

Règles d'arbitrage

Pour être un bon judoka, il faut connaître les règles de l'arbitrage du Judo.

En effet, savoir si la projection que l'on vient d'accomplir (ou de subir) peut nous apporter la victoire (ou la défaite) ; connaître les gestes à ne pas faire, les attitudes à avoir pour ne pas se faire sanctionner sont essentiels à qui veut pratiquer le Judo.

D'ailleurs, les instances ne s'y sont pas trompées : les règles pour "tenir une table" (être commissaire sportif) sont au programme du 1er Dan et celles de l'arbitrage au programme des 2 et 3ème Dan.

Mais avant toute chose, il faut savoir que sans arbitre, il n'existerait pas de compétition.

L'arbitre est le seul juge et maître sur le tatami.

Même si quelquefois ses décisions nous semblent injustes, il faut les respecter.

Pour commencer nous allons vous présenter les avantages puis viendront ensuite les pénalités et pour finir les autres différents termes ou actions accompli par l'arbitre.

Les avantages

Il existe 4 façons d'en marquer : les projections, les immobilisations, les étranglements, les arm-locks.

Sur un étranglement ou un arm-lock, c'est assez simple : ou bien ça passe ou bien ça ne passe pas.

Donc, l'avantage marqué lorsque le partenaire abandonne ne peut être qu'**IPPON**.

Rappelons que l'abandon se manifeste par 2 (petites) tapes sur le tatami, le partenaire ou soi-même.

Attention : une seule tape n'est pas considérée comme le signe d'un abandon. Cela peut par exemple être le fait d'une prise d'appui sur le tatami.

On notera qu'on peut taper avec les mains ou à défaut les pieds. Et bien sûr, mieux vaut crier que se faire "arm-locker" pour de bon... N'importe quel cri en cas d'urgence, "MAITA" étant tout de même le mot à prononcer, "j'abonne" en japonais.

On notera que, sauf compétition officielle de haut niveau, si l'arbitre - qui a l'obligation de protéger la santé des combattants - estime qu'un étranglement est passé (bien que l'étranglé ne tape pas), il peut annoncer IPPON.

Pour les projections ou immobilisations, on peut marquer **3 sortes d'avantages**, du plus au moins élevé : **IPPON, WAZA-ARI, YUKO**.

Pour les projections, il faut estimer la valeur de la projection et de l'impact qui en résulte.

Tout n'est donc que question d'appréciation humaine.

Voici les critères :

- IPPON (10 points) : il faut que par une projection de Judo (1), le partenaire tombe largement sur le dos (2), vite (3) et fort (4) avec contrôle (5). Le 1er critère allant plutôt de soi (si la projection n'est pas de Judo : comment un arbitre de Judo pourrait-il l'évaluer), on retiendra les 4 critères à réunir si on veut devenir champion : **projeter largement sur le dos avec vitesse, force et contrôle**.

-WAZA ARI (7 points) : c'est un IPPON à qui **il manque l'un des critères** suivants : vitesse, force, pas largement sur le dos (moins de 50 %). On notera qu'il faut tout de même contrôler son partenaire.

-YUKO (5 points) : plusieurs moyens de marquer YUKO :

* c'est un IPPON à qui il manque deux des critères énoncés ci-dessus. (Il faut le contrôle),

* le partenaire chute sur les 2 épaules,

* le partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'en haut du corps. Mais si son bras est replié sous son corps : il n'y a que KOKA.

* le partenaire est projeté avec contrôle (toujours...), force et vitesse sur les fesses et roule aussitôt sur le dos.

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

On notera également qu'une technique qui ne permet pas d'annoncer un avantage, parce que le partenaire ne chute pas selon les critères énoncés ci-dessus, doit être comptabilisée dans l'esprit des juges. En effet, en cas d'égalité des combattants à l'issue du temps réglementaire, ce ou ces "KINZA" permettront de désigner le vainqueur.

Lorsque l'un des combattants chute sans que l'on puisse annoncer d'avantage et plus largement lorsqu'une technique n'est pas valable, l'arbitre le signale en agitant son bras au dessus de sa tête.

