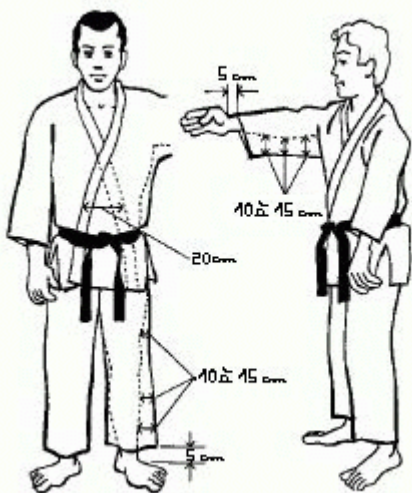


Livret de compétences d'un candidat/arbitre départemental

➤ **Evaluer la conformité de la tenue du combattant avant chaque combat**

Judogi blanc ou presque blanc sans accroc ni déchirure



L'arbitre porte

_ un pantalon foncé (gris de préférence, noir ou marine)

pas de jean

_ une veste marine (ou noire)

_ une chemise blanche

_ Une cravate (discrète)

_ des chaussettes noires unies






rajuster le judogi

Les combattants doivent porter une ceinture de couleur correspondant au grade du combattant, portée sur la veste à hauteur de la taille en faisant deux fois le tour de celle-ci, nouée par un noeud plat prenant les deux tours et assez serrée pour éviter que la veste ne se défasse. Elle doit être assez longue pour que 20 à 30 cm dépassent de chaque côté du noeud. Le combattant appelé en premier doit porter une ceinture rouge par-dessus sa propre ceinture.

Si un combattant se présente avec son alliance / piercing/ chouchou avec partie métallique ou tout objet dur l'arbitre lui demande de l'enlever

Si le combattant refuse de l'enlever, l'arbitre annonce Hansoku make

➤ **Connaitre le vocabulaire pour gérer le combat**

 <p>Hajime : c'est l'annonce qui fait débiter ou reprendre le combat. On notera qu'aucun geste n'accompagne cette annonce.</p>	 <p>Matte : l'arbitre annonce Matte pour arrêter momentanément le combat</p>
 <p>Osaekomi : l'arbitre annonce Osaekomi lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol.</p>	 <p>Toketa : toute sortie d'immobilisation s'annonce par Toketa.</p>
 <p>Sonomama et Yoshi : Sonomama (Ne bougez plus !) suspend le combat, qui reprend quand l'arbitre annonce Yoshi.</p>	 <p>Soremade : c'est l'annonce qui met fin au combat. L'arbitre annonce Soremade si : - le temps du combat est écoulé - un Ippon est annoncé Pas de geste</p>

➤ **Application du matre**

- _ lorsque les deux combattants sortent de la surface de combat sans porter d'attaques
- _ lorsqu'un ou les deux combattants commettent un acte défendu.
- _ lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou souffrants.
- _ lorsqu'il est nécessaire qu'un ou les deux combattants rajustent leur *Judogi*.
- _ lorsqu'il n'y a aucun progrès apparent en *Ne-waza*.(sol)
- _ lorsque *Uke* se relève ou soulève *Tori* en étant lui-même en position de force et de contrôle.
- _ dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire. (danger pour les combattants)

Attention à ne pas donner un matre dans l'action, observer le déroulement du combat et la préparation technique au sol et debout

➤ **Connaitre les valeurs d'impact**



IPPON

Projeter largement, directement sur le dos avec vitesse, force et contrôle.

Toute arrivée en pont sera comptabilisé ippon



WAZA-ARI



Waza Ari Awasete Ippon

C'est un IPPON à qui **il manque l'un des critères** suivants : vitesse, force, pas largement ou directement sur le dos On notera qu'il faut tout de même contrôler son partenaire.

On notera que deux WAZA-ARI donnent un IPPON. L'arbitre annonce "**WAZA-ARI AWASATE IPPON**".



YUKO

* c'est un IPPON à qui il manque deux des critères énoncés ci-dessus. (Le contrôle est cependant toujours nécessaire),

* le partenaire chute sur le côté de la partie supérieure du corps

* le partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'en haut du corps.

