

ECOLE DEPARTEMENTALE DES JEUNES-ARBITRES



***SUPPORT PEDAGOGIQUE
SAISON 2019-2020 !***



PRÉAMBULE

L'arbitrage est un vrai engagement, qui témoigne souvent de l'implication et de la passion des judokas. Cette activité, au combien difficile, permettra à nos jeunes arbitres de progresser dans leur connaissance et leur pratique du judo, mais également de développer d'autres capacités qui seront grandement utiles pour leur développement personnel (prise de confiance, gestion des émotions, travail en équipe...)

L'arbitrage comporte aussi des contraintes: se rendre disponible pour les formations et les compétitions à arbitrer, organiser les déplacements... Tout cela n'est possible qu'avec beaucoup de conviction... et l'aide des entraîneurs des clubs et des parents.

Vous débutez dans le monde de l'arbitrage. Certains moments seront parfois source de doutes ou d'interrogations, mais il ne faut pas perdre de vue une devise du code moral : la persévérance. En effet, quel bonheur pour un commissaire sportif ou un arbitre de voir l'aboutissement d'années de travail au travers de l'arbitrage de manifestations de haut niveau ou de grands champions.

L'équipe du comité départemental de la HAUTE- LOIRE de Judo

Contacts :

Stéphane MOLLIER : smsjudo@orange.fr – 06 16 57 12 19

Jean Paul RIBEIRO : comite.judo43@aurajudo.com – 07 87 00 14 00

Jérôme CHAZOT : jerome.chazot@wanadoo.fr – 06 87 24 57 92

QUELQUES BONNES HABITUDES

LE JEUNE ARBITRE DE L'ÉCOLE DÉPARTEMENTALE,

- S'ENGAGE A RESPECTER LE FONCTIONNEMENT MIS EN PLACE (PRESENCE-PONCTUALITE-ATTITUDE)
- DOIT OFFICIER AVEC RESPECT ET LOYAUTE VIS-AVIS DES COMBATTANTS, DES ACCOMPAGNANTS ET DU PUBLIC
- DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
- S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
- PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN OFFICIANT SUR DES MANIFESTATIONS SUPPLEMENTAIRES ET/OU EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES



QUI FAIT QUOI ?

1. RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF.

LA PESEE :

Il s'occupe de l'inscription et de la pesée des combattants en vérifiant les licences, les grades et les poids.

LA GESTION DU TEMPS DE COMBAT ET D'IMMOBILISATION :

A l'aide de deux chronomètres, il prend le temps de combat et des immobilisations et suit les instructions données par l'arbitre.

LE TABLEAU DE MARQUE :

Il inscrit au tableau de marque les valeurs et pénalités données par l'arbitre.

GESTION DES POULES ET TABLEAUX :

Il remplit le tableau ou la poule de déroulement des combats. Il appelle les judokas qui doivent combattre et ceux qui se préparent.

De manière générale, deux ou trois commissaires officient sur une même table.

2. RÔLE DE L'ARBITRE.

IL DIRIGE LE COMBAT ET REND LA DECISION.

IL ATTRIBUE LES VALEURS ET LES PENALITES.

IL ANNONCE MATTÉ SI CELA EST NECESSAIRE.

IL VERIFIE LE TABLEAU DE MARQUE.

L'arbitrage c'est :

- **VOIR ET SAVOIR** : placement et déplacement, positionnement ; connaissances et compréhension du judo et de ses règles.
- **COMMUNIQUER** : échanger, annoncer la marque, vérifier le score, se faire comprendre des combattants, des juges et de la table.
- **ANALYSER / DÉCIDER** : diriger le combat.

De manière générale, un arbitre officie et est assisté de deux juges assis en bord de tatami.