Au sol (ne waza), toute action est valable tant qu'une partie du corps se trouve dans la zone de combat. L'arbitre annonce OSAEKOMI lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol. On notera qu'il faut que le partenaire soit immobilisé sur les épaules. L'immobilisation continue même si les deux combattants sont sortis de la zone de combats.

En ce qui concerne les immobilisations, la chose est assez simple. Il suffit de **comptabiliser le nombre de secondes** qu'a duré l'immobilisation.

Le tableau ci-dessous récapitule les durées d'immobilisation (les temps sont exprimés en secondes) en fonction des catégories d'âge des combattants.

	IPPON	WAZA ARI	YUKO
SENIOR	25	20 à 24	10 à 19
JUNIOR	25	20 à 24	10 à 19
CADET	25	20 à 24	10 à 19
MINIME	25	20 à 24	10 à 19
BENJAMIN	25	20 à 24	10 à 19
POUSSIN	25	20 à 24	10 à 19

Voici les gestes qui sont accomplis par l'arbitre pour annoncer les avantages :

Ippon

**Waza- ari Awasate
Ippon**

Waza-ari

Yuko



Koka

Annulation

Non valable



Les pénalités

Depuis septembre 2002, toutes les fautes sont sanctionnées par SHIDO ou HANSOKU MAKE (disqualification). L'échelle des fautes est cumulative : la sanction progresse automatiquement, quelle que soit la gravité de la faute, le troisième shido disqualifie le judoka.

L'arbitrage des combats des enfants étant éducatif, l'application des sanctions diffère des combats des cadets et plus.

POUSSINS :

Il n'y a pas de pénalité : l'arbitre explique à chaque fois.

BENJAMINS ET MINIMES :

Les fautes sont répertoriées dans deux groupes :

- les attitudes et les sorties
- les saisies et les techniques

Chez les benjamins, il n'y a jamais de sanction à la première faute dans le groupe.

La 2ème faute dans le même groupe est sanctionnée par la pénalité correspondante.

Chez les minimes, il n'y a jamais de pénalité à la première faute. Mais la 2ème faute, quel

qu'en soit le groupe est sanctionnée.

A partir de cadet, les fautes sont sanctionnées immédiatement.

Etre sanctionné revient à donner un avantage au partenaire :

1er shido donne un **YUKO**,

2ème shido transforme le YUKO en **WAZA ARI**,

HANSOKU MAKE donne un **IPPON**.

Ainsi, si l'un des combattants possède déjà un WAZA ARI et que son adversaire écope d'un 2ème shido, le premier gagne le combat par **WAZA ARI AWAZATE IPPON**.

Les sorties de la surface de combat sont pénalisées sauf quand il s'agit d'une attaque, ou d'un enchaînement d'attaques, commencé à l'intérieur.

L'arbitre peut également pénaliser un combattant qui pousse ouvertement son adversaire à l'extérieur, sans attaque apparente ou un combattant qui "fuit" à l'extérieur.

HANSOKU MAKE :

Hansoku make est appliqué au compétiteur qui commet une faute très grave ou qui répète une faute après le 2ème shido. Dans ce cas, appelé disqualification par accumulation, le judoka n'est pas disqualifié pour le reste de la compétition, sauf si les deux combattants ont été disqualifiés ensemble.

Les fautes graves peuvent donner lieu à une disqualification directe :

- quand elle met en danger l'adversaire ou soi-même : clé sur une autre articulation que le coude, se jeter sur le tatami en appliquant certaines clés, se planter au sol, soulever un partenaire du sol pour le projeter sur le tapis, se jeter volontairement vers l'arrière avec un partenaire sur le dos, faucher la jambe d'appui du partenaire par l'intérieur, faire toute action de nature à mettre en danger l'adversaire, porter un objet dur ou métallique sur soi...
- quand elles sont contraires à l'esprit du judo : ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre, faire des remarques ou des gestes désobligeants, ...

La disqualification peut alors intervenir même après la décision finale : elle est valable pour toute la compétition, sans préjudice de sanctions plus lourdes.

SHIDO

Non combativité

Fausse Attaque



La direction du combat

De nombreuses annonces sont faites par l'arbitre qui permettent de donner du rythme au combat. Qu'il s'agisse de le faire débiter, suspendre, interrompre, reprendre ; d'y mettre fin, etc...

