ECOLE DEPARTEMENTALE DES JEUNES-ARBITRES ET COMMISSAIRES

COMMISSAIRES STAGIAIRES

ARBITRES STAGIAIRES

SUPPORT PEDAGOGIQUE

mise à jour : 07/01/2023

Comité de Haute-Loire
Judo, Jujitsu, Kendo & D.A

FRANCE JUDO

PLAN

AVERTISSEMENT 4
PRÉAMBULE 5
QUELQUES BONNES HABITUDES..... 6
QUI FAIT QUOI ?..... 7
RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF. 7
RÔLE DE L'ARBITRE 9
ARBITRER UN COMBAT 10
LE DÉROULEMENT DU COMBAT 10
LES ADAPTATIONS EDUCATIVES DU REGLEMENT..... 11
LES VALEURS 11
LES PENALITES..... 16
LES AUTRES GESTES 23
LE RÔLE DE COMMISSAIRE SPORTIF 26
Gérer l'AVANT et l'APRES compétition 26
LA PESEE et LES CONTROLES..... 26
Le contrôle administratif..... 27
Le contrôle du poids..... 27
A LA TABLE 28
LE TABLEAU DE MARQUE..... 30

LES TEMPS DE COMBAT 31
LE SUIVI DES POULES..... 32
LE SUIVI DES TABLEAUX AVEC DOUBLE REPÊCHAGE 35

AVERTISSEMENT

Ce livret est un complément aux périodes de formation proposées par le Comité de Judo de la Haute-Loire et ne saurait en aucune manière se substituer à celles-ci.

PRÉAMBULE

Arbitre ou Commissaire sportif 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 officiels 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…)

La fonction d' « officiel de compétition » comporte aussi des contraintes: se rendre disponible pour les formations et les compétitions à arbitrer...Tout cela n'est possible qu'avec beaucoup de conviction... et l'aide des entraineurs des clubs et des parents.

Vous débutez dans le monde de l'arbitrage. Certains moments seront peut-être compliqués, 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.

Jean-Louis NABONNAND

Responsable de la Commission Officiels du Judo

Jean-Louis NABONNAND : nabonnand.profelec@gmail.com

Comité de judo Haute-Loire: comite.judo43@aurajudo.com

QUELQUES BONNES HABITUDES…

LE JEUNE OFFICIEL DE L'ECOLE DEPARTEMENTALE D'ARBITRAGE ET DE COMMISSAIRE SPORTIF,

- 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 ?

RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF.

AVANT LE DEBUT DE LA COMPETITION :

Il met en place le matériel nécessaire au bon déroulement de la compétition et s'assure de son bon fonctionnement.

- Tables, chaises
- balance
- chronomètres, ordinateurs et écrans
- tirage au sort (CS nationaux)

PENDANT LA COMPETITION :

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 MARQUAGE:

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.

A LA FIN DE LA COMPETITION :

Il range le matériel en prenant soin de celui-ci.

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

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

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.

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.

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 ne tombe :
    - sur **le dos mais pas assez directement ou largement**
    - sur **le côté** (flanc)

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 20s	WAZA ARI 10 à 19s		KINZA <10s

Attention lorsqu'une immobilisation est lancée « osae-komi », le chrono de fin de combat n'arrête pas l'action. Seule la fin du chrono d'immobilisation ou une décision de l'arbitre arrête l'immobilisation.

GESTE DE L'OSAÉ-KOMI

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

TOKÉTA 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

GESTE DE SONOMAMA

Les deux bras tendus et deux mains posées sur le compétiteur. A l'annonce « SONOMAMA » gel du combat arrêt des chronomètres

GESTE DE YOSHI

A l'annonce « YOSHI » reprise du combat, remise en route des chronomètres

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

- 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.

<u>Attribution des pénalités : SHIDO - HANSOKU MAKÉ</u>

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

A -CAS DE SHIDO

<u>1) NON-COMBATIVITÉ</u> : 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

2) Le Judo négatif

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 JUDOGI** : 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 ÉXAGÉRÉE : 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

Pénalité pour avoir les doigts à l'intérieur de la manche

Pénalité pour une prise pistolet

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.

Pénalité pour garde croisée sur un côté

Pénalité pour empêcher la prise du kumi-kata en protégeant son revers

Pénalité pour une attitude de blocage avec une main

B - CAS DU HANSOKUMAKE 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.

LES AUTRES GESTES

APPEL DU MEDECIN

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)

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

LE RÔLE DE COMMISSAIRE SPORTIF

Gérer l'AVANT et l'APRES compétition

Avant le début de la compétition, le commissaire assure de la mise en place du matériel nécessaire à la compétition :

- Tables, chaises, matériel informatique, matériel audio, pharmacie

A la fin de la compétition, il assure le bon rangement du matériel

LA PESEE et LES CONTROLES

Elle est effectuée par un commissaire de sexe masculin pour les compétiteurs hommes et de sexe féminin pour les compétitrices. Elle s'effectue dans les conditions suivantes :

- dans un local dédié, à l'abri des regards donc fermé. Garçons et filles pesés séparément par des commissaires de même sexe. Attention la pesée de compétiteurs, compétitrices majeurs s'effectue par des commissaires majeurs !
- la présence de toutes autres personnes n'est pas autorisée (parents, accompagnant…)

Aucun appareil permettant de filmer ou de prendre des photos n'est autorisé en salle de pesée. Cette consigne est valable pour les compétiteurs et pour les commissaires présents.

