COUPE DE TAHITI

Pirae, 23 mars 2024

Table des matières

Préambule : Le mot du président 2

I. Les catégories pour la coupe de Tahiti 2022 3

II. Programme de la compétition 4

III. Organisation, arbitrage & règlements 5

A. Règlement de la compétition Super Aito 5

a.1. Règlement Général 5

a.2. Règlement Catégorie Eveil 6

a.3. Règlement Catégorie Mini-Poussins 7

B. Règlement à partir des catégories poussins et au-delà 8

a.1. Règlement Général 8

b.1. Durée des combats et règlements par catégorie 8

b.3. Le coaching 8

C. Règlement de la Coupe du jeune arbitre 10

c.1. Objectif et principes généraux 10

c.2. Epreuves et évaluation 10

c.3. Grille d'évaluation des épreuves pratiques 11

Préambule : Le mot du président

Avec le report du championnat de Polynésie, le mois de mars 2024 sera particulièrement dense en termes d'animations et de compétitions. Après l'open Aito Vahine organisé le 8 mars à l'occasion de la journée de la femme, le championnat de Polynésie de judo et de Taiso du 16 mars pour les licenciés de plus de 10 ans, la coupe de Tahiti du 23 mars 2024 est une animation qui s'adresse aux plus jeunes licenciés de la FPJ, ainsi qu'aux jeunes arbitres polynésiens. Ce mois de mars incarne donc l'ambition du projet fédéral baptisé AITO 2027 de proposer une offre de service innovante et attractive pour tous nos licenciés, dès l'âge de 4 ans.

Prenant en considération les enseignements tirés lors de la Coupe de Tahiti 2023, nous organisons le 3ème Open Super Aito pour les éveils et les mini-poussins en leur consacrant l'ensemble du dojo fédéral. Ils débuteront la compétition avec une formule légèrement réajustée, afin de proposer des épreuves de qualité et des temps d'attente réduits pour les enfants et leurs familles. L'animation se poursuivra avec la catégorie « poussins » et se terminera avec le championnat de Polynésie de Nage No Kata, pour lequel nous délivrerons un titre officiel.

Cette coupe de Tahiti 2024 est aussi une occasion de poursuivre notre projet de développement de l'arbitrage. Comme l'an passé, nous proposons donc une coupe du Jeune Arbitre qui récompensera le meilleur arbitre U13, et le meilleur arbitre U17. Ces jeunes seront évalués lors de leurs activités d'encadrement, en tant que teneurs de table mais aussi en tant que juge arbitre. L'ensemble de la journée sera aussi l'opportunité d'évaluer et de certifier les arbitres inscrits dans le cursus de formation pour obtenir le grade d'arbitre National B.

Comme à mon habitude, je conclurai ce mot d'accueil en souhaitant bonne chance à tous les combattants et jeunes arbitres qui participeront à cette Coupe de Tahiti 2024.

Stéphane Gustin

I. Les catégories pour la coupe de Tahiti 2024

Catégories	Catégorie d'âge	Poids
Super Aito Mixte Individuel	Eveil (2018 & 2019) Mini-Poussins (2016 & 2017)	**Groupes morphologiques par année de naissance**
Toa Mixte Individuel	Poussins & Poussines (2014 & 2015)	**7 catégories mixte** -24kg / -28kg / -32kg / -36kg / -40kg / -46kg / +46kg Les catégories seront affinées en fonction des inscrits. Il est possible que nous fassions par exemple que nous « démixions » les catégories légères ou que nous admettions une tolérance de poids pour certains profils trop légers.
KATA Mixte	Minimes à Vétérans Ceinture bleue minimum (Nés en 2011 & avant)	**Nage No Kata** Toutes catégories d'âge
Coupe du jeune arbitre Mixte	Benjamins – Minimes - Cadets (2007 à 2013)	**2 catégories** U13 / U17