HADJIME

C'est l'annonce qui fait débiter ou reprendre le combat. On notera qu'aucun geste n'accompagne cette annonce.

MATTE

L'arbitre annonce MATTE dans les cas suivants :

- une sortie de tatami
- un travail au sol qui n'évolue pas ou plus
- pour réajuster le judogi
- si l'arbitre constate une erreur de la table, sauf si une action est en cours
- si les juges manifestent leur désaccord avec l'arbitre, celui-ci interrompt le combat d'un MATTE
- si les juges estiment qu'un matre est nécessaire, au sol notamment, l'arbitre doit annoncer MATTE
- au sol, si l'un n'a plus de contact avec le sol
- au sol, si les combattants ne sont plus en contact
- l'un des combattants fait un geste méritant une pénalité. On notera que si, au sol, Uke commet l'un de ces actes, l'arbitre annonce SONOMAMA (qui suspend le combat) - et non MATTE qui l'interrompt -, sanctionne Uke puis fait reprendre le combat
- suite à une projection debout, le combat ne se poursuit pas au sol mais debout (Uke s'est très vite relevé), si Tori est en position dominante du fait de cette projection, pour ne pas en rajouter l'arbitre annonce MATTE. Mais si, Tori n'a pas cette position dominante sur Uke, l'arbitre peut laisser le combat se poursuivre
- avant l'appel du médecin
- étranglement ou arm-lock sans résultat immédiatement apparent
- discussion entre l'arbitre et les juges

- discussion des arbitre et juges avec la commission d'arbitrage
- pour tout motif quand l'arbitre estime nécessaire l'interruption du combat

OSAEKOMI

L'arbitre annonce OSAEKOMI lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol. On notera qu'il faut que le partenaire soit immobilisé sur les épaules.

TOKETA

Toute sortie d'immobilisation s'annonce par TOKETA. Si Uke contrôle au moins une jambe de Tori en ciseaux avec ses jambes, il y a TOKETA.

SONOMAMA et YOSHI

SONOMAMA suspend le combat. L'arbitre l'annonce dans deux cas principaux :

- au sol, Uke commet un acte méritant une pénalité. L'arbitre n'annonce pas MATTE mais SONOMAMA, sanctionne Uke puis fait reprendre le combat en annonçant YOSHI
- au sol, l'un des combattants se blesse ou "donne des signes de faiblesse" notamment pour les enfants, l'arbitre annonce SONOMAMA, appelle le médecin si nécessaire, remet les combattants dans la même position et fait reprendre la combat en annonçant YOSHI

On notera que l'arbitre, en annonçant SONOMAMA et YOSHI, fait pression de ses mains sur chacun des combattants.

HIKI-WAKE

L'arbitre annonce HIKI-WAKE lorsqu'il y a "match nul" et que la compétition n'exige pas que soit désigné de vainqueur.

Il y a HANTAI (décision) lorsqu'aucun des combattants ne remporte le combat grâce aux avantages qu'il a marqués ou du fait des pénalités que son partenaire a prises, et que la compétition exige qu'un vainqueur soit désigné. On notera que l'arbitre et les juges doivent prendre en compte toutes les actions du combat et donner la victoire à celui ayant marqué le plus de KINZA.

L'arbitre et les juges les estiment se saisissent chacun de deux drapeaux (blanc et rouge). A l'annonce de HANTAI par l'arbitre, ce dernier et les juges désignent le combattant (portant la ceinture blanche ou rouge) qui mérite de remporter le combat en levant le drapeau correspondant.

KACHI

C'est l'annonce du vainqueur.

SOREMADE

C'est l'annonce qui met fin au combat. L'arbitre annonce SOREMADE si :

- le temps du combat est écoulé
- suite à un IPPON

On notera qu'une attaque commencée avant le gong doit être comptabilisée.

Voici les autres gestes qui sont accomplis par l'arbitre :

HADJIME

MATE

OSAEKOMI

TOKETA



Réhabilitez-vous



HIKI-WAKE



KACHI



Relevez-vous



Les juges

Un combat est arbitré par un arbitre qui se trouve sur la surface de combat et deux juges qui se trouvent à l'extérieur, chacun à un coin (opposé l'un à l'autre).