Le compétiteur se présente en sous-vêtements (mineurs : sous-vêtements + T-shirt ; majeurs : sous-vêtements) en présentant son passeport de compétition pour le contrôle.

Le contrôle administratif

- Vérification du passeport sportif : (validité 8 ans)
- Identité : nom, prénom, photo, date de naissance, nationalité
- Judo : grade, timbre licence de la saison en cours + minimum un autre timbre licence (mini : 1)
- Médical : certificat médical de non contre-indication à la pratique du judo si non inscrit par l'extranet

Le contrôle du poids

Mini catégorie < poids du compétiteur ≤ maxi catégorie

- Compétiteur (trice) majeurs : pas de tolérance de poids.
- Compétiteur mineurs masculin : tolérance de poids de 0.1 kg.
- Compétiteur mineurs féminin : tolérance de poids de 0.2 kg.

Pour tous, indiquer dans la feuille d'engagement le poids indiqué par la balance.

C’est lors de la pesée que l’on vérifie que le compétiteur ne présente pas sur lui d’objets pouvant entraîner des blessures pour lui ou pour les autres compétiteurs. Sont interdits :

- les armatures métalliques présentent dans les soutiens gorges,
- les colliers, les boucles d’oreilles, et les piercings (même protégés),
- le vernis a ongles, les ongles artificiels
- le gel, la laque pour les cheveux et les barrettes,

En cas de problème administratif:

- procéder quand même à la pesée
- surligner sur la feuille d’engagement au « fluo jaune » le nom du compétiteur,
- notifier par écrit, sur la feuille, la nature du problème,

En fin de pesée, on rapporte à la table centrale, la feuille d’engagement complétée.

A LA TABLE

L’appel des compétiteurs. On suit l’ordre de la poule ou l’avancement du tableau

1er combat de la poule ou du tableau :

« championnat départemental minime masculin catégorie de -60kg

« Tapis n°… se présente nom1 club1, nom2 club2 »

Le 1er appelé porte la ceinture rouge, il se place à gauche de la table

Pour les combats suivants :

« Tapis n°… se présente nom1 club1, nom2 club2 »

Cas du forfait : Le CS à sa table, signale à la table centrale, un combattant non présent après 2 appels consécutifs effectués à une minute d'intervalle.

Avec l'accord de la table centrale, inscrire alors sur la feuille et dans le logiciel 10.0/00.F pour le gagnant

Les valeurs des pénalités sont les suivantes :

- 1er shido ne donnent pas de points à l'adversaire
- 2° shido ne donnent pas de points à l'adversaire
- 3° shido = Hansoku Make donne Ippon à l'adversaire
- H : Hansoku Make direct donne Ippon à l'adversaire
- X : Hansoku Make direct donne Ippon à l'adversaire + arrêt compétition
- F : Forfait donne Ippon à l'adversaire
- M : Arrêt Médical donne Ippon à l'adversaire
- A : Abandon donne Ippon à l'adversaire

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 et kinza* est notée par le commissaire sportif sur le tableau de marque.

Exemple de tableau d'affichage* :

Rouge	0	1	1		8
	IPPON	WAZA ARI	PENALITE		KINZA
Blanc	0	1	0		5

Lecture du tableau de marque* :

Le Rouge a :

marqué : 1 Waza-Ari

été pénalisé par : 1 Shido

compte : 8 Kinza

Le Blanc a :

marqué : 1 Waza-Ari

été pénalisé par : 0 Shido

compte : 5 Kinza

*Règlement national : pas d'avantage décisif mais décision aidée par le marquage des Kinzas

LES TEMPS DE COMBAT

	Individuel	En équipe
Séniors	4	4
Juniors	4	4
Cadets	4	4
Minimes	3	2
Benjamins	2 + 1min Ne-waza « si égalité »	
Poussins et Pré poussins	1min30 + 1 min Ne-waza	

Compétitions de phases préparatoires au championnat de France 1ère Div. (Chpt départ. séniors, juniors, cadets) indiv ou équipes ont applique la période de l'avantage décisif en fin de temps réglementaire de combat (sans arrêt du chrono)

Pour les autres compétitions de type « Animations » on applique la règlementation nationale : PAS d'avantage décisif

- En individuel : décision obligatoire*
- En équipe : Hikiwake annoncé en fin de combat si égalité de score

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 :

Dans la case du vainqueur :

- les points du vainqueur et les points du perdant, séparés par une barre horizontale sans oublier les shidos et les kinzas de chacun

Exemple de marquage (règlementation nationale)

10.2 (5K)
01.3 (3K)