II. Programme de la compétition

	SUPER AITO Mixte EVEIL 2019	SUPER AITO Mixte EVEIL 2018	SUPER AITO Mixte MP 2016-2017 Groupe -25kg	SUPER AITO Mixte MP 2016-2017 Groupe +25kg	TOA Mixte P 2014-2015 Groupe -32kg	TOA Mixte P 2014-2015 Groupe +32kg	KATA Mixte TTC
	COUPE DU JEUNE ARBITRE & ARBITRE NATIONAL B Epreuves théoriques		COUPE DU JEUNE ARBITRE & ARBITRE NATIONAL B Epreuves pratiques				
Pesées	Eveil 1 07h45 à 08h00	Eveil 2 09h00 à 09h15	Mini Poussins -25kg 10h00 à 10h30	Mini Poussins +25kg 12h00 à 12h30	Poussins -32kg 13h30 à 14h00	Poussins +32kg 14h45 à 15h15	Kata Pas de pesée
Début des combats	Eveil 1 08h15	Eveil 1 09h30	Mini Poussins -25kg 10h45	Mini Poussins +25kg 12h45	Poussins -32kg 14h15	Poussins +32kg 15h45	Kata Mixte 17h00
Fin prévisionnelle	Eveil 1 09h15	Eveil 1 10h30	Mini Poussins -25kg 12h00	Mini Poussins +25kg 14h00	Poussins -32kg 15h30	Poussins +32kg 17h00	Kata Mixte 18h00

III. Organisation, arbitrage & règlements

A. Inscriptions

- Les inscriptions sont gratuites
- Toutes les inscriptions se font sur l'extranet fédéral
- Pour le championnat de Kata, le nombre de couples TORI – UKE est limité selon les règles suivantes :
  - Maximum 10 couples
  - Si plus de 10 couples inscrits, limitation à 2 couples par club

B. Règlement de la compétition Super Aito

a.1. Règlement Général

Organisation des poules

- Les judokas sont regroupés par poules morphologiques de 3 ou 4 combattants.
- Les judokas s'affrontent sur 3 épreuves définies dans le présent dossier

Classement & récompenses

- Le / la vainqueur(e) sera celui/celle qui a obtenu le plus de **POINTS**
- En cas d'égalité, les judokas sont déclarés ex-aequo
- Tous les judokas sont récompensés

Conditions d'organisation

- Chaque club proposera au moins un(e) encadrant(e), de 16 ans ou plus, formé(e) à ce règlement au préalable au sein du club, pour aider à la réalisation de l'animation
- L'animation dure environ 1heure.
- En fonction du nombre d'enfants inscrits et du nombre d'encadrants disponibles, les organisateurs peuvent décider de ne maintenir que 2 épreuves

a.2. Règlement Catégorie Eveil

Epreuve n°1 : « Faire tomber »

- Après le salut, debout face à face, les combattants saisiront le judogi et à l'annonce « **HAJIME** », disposent d'une minute pour faire tomber leur adversaire
- Le/la premier(e) qui fait tomber l'autre (3 appuis au sol) remporte 3 points. Le premier arrivé à 6 points a gagné.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les combattant(e)s marqueront 1 point chacun si personne n'est parvenu à se faire tomber et 3 points chacun si les deux sont parvenus à se faire tomber.
- Pour arrêter le combat, l'arbitre annoncera « **MATE** »

Epreuve n°2 : « Contrôler au sol »

- Après le salut, à genoux face à face, les 2 combattant(e)s poseront le genou gauche au sol et saisiront le judogi de l'autre
- A l'annonce « **HAJIME** » de l'arbitre, les combattants disposent d'une minute pour contrôler l'adversaire sur le dos.
- Le/la premier(e) qui contrôle l'autre sur le dos (sans être dans la garde ou demi-garde de celui qui est sur le dos) durant 3'', marque 3 points. Le/La première arrivé(e) à 6 points remporte le combat.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les combattant(e)s marqueront 1 point s'ils ne sont pas parvenus à s'immobiliser, et 3 points chacun s'ils sont parvenus à s'immobiliser.
- Pour arrêter le combat, l'arbitre annoncera « **MATE** »

Epreuve n°3 : « Equilibre »

- Les 2 participant(e)s se retrouveront debout face à face sur une seule jambe, reliés par une ceinture que chaque combattant tient à une ou deux mains.
- A l'annonce « **HAJIME** » les deux judokas disposent d'une minute pour parvenir à déséquilibrer l'adversaire et lui faire poser le deuxième pied au sol.
- Le/la premier(e) qui parvient à faire poser le 2ème pied de son adversaire au sol marque 3 points.
- Le/la premier(e) qui arrive à 6 points emporte le combat.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'1mn, les participant(e)s marqueront 1 point chacun si personne n'est parvenu à déséquilibrer l'adversaire et 3 points chacun s'ils sont parvenus à déséquilibrer leur adversaire.