Le principe en Judo est que la décision rendue l'est à la majorité. La plupart du temps (on peut l'espérer), les juges approuvent les décisions de l'arbitre. Ils manifestent cette approbation en ne faisant rien. Ce qui ne signifie pas que les juges ne font rien.

Au contraire leur rôle est primordial. Ils doivent suivre le combat très attentivement et en juger chaque phase comme si ils l'arbitraient eux-mêmes au centre du tatami.

Dès qu'ils ne sont pas d'accord avec l'arbitre central ils doivent se manifester en donnant leur opinion (sur l'exemple, le juge indique que la projection mérite un KOKA, l'arbitre ayant annoncé un autre avantage ou n'ayant rien n'annoncé).

Lorsque le juge n'est tout simplement pas d'accord avec l'opinion de l'arbitre, il lui fait signe de l'annuler.

Si un seul juge fait signe à l'arbitre d'annuler la décision qu'il vient de prendre, c'est que l'autre juge a la même opinion que l'arbitre. Par conséquent, et en application de la règle de la majorité, l'arbitre doit conserver la décision qu'il a émise.

Mais si les deux juges font signe à l'arbitre d'annuler sa décision, celui-ci doit alors l'annuler.

Si les juges donnent un autre avantage que celui donné par l'arbitre, celui-ci annule sa décision puis prend celle indiquée par les 2 juges. Mais attention, supposons que l'arbitre

donne un YUKO, les 2 juges donnent respectivement un WAZA-ARI et un IPPON. L'arbitre doit donner WAZA-ARI. S'il avait donné WAZA-ARI, il aurait dû rester sur sa décision. C'est l'application de la règle de la majorité.

Juge en position normal



A l'intérieur <=> Jonai



A l'extérieur <=> Jogai



Se relever



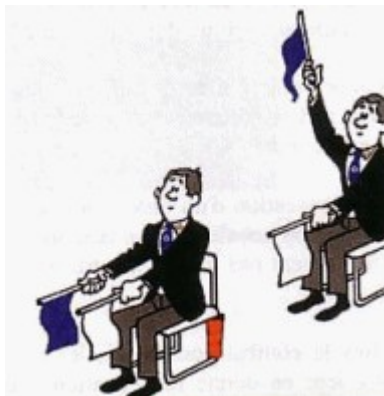
Juge Annule



Juge signale son opinion



Hantei



Hantei



L'intervention des médecins

Sport de combat, le Judo n'est pas pour autant considéré comme un sport dangereux. Mais il arrive qu'un combattant se blesse et il faut alors faire appel aux médecins présents sur le lieu de compétition.

L'arbitre constate la blessure et suspend le combat (hypothèse du SONOMAMA - voir ci-dessus -) ou l'interrompt (hypothèse du MATTE - voir ci-dessus -).

Puis il appelle le médecin. Dans les compétitions amicales ou même officielles mais qui ne sont pas de haut niveau, les arbitres appellent "Docteur" le plus fort possible et sans autre formalité.

En réalité, il existe deux manières de faire appel au médecin :

- le soin libre : l'arbitre annonce au médecin "soin libre" en levant le bras vers le compétiteur blessé. Le soin libre permet au médecin de toucher le compétiteur en cas de blessure mineure (saignement de nez...)

- l'examen libre : l'arbitre annonce au médecin "examen libre" en levant les 2 bras vers le compétiteur blessé. Il permet au médecin d'examiner le compétiteur librement.

Sauf cas grave où le blessé doit être évacué par le corps médical, le combat reprend une fois que le médecin a achevé son office.

D'une main, l'arbitre désignera le compétiteur blessé (de son fait, c'est à dire non d'une faute de son partenaire) et de l'autre indiquera de l'index le premier examen, de l'index et du majeur le second. A la troisième intervention du médecin, le compétiteur blessé (toujours de son fait) perd le combat.

Le combat reprend ensuite d'un YOSHI s'il avait été suspendu d'un SONOMAMA et d'un HADJIME s'il avait été interrompu par un MATTE.

Médecin



Sonomama et Yoshi