ARBITRER UN COMBAT

1. LE DÉROULEMENT DU COMBAT

- Il commence par le salut.
- Au début du combat, au signal de l'arbitre, les combattants saluent la surface de combat, entrent, se saluent mutuellement, avancent et attendent le HAJIMÉ de l'arbitre pour commencer.
- En fin de combat, après la désignation du vainqueur, ils reculent et se saluent.
- L'arbitre dirige le combat. Les commissaires sportifs l'assistent dans ce rôle :
 - Au HAJIMÉ (commencez), le chronomètre est mis en marche.
 - Au MATTÉ (arrêt momentané du combat), le chronomètre est arrêté et remis en marche au HAJIMÉ.
 - Le chronomètre est stoppé soit par IPPON (victoire), soit par SORÉMADÉ (fin du temps de combat).

- **Le MATTÉ** : Arrêt momentané du combat.

Il s'applique dans plusieurs cas :

- Lorsque les combattants sortent de la surface de combat.
- Quand aucune action n'est visible au sol et qu'il n'y a pas de progression.
- Quand il faut sanctionner l'un des combattants.
- Quand l'un ou l'autre des combattants se blesse.
- Lorsqu'il est nécessaire de réajuster le judogi qui gêne la pratique des combattants.
- Dans tous les cas où l'arbitre le juge nécessaire.

2. LES ADAPTATIONS EDUCATIVES DU REGLEMENT

Selon les catégories d'âge, le règlement est adapté afin de permettre aux plus jeunes de pratiquer un judo éducatif et de prévenir les risques de blessure. Les adaptations se réduisent et le règlement se rapproche de celui des seniors au fur et à mesure des tranches d'âge.

3. LES VALEURS

Il existe 2 valeurs en JUDO.

Pour être valable, une technique de projection doit être amorcée en position debout et à l'intérieur de la surface de combat.

- IPPON :

IPPON *debout* s'obtient par la projection de l'adversaire à partir des critères suivants :

- une chute de UKE **largement et directement sur le dos**
- avec **vitesse**.
- avec **force**.
- avec **contrôle** de la projection.
- et sans temps d'arrêt significatif
- *les chutes en pont seront validées ippon*

IPPON *au sol* s'obtient en maintenant l'adversaire **20 secondes en OSAEKOMI**.



GESTE DU IPPON

*bras tendu
à la verticale au-dessus de l'épaule
paume de la main vers devant*

- WAZA-ARI

WAZA-ARI debout est donné par l'arbitre quand un ou plusieurs critères du IPPON sont manquants :

- l'action **manque de vitesse**
- la projection **manque de contrôle**
- l'adversaire tombe :
 - sur **le dos mais pas assez directement ou largement**
 - sur **le côté** (flanc)
 - sur les deux mains ou coudes (*règlement international et 1^{ère} division seulement*)

WAZA-ARI *au sol* s'obtient en maintenant l'adversaire **de 10 à 19 secondes en OSAEKOMI.**



GESTE DU WAZA ARI

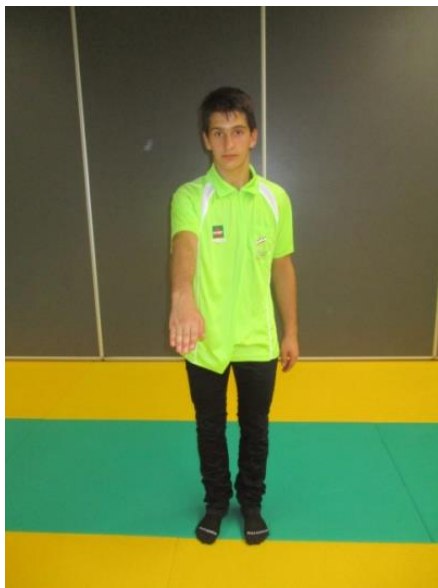
*bras tendu
vers le haut en diagonale
paume de main vers le sol*

Deux WAZA-ARI sont équivalents à un IPPON et mettent un terme au combat. L'arbitre annoncera **WAZA-ARI-AWASATE-IPPON**

- RAPPEL DES VALEURS ATTRIBUEES LORS DE L'OSAÉ-KOMI

Temps d'immobilisation (en secondes) et valeurs attribuées

	IPPON	WAZA ARI
Pour tous	20''	De 10'' à 19''



GESTE DE L'OSAÉ-KOMI

*bras tendu vers le bas
devant soi
paume de la main vers le bas*

À l'annonce de TOKÉTA qui met fin à l'OSAÉKOMI, le chronomètre des immobilisations est arrêté. Le commissaire sportif annonce le temps d'immobilisation et l'arbitre annonce la valeur.



