



ORRY LA VILLE

Formation Arbitres

Gestion d'une compétition individuelle

JUDO CLUB



Sommaire

Rôle d'un arbitre

Entrée/Sortie de la surface de combat

- Arbitre
- Judokas

Règles générales

- Les valeurs
- Règles selon les catégories

Les temps (Combat - Repos)

Les gestes de l'arbitre

Les sanctions

- Les Shidos
- Les disqualifications

Gestion des osaekomi

- Osaekomi
- Toketa
- Sonomama
- Yoshi



Rôle d'un arbitre

- Gestion des combattants
 - Appel des combattants d'une poule ou d'un tableau
 - Contrôle de la conformité des tenues
- Gestion des combats
 - Inviter les combattants à entrer sur la surface de combat dans le respect des règles et du protocole
 - Travailler en étroite collaboration avec les juges arbitres et les commissaires sportifs
 - Hajime quand la table est prête
 - Contrôler que la table inscrit bien les points et les shidos et au bon combattant
 - Arbitrer le combat en faisant respecter les règles selon les catégories d'âge
 - Donner des sanctions en cas de non respect des règles du Judo
 - Donner des points en fonction des actions



Entrée/Sortie de la surface de combat

- Arbitre
 - L'arbitre se met face à la table, côté opposé à la table, salut et entre sur la surface de combat
 - Changement d'arbitre
 - L'arbitre sort de la surface de combat au même endroit que son entrée
 - L'arbitre et son remplaçant font le tour de la surface de combat dans le sens des aiguilles d'une montre
 - Les deux arbitres, entrant et sortant, ne se croisent pas



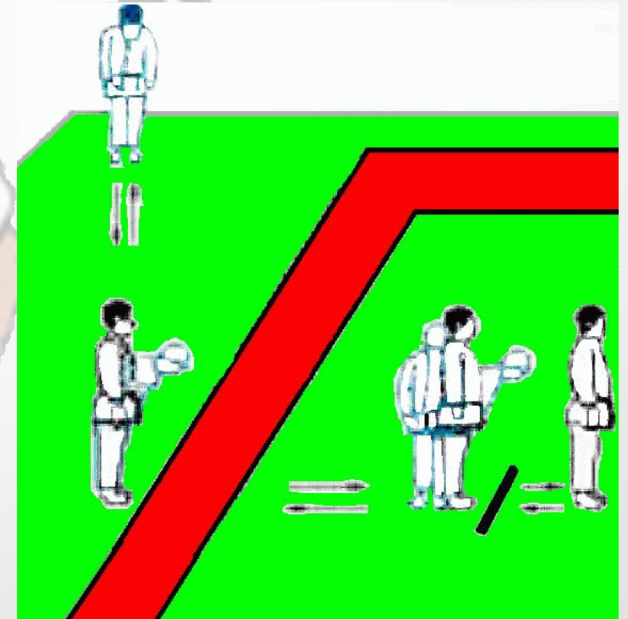
Entrée/Sortie de la surface de combat

- Entrée des combattants

- À l'invitation de l'arbitre, les combattants viennent se positionner au milieu extérieur de la surface de combat
- À l'invitation de l'arbitre, les combattants saluent la surface de combat puis y entrent (C'est à partir de ce moment-là que commence le combat)
- Ils se saluent alors et effectuent l'ouverture : Un pas en avant du pied gauche puis du pied droit

- Sortie des combattants

- À la désignation du vainqueur, les combattants se saluent et effectuent la fermeture : Un pas en arrière du pied droit puis du pied gauche
- Ils sortent alors de la surface de combat et saluent (C'est à partir de ce moment-là que se termine réellement le combat)





Règles générales

- Les valeurs
 - Ippon
 - 4 critères pour donner un Ippon sur technique
 - Contrôle
 - Force
 - Vitesse
 - Chute largement sur le dos
 - Ippon sur Osaekomi : 20 secondes consécutives d'Osaekomi
 - Ippon pour chute en pont



Règles générales

- Waza ari
 - Tout ce qui n'est pas Ippon
 - Osaekomi dont la durée est de 10 à 19 secondes consécutives
 - Chute sur les fesses et, sans interruption, continuité de la chute sur le dos
 - Chute sur le côté et, sans interruption, continuité de la chute sur le dos
- Waza ari awazate Ippon
 - Deux waza ari
 - Un Waza ari et un Osaekomi de 10 secondes

JUDO CLUB



Règles générales

- Kinza
 - Impact suite à l'application d'une technique mais qui n'aboutit pas à une valeur
 - Osaekomi d'une durée minimale de 3 secondes et de moins de 10 secondes
- Critères de décision
 1. Kinza
 2. Shido
 3. Activité (Attaques, Attitude) pendant le combat

JUDO CLUB



Règles générales

- Règles selon les catégories
 - Cadets et plus
 - Tout est autorisé selon les règles du Judo
 - Étranglements
 - Clés
 - Se jeter les deux genoux au sol...
 - Minimes
 - Interdiction des clés et des étranglements
 - Autorisation de se jeter les deux genoux au sol
 - Contre autorisés sauf en Sutemi
 - Garde croisée autorisée mais sans qu'une main soit dans le dos
 - Sutemi
 - Sutemi autorisés
 - Sutemi en garde croisée interdits