a.3. Règlement Catégorie Mini-Poussins

<u>Epreuve n°1</u> : « Faire tomber »

- Après le salut, debout face à face, les combattants saisiront le judogi et à l'annonce « **HAJIME** », disposent d'une minute pour faire tomber leur adversaire
- Le/la premier(e) qui fait tomber l'autre (3 appuis au sol) remporte 3 points. Le premier arrivé à 6 points a gagné.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les combattant(e)s marqueront 1 point chacun si personne n'est parvenu à se faire tomber et 3 points chacun si les deux sont parvenus à se faire tomber.
- Pour arrêter le combat, l'arbitre annoncera « **MATE** »

<u>Epreuve n°2</u> : « Contrôler au sol »

- Après le salut, à genoux face à face, les 2 combattant(e)s poseront le genou gauche au sol et saisiront le judogi de l'autre
- A l'annonce « **HAJIME** » de l'arbitre, les combattants disposent d'une minute pour contrôler l'adversaire sur le dos.
- Le/la premier(e) qui contrôle l'autre sur le dos (sans être dans la garde ou demi-garde de celui qui est sur le dos) durant 3'', marque 3 points. Le/La première arrivé(e) à 6 points remporte le combat.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les combattant(e)s marqueront 1 point s'ils ne sont pas parvenus à s'immobiliser, et 3 points chacun s'ils sont parvenus à s'immobiliser.
- Pour arrêter le combat, l'arbitre annoncera « **MATE** »

<u>Epreuve n°3</u> : « Technique »

- L'arbitre demande à l'enfant de réaliser dans un ordre aléatoire :
  - Une projection sur l'avant en forme de « *Ippon Otoshi* », « *Morote Otoshi* », « *Tai Otoshi* », « *Uki Goshi* » ou « *O goshi* ». Les formes de « *Sasae Tsuri Komi Ashi* » et « *Hiza Guruma* » sont acceptées
  - Une projection sur l'arrière en forme de « *O soto Gari* », « *O Uchi Gari* » ou « *Ko Uchi Gari* »
  - Deux immobilisations différentes en forme « *Kesa Gatame* » (« *Hon Gesa Gatame* ») et/ou en forme « *Shiho Gatame* » (« *Yoko Shiho Gatame* », « *Tate Shiho* Gatame » », « *Kami Shiho Gatame* »). Les formes « *Kuzure* » sont acceptées
- Le judoka marque 1 point par bonne réponse, et 1 point de plus s'il donne le nom de la technique utilisée.
- Sur cette épreuve, les judokas peuvent donc marquer jusqu'à 8 points

C. Règlement à partir des catégories poussins

a.1. Règlement Général

Formule de compétition

- Les combattants seuls dans leur catégorie sont déclarés vainqueurs, et peuvent s'inscrire dans une catégorie supérieure pour faire des combats
- 2 combattants : Match unique pour désigner le vainqueur
- Entre 3 et 4 combattants : Poule
- Entre 5 et 6 combattants : Poules + tableau sans repêchage
- Entre 7 et 8 combattants : Tableau avec double repêchage
- Au-delà de 8 combattants : Tableau avec repêchage intégral
- SHIAI : Nous privilégierons une formule permettant de faire au moins 4 combats

Conditions d'organisation

- Les épreuves sont arbitrées par :
  - Les jeunes judokas inscrits pour la coupe du Jeune Arbitre
  - Les judokas en formation pour le titre d'Arbitre National B
- Les tables sont tenues par :
  - Les jeunes judokas inscrits pour la coupe du Jeune Arbitre
  - Les judokas en formation pour le titre d'Arbitre National B

b.1. Durée des combats et règlements par catégorie

	Durée des combats	Egalité	Règles spécifiques
Toa	1min30	Décision RÈGLEMENT NATIONAL critères de décision ! 1er Le nombre de kinza Les kinza seront annoncés et comptabilisés à la table 2e Le nombre de shido 3e 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. Kumi-kata Les kumi-kata non conventionnels imposent une phase d'attaque rapide.	Arbitrage Educatif Polynésien

b.3. Le coaching

- Nous invitons les coachs, dès lors qu'ils ont un litige à exprimer, à le faire dans le respect des règles fondamentales de courtoisie
- Les coachs sont autorisés à parler pendant toute la durée du combat, dans le respect des éléments suivants :