TOKÉTA

*quand il y a sortie
d'immobilisation l'arbitre
annonce « TOKÉTA » et son
bras fait un va-et-vient de
droite à gauche, pendant 2 à 3
secondes*

4. LES PENALITES

- LE SHIDO

- Les fautes commises par un ou les combattant(s) sont pénalisées. A chaque faute légère, l'arbitre annonce SHIDO.
- Le troisième SHIDO qui correspond au HANSOKU MAKÉ, disqualifie le combattant et donne la victoire à l'autre.
- Les SHIDO n'accordent pas de point à l'adversaire et ne permettent pas de gagner le combat aussi bien :
 - en cas d'égalité de valeurs marquées à la fin du temps réglementaire
 - ou au cours du golden score

- LE HANSOKU MAKÉ

- Le HANSOKU MAKÉ direct sanctionne des actions soit dangereuses, soit contraires à l'esprit du judo.
- Il élimine donc du combat le compétiteur qui le reçoit et donne directement la victoire à l'adversaire,

Pour signaler une faute, l'arbitre arrête momentanément le combat (par MATTÉ ou SONOMAMA). Il fait le geste qui correspond pour donner la pénalité, puis désigne le fautif de l'index et annonce SHIDO ou HANSOKU MAKÉ.



Attribution des pénalités :
SHIDO - HANSOKU MAKÉ

*Pointer l'index (poing fermé)
en direction du compétiteur*

A -CAS DE SHIDO

1) La non combativité :

NON-COMBATIVITÉ : c'est le fait qu'un ou deux combattants, en position debout, ne réalisent pas d'attaque sincère pendant une trop longue période (une quarantaine de secondes) le tout sans nuire à la construction de l'adversaire.



faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis pointer l'index en direction du compétiteur

FAUSSE ATTAQUE : c'est quand en TACHI-WAZA (debout), un judoka fait semblant d'exécuter une attaque, souvent pour se sauver d'une situation périlleuse. C'est à dire qu'il tombe au sol et qu'il n'a pas l'intention de projeter son adversaire (il tombe à genoux en face de l'adversaire, il se jette au sol sans tenir le JUDOGI,...).



tendre les bras
à la hauteur des épaules, poings fermés
et faire une action vers le bas
avec les deux mains

REFUS DE SAISIE DU JUDO GI : c'est quand un ou les deux combattants n'installent pas un KUMI KATA. Cette attitude est à sanctionner dès que « la bataille de garde » dure trop longtemps.

ATTITUDE DÉFENSIVE EXAGÉRÉE : cela concerne un combattant qui reste sans attaquer dans ces positions : les bras tendus, et/ou le corps cassé en 2 (durée générale : 5 secondes).



tendre les bras
à la hauteur des épaules, poings fermés,
et les maintenir tendus dans cette
position

3) Les sorties de tapis :

SORTIE DE TAPIS : c'est le fait de sortir de la surface de combat sans subir d'attaque et sans chercher à attaquer (principe de fuite).

Une attaque qui commence à l'intérieur (déséquilibre, technique engagée) et finit à l'extérieur est comptabilisée.

4) Les saisies prohibées

Toute **SAISIE OU BLOCAGE DE LA JAMBE OU DU PIED DE L'ADVERSAIRE** avec une ou deux mains **SOUS LA CEINTURE** est interdit aussi longtemps que les combattants ne sont pas dans un travail au sol.

D'autres **SAISIES SONT NON VALABLES DANS LA DUREE**: ces dernières ne sont pas conformes sans attaque immédiate: saisie unilatérale, garde croisée, saisie de la ceinture.

