égal au temps du combat au maximum. Puis décision en cas d'égalité à la fin du temps.

9. Pas d'accompagnants en Poussins et Benjamins

10. Service de régulation autour des tatamis

11. Equipes seniors de 4 combattants. Si match nul un combat est tiré au sort avec décision obligatoire.