DROITS ET DEVOIRS DES *accompagnants et coachs*

Rappel des droits des accompagnants et coachs :

- Encourager, guider et aider (techniquement, tactiquement ou psychologiquement) le judoka qu'il accompagne.

Rappel des devoirs :

- Avoir une attitude, une gestuelle et des mots dignes et respectueux.
- Ne pas interpeller ni essayer d'influencer les arbitres, l'autre coach, ni l'adversaire par des paroles ou des gestes.
- Ne pas s'exprimer avec une véhémence exacerbée ou agressive.
- Garder en permanence l'idée qu'une organisation festive réussie est celle où le bien-être de tous est respecté.

Nous précisons que les arbitres sont autorisés à :

- Rappeler à l'ordre tout manquement aux règles fondamentales de courtoisie et exclure le coach s'il l'estime nécessaire et justifié
- Solliciter l'application de sanctions auprès de la commission de discipline en cas de manquement grave aux principes de respect des combattants, des coachs, des spectateurs, des arbitres, des commissaires sportifs ou de toute autre personne qui participe à l'organisation et à l'encadrement de la compétition.

D. Règlement de la Coupe du jeune arbitre

c.1. Objectif et principes généraux

La Coupe du jeune arbitre a pour ambition de :

- Donner des bases théoriques et pratiques d'arbitrage à des jeunes judokas
- Susciter des vocations d'arbitres
- Créer une animation pour les jeunes attirés par d'autres formes de pratique du judo en compétition

Elle consiste en une compétition d'arbitrage mixte, ouverte à tou(te)s les licencié(e)s de la FPJ des catégories benjamin(e)s à cadet(te)s, au cours de laquelle les jeunes arbitres s'affrontent sur une épreuve théorique et une épreuve pratique en situation réelle.

Les 3 premiers par catégorie et les 3 premiers du classement général sont récompensés (déterminer les récompenses pertinentes pour rendre attractive la coupe du jeune arbitre)

c.2. Epreuves et évaluation

L'épreuve théorique permet d'obtenir une note sur 20 points. Organisée sous forme de questionnaire à choix multiples, elle porte sur :

- Le règlement du judo et la gestuelle de l'arbitrage
- La fonction de commissaire sportif (tenir une table, remplir une poule ou un tableau)

L'épreuve pratique permet d'obtenir une note sur 40 points. Elle consiste à :

- Arbitrer une animation poussin (note sur 20 points)
- Assurer le rôle de Commissaire Sportif sur une compétition Juniors - Séniors ou Open (note sur 20 points)

Les notes sont attribuées par un jury désigné par le responsable – instructeur, sur la base des critères suivants :

- Maîtrise de l'application du règlement
- Maitrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage
- Attitude relationnelle (capacité d'écoute, communication avec le corps arbitral)

Le jury est également responsable de la bonne application des règles (intervenir de manière pédagogique en cas d'erreur pour éviter que les combattants ne soient lésés)

Le total des points permet d'effectuer un classement final mixte, ainsi qu'un classement par catégories d'âge.

En 2024, la coupe du jeune arbitre s'appuiera sur la Coupe de Tahiti du samedi 23 mars 2024