* le partenaire est projeté avec contrôle sur les fesses et roule sur le dos

➤ **Connaitre les temps d'immobilisation :**

Yuko :10-14 secondes

Waza-ari : 15-19 secondes

Ippon :20 secondes



➤ **Connaitre les critères de l'Osaekomi /du toketa**

_Le combattant doit être contrôlé par son adversaire et avoir son dos, une ou deux épaules en contact avec le tapis.

_Le contrôle peut être latéral, arrière ou en position supérieure ou dorsale

_Le combattant effectuant l'immobilisation ne doit pas avoir la ou les jambes, ou le corps contrôlé par les jambes de l'adversaire.

L'arbitre a annoncé osaekomi, il annonce toketa lorsque :

_Tori a au moins un genou contrôlé par les jambes de Uke. Si Uke ne contrôle qu'une cheville laisser quelques secondes à Tori pour la dégager avant d'annoncer toketa

_Uke se tourne à plat ventre.

_Uke couronne la tête et le bras avec ses jambes dans les position shiho .

Osaekomi, Kansetsu-Waza (clé de bras) et Shime-Waza (étranglement) :

_L'arbitre annonce ippon si un combattant frappe à deux reprises sur les techniques de clés et d'étranglement . En cadets l'arbitre peut annoncer ippon si une clé est engagée, bras en hyperextension et contrôle réel de tori

_La comptabilisation du temps de l'immobilisation déclarée à l'intérieur de l'aire de combat continue même si les combattants se déplacent à l'extérieur de l'aire de combat.

_Si l'un des combattants exécute une technique de projection qui se termine à l'extérieur et qu'il enchaîne rapidement en Osaekomi, Shime ou Kansetsu Waza, ceux-ci seront validées.

_Si les combattants subissant les techniques reprennent l'initiative avec l'une de ces techniques, sans qu'il y ait eu discontinuité dans l'action, les actions seront également validés.

➤ **Application du sono mama**

_Chaque fois que l'arbitre annonce *Sono-mama*, il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de changement dans la position ou la saisie des combattants.

_L'arbitre doit annoncer *Yoshi* pour faire reprendre le combat.

_Si pendant le *Ne-waza*, un des combattants montre des signes de blessure, l'arbitre peut au besoin les séparer après avoir annoncé *Sono-mama*, puis replacer les combattants dans la position qu'ils avaient avant l'annonce de *Sono-mama* et annoncer *Yoshi*.

➤ **Technique coïncidant avec le signal de fin de combat**

_Toute technique appliquée avec un déséquilibre significatif au moment où retentit le signal de fin de combat est considérée valable.

_Si *Osaekomi* est annoncé en même temps que retentit le signal de fin de combat ou lorsque le temps restant est inférieur à celui d'une immobilisation, le temps de combat est prolongé jusqu'à l'obtention de *ippon* ou toute autre valeur, ou à l'annonce de *Toketa*.

_Toute technique exécutée après le signal sonore de fin de combat n'est pas valable, même si l'arbitre n'a pas encore annoncé *Sore-made*.

➤ **Connaitre les pénalités**

_ Durant le combat il peut y avoir 3 Shido, le 4ème Shido sera annoncé Hansoku-make. Les 3 premiers seront comptabilisés sur le tableau de scores sans conversion en points positifs pour son adversaire. Seules les valeurs techniques peuvent donner des résultats positifs inscrits sur le tableau de scores.

_ A la fin du combat, si le score est à égalité sur le tableau d'arbitrage celui qui aura le moins de Shido sera déclaré vainqueur. Si le combat se prolonge en « avantage décisif » (Golden Score), celui qui recevra un Shido perdra ou celui qui comptabilisera la première valeur gagnera.