Dans la case du perdant :

X
1

Exemple de Feuille de poules après les combats :

Nom Prénom		1	2	3	4	V	Pts	Clt
Pierre	1		10.2 (4K) 00.3 (5K)	10.2 (2K) 01.2 (1K)	X 1	2	21	2ème
Paul	2	X 0		X 0	X 1	0	1	4ème
Axel	3	X 1	10.1(3K) 00.0(0K)		X 0	1	11	3ème
Loic	4	02.1 (0K) 01.2 (1K)	11.1(1K) 01.2(2K)	01.0(2K) 00.0(2K)		3	21	1er

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

Décompte des points en poule :

Ippon =10pts

Waza-ari-awasate-ippon =10pts

Hansoku Maké = 10pts

Waza Ari = 1pts

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 Loic a 3 victoires donc, il est 1er.

- 2. En cas d'égalité de victoires, on regarde le nombre de points marqués.

- 3. En cas d'égalité de victoires et de points, on regarde le vainqueur du combat entre les 2 combattants.

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 :

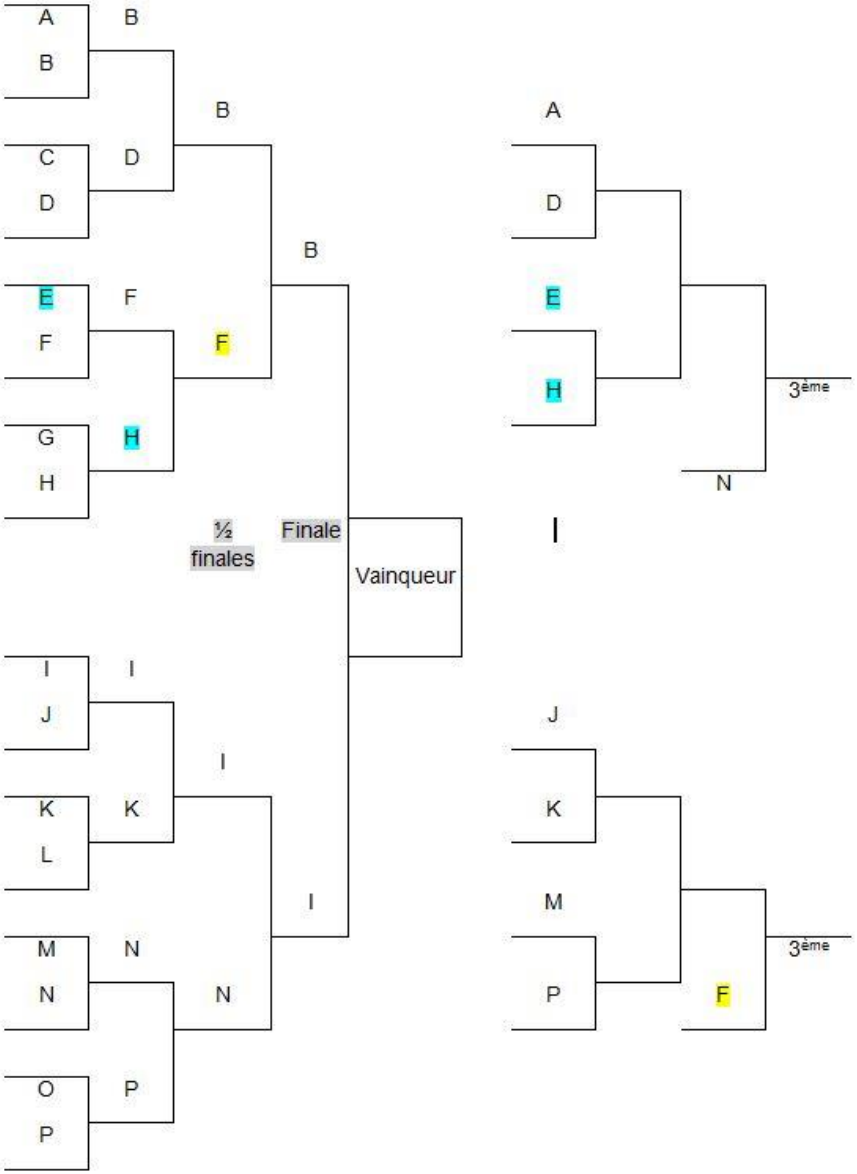
- victoire par ippon du blanc (sans autre marque) :

00.0 (3K) / 10.0 (5K)

- victoire du rouge par Waza Ari et 1 Shido blanc :

01.0 (2K) / 00.1 (3K)

Exemple: Tableau à double repêchages



BONNE SAISON A TOUS

Comité de Haute-Loire
Judo, Jujitsu, Kendo & D.A

Retrouvez toutes ces informations et les dernières mises à jour dans les sites du comité de la Haute-Loire de judo

http://www.judo43.fr/

https://judo43.ffjudo.com/

Contacts :

Comité de judo Haute-Loire: comite.judo43@aurajudo.com

Jean-Louis NABONNAND : nabonnand.profelec@gmail.com