B - CAS DU HANSOKU MAKE DIRECT

Pour que le HANSOKU MAKE soit attribuée, il faut que les 3 arbitres soient unanimes. Voici les cas possibles :

A) LE DIVING

Se jeter directement sur la tête lors d'une technique (comme UCHI MATA) est interdit.

Le combattant peut recombattre.

B) ATTITUDES CONTRAIRES A L'ESPRIT :

- Ne pas écouter l'arbitre, faire des remarques ou des gestes inutiles et déplacés.

- Toute action qui vise à METTRE EN DANGER L'ADVERSAIRE (KAWAZU- GAKE, faucher par l'intérieur la jambe d'appui de l'adversaire qui réalise une technique telle que HARAI-GOSHI).

Le combattant ne peut pas recombattre.

5. LES AUTRES GESTES

ANNULATION :

En cas d'erreur et à la demande de ses juges, l'arbitre peut annuler ou modifier la valeur ou la pénalité qu'il a donnée.

Pour cela, il montre le geste d'une main et annule de l'autre, en faisant un geste de va et vient au-dessus de l'épaule (bras tendu).

REAJUSTER LE JUDOGI :

Quand le JUDOGI est sorti de la ceinture, quand le pantalon est défait, l'arbitre demande au combattant de se rhabiller avec ce geste :



la main gauche croisée
sur la main droite

VICTOIRE :

À la fin du combat, l'arbitre avance d'un pas (gauche-droite), désigne le vainqueur et recule d'un pas (droite-gauche).



bras tendu
en direction du
vainqueur

La victoire sera attribué à un combattant si :

- il marque IPPON (ou WAZA-ARI-AWASATE-IPPPON) au cours du temps réglementaire
- il a marqué un WAZA-ARI (contrairement à son adversaire) et que le temps réglementaire est fini
- son adversaire est pénalisé par un HANSOKU-MAKE (direct ou par cumul)

En cas d'égalité de valeur au tableau de marque à l'issue du temps réglementaire, il y a mise en place d'une prolongation (sans limite de temps): c'est le GOLDEN SCORE (le score du 1er combat est conservé sur le tableau de marque). Le combat s'arrêtera si :

- un judoka marque une valeur
- son adversaire reçoit un HANSOKU-MAKE (direct ou par cumul)

Pour les plus jeunes et les animations, il n'y a pas de golden score. Les arbitres désigneront le vainqueur à l'issue du temps réglementaire au travers de la décision en privilégiant les critères suivants :

- les KINZA (impact sur les fesses, cuisses ou pointe de l'épaule)
- les SHIDO
- les actions fortes
- la combativité

LE RÔLE DE COMMISSAIRE SPORTIF

1. LE TABLEAU DE MARQUE

Il sert à l'arbitre, aux combattants et aux autres personnes pour savoir où en est le combat (temps qu'il reste) et les valeurs que chacun a obtenues.

Chaque pénalité est notée par le commissaire sportif sur le tableau de marque.

Exemple de tableau d'affichage :

Rouge	0	1	1
	IPPON	WAZA ARI	PENALITE
Blanc	0	1	0

Lecture du tableau de marque (compétition adulte):

Le Rouge a marqué un Waza-Ari et a été pénalisé par 1 Shido.

Le Blanc a marqué un Waza-Ari.

Un golden score sera nécessaire car les judokas sont à égalité au niveau des valeurs.

2. LE SUIVI DES POULES

Les combats permettent à tous les judokas de se rencontrer et se déroulent dans l'ordre indiqué sur la feuille.