c.3. Grille d'évaluation des épreuves pratiques

Arbitre

	0 à 5 pts **Dépendance totale**	6 à 10 pts **Besoin d'assistance régulière**	11 à 15 pts **Autonome**	16 à 20 pts **Brillant**
Maitrise de l'application du règlement	Ne connait pas assez le règlement pour gérer le combat	Besoin d'assistance régulière du jury et des assistants. Connait les grandes lignes mais des difficultés à animer le combat en autonomie	Capable de gérer le combat en autonomie. (Quelques interventions assez régulières du jury, pour des règles fines associées au règlement IJF ou à la particularité du règlement éducatif)	Capable de gérer le combat en autonomie, dans l'esprit de la règle du règlement éducatif polynésien
Maîtrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage	Ne connait pas la gestuelle de base de l'arbitrage (Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi)	Beaucoup d'erreurs, de gestes non connus et non maîtrisés, en dehors de Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi	Les gestes correspondent aux annonces mais manquent de précision	Les gestes sont parfaitement maîtrisés.
Attitude relationnelle	Attitude non conforme à la fonction d'arbitre en termes d'éthique et de respect	Des difficultés à communiquer avec le corps arbitral et avec l'instructeur, des réactions parfois inappropriées	Observe et écoute avec quelques difficultés pour adapter ses postures et ses réactions	Respecte les judokas et les coachs, observe, accepte et s'adapte aux remédiations des assistants ou du jury
Note finale				

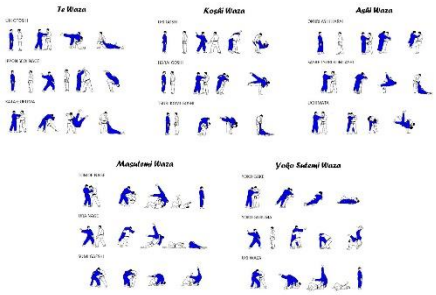
Commissaire sportif

	0 à 5 pts **Dépendance totale**	6 à 10 pts **Besoin d'assistance régulière**	11 à 15 pts **Autonome**	16 à 20 pts **Brillant**
Maitrise des formules de combat & du logiciel	Ne connait pas assez le règlement pour remplir la poule	Difficultés à remplir la poule ou le tableau sans l'assistance du jury	Capable de tenir une poule ou un tableau avec quelques erreurs ponctuelles qui nécessitent l'intervention du jury	Capable de remplir la poule et le tableau en autonomie, sans faire d'erreur
Maîtrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage	Ne parvient pas à comprendre les gestes simples de l'arbitre pour retranscrire le score	Beaucoup d'erreurs, de gestes non connus et non maîtrisés, en dehors de Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi	Quelques erreurs de compréhension de l'arbitre sur des gestes ou des situations moins ordinaires	Parfaite traduction de la gestuelle de l'arbitre dans la retranscription sur le logiciel
Attitude relationnelle	Attitude non conforme à la fonction de commissaire sportif, en termes d'éthique et de respect	Des difficultés à communiquer avec le corps arbitral et avec l'instructeur, des réactions parfois inappropriées	Observe et écoute avec quelques difficultés pour adapter ses postures et ses réactions	Respecte les judokas et les coachs, observe, accepte et s'adapte aux remédiations du jury, prends des initiatives, parle assez fort pour se faire entendre
Note finale				

A. Règlement de l'épreuve de Kata

Le couple présente le Nage No Kata en choisissant le rôle de chacun (TORI – UKE)

Les candidats sont notés de 0 à 100pts en s'appuyant sur le barème suivant

NAGE NO KATA 		**INSUFFISANT** Trop de fautes majeures. Manque évident de préparation de l'épreuve	**MOYEN** Quelques erreurs significatives qui montrent la nécessité de travailler encore un peu pour maîtriser l'épreuve (Connaissances - Exécution)	**BIEN** Pas d'erreur majeure, niveau de connaissances et de maitrise conforme aux attentes	**FELICITATIONS** Prestation très bien maîtrisée voir brillante	**POINTS**
Attitude (Tenue, posture, rythme & sincérité)						/20
Respect du protocole (Salut, distances, ordre des techniques)						/20
Exécution (Kuzushi-Tsukuri-Kake)	UKI OTOSHI					/4
	IPPON SEOI NAGE					/4
	KATAGURUMA					/4
	UKI GOSHI					/4
	HARAI GOSHI					/4
	TSURI KOMI GOSHI					/4
	OKURI ASHI BARAI					/4
	SASAE TSURI KOMI ASHI					/4
	UCHI MATA					/4
	TOMOE NAGE					/4
	URA NAGE					/4
	SUMI GAESHI					/4
	YOKO GAKE					/4
	YOKO GURUMA					/4
	UKI WAZA					/4
					TOTAL	/100