➤ **Sont pénalisés par Shido :**

- _ La non combativité
- _ Briser la saisie de son adversaire à deux mains sur une même manche
- _ Briser la saisie de son adversaire trois fois de suite sans attaquer.
- _ Protéger le col de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.
- _ Les gardes croisées non suivies d'une attaque immédiate. Même règle que pour les saisies de ceinture et les gardes du même côté.(unilatérale)
- _ Les combattants qui ne s'engagent pas dans une prise de Kumi-Kata rapide ou qui refusent de se faire saisir par leur adversaire.
- _ La saisie « pistolet » et « en revers » sur le bout de la manche sans attaque immédiate
- _ Etreindre son adversaire pour le projeter en « prise de l'ours ». Cette prise ne sera pas sanctionnée par Shido si l'adversaire a au moins une main installée en Kumi kata.
- _ Obliger, en force avec un ou deux bras, son adversaire à se maintenir en position courbée sans enchaîner par une attaque immédiate
- _ Prendre le poignet ou la main de l'adversaire seulement dans le but d'éviter la saisie
- _ Les fausses attaques :
Tori attaque sans intention de faire chuter ou sans Kumi-Kata ou en lâchant immédiatement la saisie ou sans aucun déséquilibre de l'adversaire.
- _ Sortir, avec un pied posé en dehors de l'aire de combat, sans revenir à l'intérieur de l'aire de combat ou sans attaque immédiate
- _ Sortir du tapis avec 2 pieds posés à l'extérieur de l'aire de combat sans intentions offensives
- _ Pousser son adversaire en dehors de l'aire de combat

➤ **Sont pénalisés par Hansoku-make**

- _ les attaques avec une ou deux mains en dessous de la ceinture mais aussi avec l'avant bras , le bras ou l'aisselle
- _ faucher la jambe d'appui de uke par l'intérieur
- _ effectuer une technique avant en plongeant (tête orientée vers le tapis)
- _ clé portée sur une autre articulation que le coude
- _ Tout geste au propos désobligeant ou insultant envers l'arbitre, le partenaire, le public

Il faut se concerter avec ses juges avant d'annoncer un Hansoku make

(idem pour le quatrième shido)



➤ **Rôle des juges**

_Les juges se tiennent assis à l'extérieur de la surface et prennent part à l'arbitrage du combat. Ils se concertent très rapidement en cas de désaccord avec l'arbitre et un des deux juges se manifeste pour le signifier à l'arbitre central . L'arbitre doit alors modifier sa décision.

_Si les deux juges ne sont pas d'accord entre eux alors aucun des deux ne doit se manifester.

_Cette concertation doit être rapide, les juges ne doivent pas communiquer avec d'autres arbitres ou des coachs ou toute autre personne.

_Ils veilleront à avoir une position correcte

_Le responsable de tapis ou de l'arbitrage peut intervenir en cas de nécessité.

➤ **Golden score**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, annoncer solemnellement, remettre le chronomètre à zéro sans limite de temps, ré-afficher les avantages / pénalités déjà enregistrées puis redémarrer le combat .

Tout avantage ou pénalité mettra fin au combat mais il faut laisser l'osaekomi se finir

➤ **Connaitre les cas de repêchage**

_Les combattants battus par les demis finalistes

Le perdant de la demi finale rencontre le vainqueur du repêchage de l'autre demi tableau

_Un combattant ne peut être repêché lors d'une disqualification suite à une technique de nature à blesser le partenaire (fauchage jambe d'appui par exemple) ou pour des propos tenus .

_Dans les autres cas il sera repêché.

_C'est à l'arbitre de le signaler à la table

➤ **L'appel du medecin**

_Un des 2 combattants saigne (deux interventions maximum par saignement au même endroit)

_Un des 2 combattants suite à un étranglement perd connaissance (chez les cadets le combattant est disqualifié pour la compétition)

_ L'arbitre peut appeler le médecin pour examiner un combattant dans les cas où une blessure la tête ou au rachis cervical (colonne vertébrale) ou aux parties génitales survient suite à une chute brutale ou chaque fois que l'arbitre a des doutes raisonnables quant à une possible blessure importante ou grave.

_Dans ce cas, le médecin examinera le combattant dans le temps le plus court possible, indiquant à l'arbitre s'il est apte à reprendre le combat.

_Si le médecin, après un examen d'un combattant blessé, informe l'arbitre que le combattant ne peut pas continuer le combat, l'arbitre, après avoir consulté les juges, indique la fin du combat et déclare l'adversaire vainqueur

_ le combattant peut demander à l'arbitre une intervention médicale, mais dans ce cas le combat est terminé et son adversaire gagne. Le lui rappeler avant l'appel du médecin

➤ **Arbitrage des jeunes (voir tableau joint)**