Pour marquer le résultat du combat, il faut simplement indiquer :

Les scores dans la case du vainqueur :

- les points du vainqueur
- les points du perdant, séparés par une barre horizontale

Notations : Ippon = 100 Waza Ari = 010

Exemple de Feuille de poules après les combats :

	Nom Prénom	1-2	3-4	1-3	2-4	1-4	2-3	V	Points	Classement
1	RINER TEDDY	<u>100</u> 000		<u>100</u> 010		<u>100</u> 000		3	30	1 ^{er}
2	MARET CYRIL	X			<u>010</u> 000		X	1	1	3 ^{ème}
3	CLERGET AXEL		X	X			<u>010</u> 000	1	2	2 ^{ème}
4	PIETRI LOIC		<u>010</u> 000		X	X		1	1	4 ^{ème}

Ordre des combats : 1-2, 3-4, 1-3, 2-4, 1-4, 2-3.

Décompte des points en poule :

- Ippon - Waza-ari-awasate-ippou - Hansoku Maké = 10pts
- Waza Ari = 1pts
- Golden Score = les points marqués seront comptabilisés comme lors du temps réglementaire
- Décision = 0pt

Explications du mode de classement des combattants :

- 1. On regarde d'abord celui qui a obtenu le plus grand nombre de victoires. Seul Teddy Riner a 3 victoires donc, il est 1er.
- 2. En cas d'égalité de victoires, on regarde le nombre de points marqués. Axel Clerget a 2 points donc il est 2ème.
- 3. En cas d'égalité de victoires et de points, on regarde le vainqueur du combat entre les 2 combattants.

Cyril Maret a gagné le combat contre Loic Pietri et est donc 3ème.

3. LE SUIVI DES TABLEAUX AVEC DOUBLE REPÊCHAGE

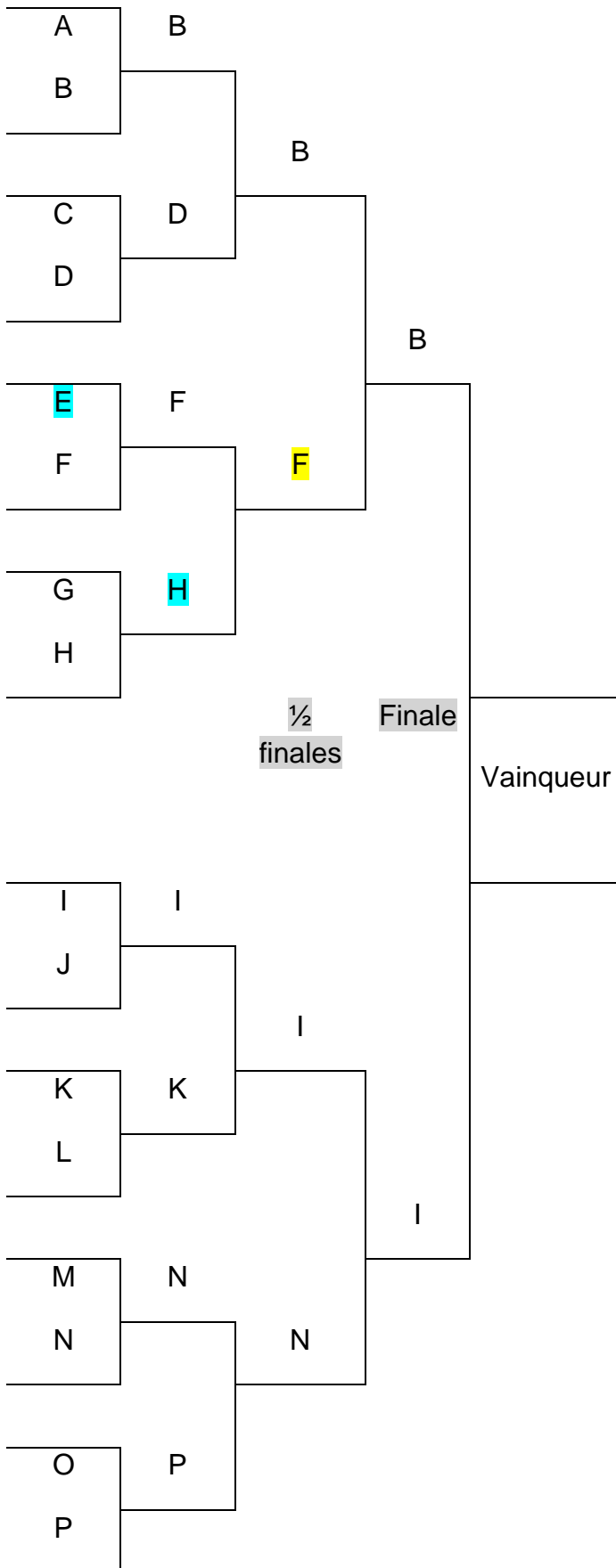
Un tableau à double repêchage signifie que si je perds, il faut que mon adversaire arrive en demi-finale pour que je puisse être repêché. Pour le remplir, il faut que le vainqueur du combat avance sur la ligne suivante. Sous le nom du vainqueur, il faut noter le score tel qu'il s'affiche au tableau de marque (le score du vainqueur est noté en premier, celui du perdant ensuite ; séparé par un slash « / »)