Règles générales

- Benjamins
 - Interdiction des clés et des étranglements
 - Autorisation de se jeter les deux genoux au sol
 - Sutemi interdits mais makkikomi autorisés
 - Garde unilatérale interdite
 - À chaque Hajime, obligation de toucher le judogi de l'adversaire à deux mains avant de lancer une attaque
- Poussins et plus jeunes
 - Idem que les benjamins mais interdiction de se jeter les genoux au sol (même 1)
 - Prise de Kumi kata avant chaque Hajime
 - Si Hon Gesa Gatame
 - Sonomama
 - Passer en Kuzure Gesa Gatame
 - Yoshi



Les temps (Combat – Repos) En animation

Catégorie	Temps de combat	Temps de repos	Temps de Golden Score
Baby	1 minute 30 secondes	4 minutes	Pas de Golden Score : Décision
Mini-poussins	1 minute 30 secondes	4 minutes	
Poussins	1 minute 30 secondes	4 minutes	
Benjamins	2 minutes	4 minutes	
Minimes	3 minutes	6 minutes	
Cadets	4 minutes	8 minutes	
Juniors	4 minutes	8 minutes	
Séniors 3D	3 minutes	6 minutes	
Séniors 2D	4 minutes	8 minutes	
Vétérans	3 minutes	6 minutes	



Les temps (Combat – Repos)

Règlement FIJ

Catégorie	Temps de combat	Temps de repos	Temps de Golden Score
Minimes	3 minutes	6 minutes	Pas de Golden Score : Décision
Cadets	4 minutes	10 minutes	Golden Score Jusqu'à ce qu'un des combattants marque Ou qu'un des combattants ait 3 shido
Juniors	4 minutes	10 minutes	
Séniors	4 minutes	10 minutes	
Vétérans	3 minutes	10 minutes	

JUDO CLUB

Les gestes de l'arbitre

Ippon



Waza ari



Waza ari awasate Ippon



Annulation Waza ari



Non valide



Matte



Shido



Non combattivité



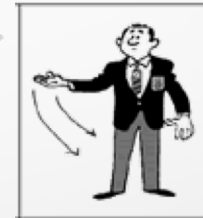
Fausse attaque



Rhabiliez vous



Secouristes



Levez vous



Osaekomi



Sonomma/Yoshi



Toketa



Désigner le vainqueur



Égalité



Hajime/Sore Made





Les gestes de l'arbitre

- Autres Shidos

- Garde croisée ou unilatérale : Position des mains, une à la manche, l'autre au revers (eri) puis shido
- Touche en dessous de la ceinture : Geste de la cuillère puis shido
- Technique interdite (minimes et plus jeunes) : aucun geste. Explication et shido
- Sortie de tapis : le geste indique la zone de sortie de tapis puis shido
- Doigts dans les manches ou dans le pantalon : L'arbitre met les doigts dans une manche puis shido
- Refus de KumiKata : Geste des 2 mains montrant qu'on repousse l'adversaire puis shido

Le geste pour Hansoku make est le même que celui du Shido



Les sanctions

- Sanction par Shido
 - Un judoka peut recevoir jusqu'à 3 shido pendant un combat
 - L'arbitre désigne le combattant auquel il attribue le shido et annonce
 - 1^{er} shido : Shido
 - 2^{ème} shido : Shido
 - 3^{ème} shido : Hansoku make





Les sanctions

- Disqualification – 6 cas de disqualification pendant un combat
 - **Hansoku make direct**, non disqualificatif, faute technique grave – le judoka peut reprendre la compétition : 10/00.H
 - **Hansoku make direct**, disqualificatif, faute contraire à l'esprit du Judo – le judoka ne peut pas reprendre la compétition : 10/00.X
 - **Hansoku make indirect**, cumul de 3 shidos : 10/00.3
 - **Forfait**, non présentation sur un combat : 10/00.F
 - **Abandon**, le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure : 10/00.A
 - **Décision médicale**, le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka : 10/00.M



Gestion des Osaekomi

- Démarrage du chrono de l'osaekomi à l'annonce « Osaekomi » par l'arbitre



- Fin de l'osaekomi

- À l'annonce « Temps » par le commissaire sportif

- 20 secondes d'osaekomi si pas de waza ari avant l'Osaekomi → L'arbitre annonce Ippon puis Sore made

- 10 secondes d'osaekomi si 1 waza ari avant l'osaekomi → L'arbitre annonce Waza ari awasate Ippon puis Sore made

- À l'annonce « Toketa » par l'arbitre → Le commissaire sportif annonce le temps d'osaekomi à l'arbitre et arrête le chrono





Gestion des Osaekomi

- Arrêt temporaire de l'osaekomi à l'annonce « Sonomama » par l'arbitre
- Fin de l'arrêt temporaire de l'osaekomi à l'annonce « Yoshi » par l'arbitre → Le chrono de l'Osaekomi reprend où il s'était arrêté
- Le geste est le même, seule l'annonce diffère

