

JUDO CLUB



*A.S. Evry*

# ARBITRAGE

# Judo

Avril 2014

Amicale Sportive Evry

Judo/Jujitsu

# *Sommaire*

1. VOCABULAIRE

2. AVANTAGES

3. PENALITES

4. Quizz arbitrage

# 1. VOCABULAIRE

- Mate
- Hadjime
- Osaekomi
- Toketa
- Sonomama et yoshi
- Soremade

# Mate



- Sortie de tatami,
- Pour réajuster le judogi,
- Si les juge manifestent leur désaccord avec l'arbitre,
- Si l'un des combattants fait un geste méritant une pénalité,
- *Au sol:*
  - Travail qui n'évolue pas ou plus,
  - Si l'un des combattant n'a plus de contact au sol,
  - Si les combattants ne sont plus en contact

***Pour tout motif, quand l'arbitre estime  
nécessaire l'interruption du combat.***

# Hadjime



- Fait débiter ou reprendre le combat,
- Aucun geste n'accompagne cette annonce.

# Osaekomi

- Un des combattants immobilise l'autre au sol
- Il faut que le partenaire soit immobilisé par l'épaule en gesa (avec le côté) ou en shio (avec la poitrine).



# Toketa



- Toute sortie d'immobilisation,
- Si Uke contrôle au moins 1 jambe de Tori en ciseaux avec ses jambes.

# Sonomama et yoshi



- Arbitre fait pression avec ses mains
- Sonomama:
  - Suspend le combat,
  - Uke commet un acte méritant une pénalité,
  - L'un des combattants se blesse ou « donne des signes de faiblesses » (chez les enfants)
- Yoshi:
  - Fait reprendre le combat dans la même position.

# Résultats

- Soremade:

- Temps du combat écoulé,
- À la suite d'un Ippon

- Hikiwake:

- « match nul »
- Si la compétition n'exige pas que soit désigné de vainqueur.

- Hantaï:

- Victoire par décision

- Kashi:

- Annonce du vainqueur



KACHI (désignation du vainqueur après la demande d' Hantei)

# 2. AVANTAGES

## 4 formes d'avantages:

- Par projection,
- Par immobilisation,
- Par étranglement,
- Par clefs de bras.



A partir de cadet.

# Projections

- Ippon (10 points)



- Waza Ari (7 points)



- Yuko (5 points)



# Immobilisation

L'arbitrage marqué dépend du nombre de seconde qu'a duré l'immobilisation.

Pour toutes les catégorie d'âge:

Ippon	Waza Ari	Yuko
20 secondes	De 15 à 19 secondes	De 5 à 14 secondes

# Ippon

5 critères pour attribuer un ippon debout:

- Projection de judo,
- Avec contrôle,



Pour valider un point debout, n'importe quel avantage doit avoir ces 2 critères.

- Tombe largement sur le dos,
- Vite,
- Fort.



# Waza Ari



Pour attribuer un « waza ari », il faut:

Projection de judo avec contrôle,

+

2 des critères suivants:

- Ne tombe pas largement sur le dos (-50% du dos),
- Vite,
- Fort.

# Yuko

Pour attribuer un « yuko », il faut:



1. Projection de judo avec contrôle,

+

1 des critères suivants:

- Ne tombe pas largement sur le dos (-50% du dos),
- Vite,
- Fort.

2. Chute sur les 2 épaules,

3. Partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'au haut du corps.

# Annulation

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 la tête.



De la même manière, si les juges ne sont pas en accord avec l'avantage donné, l'arbitre devra annuler afin de corriger la décision.

# PENALITE

- SHIDO: Fautes techniques ou tactiques
- HANSOKU-MAKE: Fautes graves ou contraires à l'esprit du judo



# Shido

- Judo négatif:
  - Faire une fausse attaque,
  - Adopter une posture défensive
  - Faire une fausse attaque,
  - Tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif (de 3 à 5s),
  - Défaire son judogi,
  - Introduire un ou plusieurs doigts dans la manche ou le bas du pantalon de l'adversaire ou de saisir en tordant sa manche...
- Prise non valable (saisie de kimono)
- Non combativité (ne pas faire d'attaque)
- Gestes interdits

# Hansoku-Make

- Disqualification par accumulation (4 shido),
- Disqualification directe pour un geste contraire à l'esprit du judo,
- Disqualification directe pour un acte qui présente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même

En espérant que cela  
a pu vous aider...

A bientôt... 😊