Exemple :

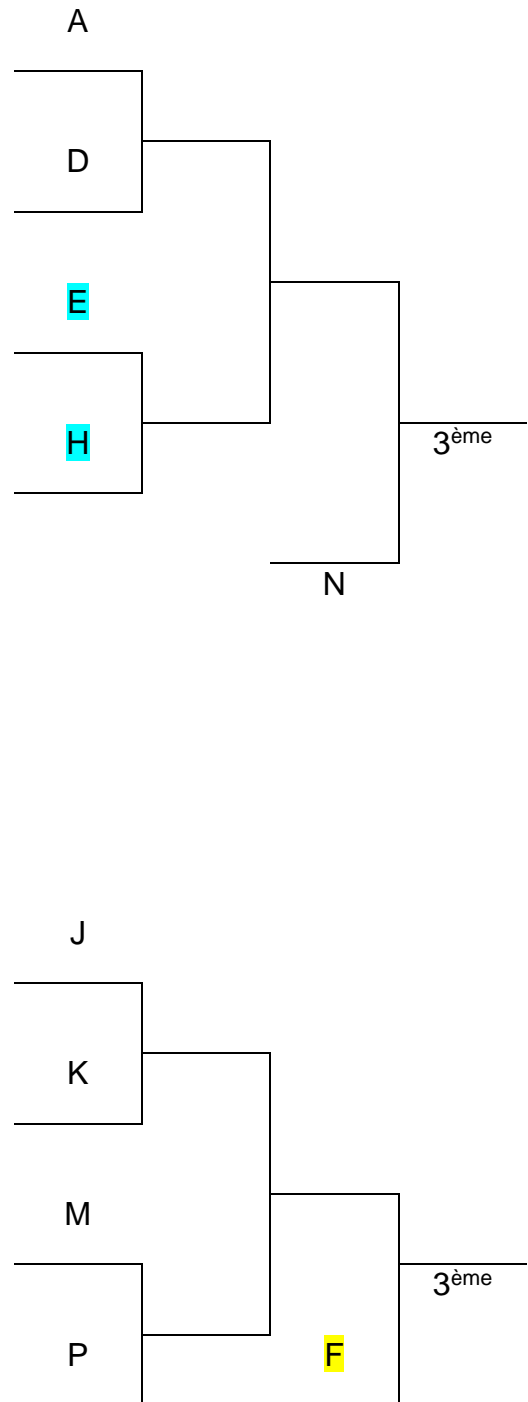
- victoire par ippou du blanc (sans autre marque) : 100 / 000
- victoire du rouge par Waza Ari et 1 Shido blanc : 010 / 000.1

Exemple de tableau et de repêchage :

Tableau



Repêchages



BONNE SAISON

A TOUS !



Contacts :

Stéphane MOLLIER : smsjudo@orange.fr – 06 16 57 12 19

Jean Paul RIBEIRO : comite.judo43@aurajudo.com – 07 87 00 14 00

Jérôme CHAZOT – jerome.chazot@wanadoo.fr – 06 87 24 57 92