

L'arbitrage en Judo

Voici un nouveau projet qui se concrétise... Permettre aux parents et aux amis du judo de comprendre un peu mieux tous ces mots barbares qui ne sont pour eux que du chinois alors qu'en fait c'est du Japonais !! Bonne lecture et bon spectacle....

Déroulement du combat

Lorsque le signal est donné de commencer le combat (**HAJIME!**), les compétiteurs essayent d'appliquer différentes techniques pour gagner plus de points que l'adversaire ou avoir un **Ippon** avant l'adversaire

Le combat commence debout et peut se poursuivre au sol, s'il n'est pas interrompu par l'arbitre. A partir de la catégorie cadet, les judokas peuvent aussi utiliser étranglements et clés de bras.

Avant de rentrer dans le vif du sujet en expliquant les avantages et les pénalités, revenons sur ces mots et ces gestes que l'on entend souvent et que l'on ne comprend pas toujours...

HAJIME !

C'est le signal de début de combat.

MATTE !

C'est une interruption momentanée du combat. Cette décision peut être annoncée lorsqu'une séquence de combat n'évolue pas ou lorsque les combattants sortent de la surface, pour réajuster les judogi, pour donner une pénalité, pour discuter une décision avec les juges ou pour toute autre action jugée suffisante par l'arbitre.

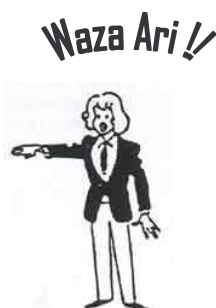
SORE MADE

C'est la fin du combat

Les avantages

Les avantages sont notamment fonction de l'efficacité de la projection :

Ainsi, pour obtenir la victoire par **Ippon** et ainsi mettre fin au combat avant la fin de celui-ci, 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**



La cotation inférieure est le **Waza ari** : 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



Il existe plusieurs moyens pour marquer **YUKO**,

- * c'est un IPPON à qui il manque deux des critères énoncés ci-dessus. (Le contrôle est cependant toujours nécessaire),
- * 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.

La plus petite cotation est le **KOKA**.

Il existe plusieurs moyens pour marquer **KOKA** :

- * le partenaire chute sur une épaule,
- * le partenaire est projeté avec contrôle (toujours...), force et vitesse sur les fesses ou les cuisses. Attention : concernant les cuisses, si le partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'en haut du corps, il y a **YUKO**. Mais si le bras de celui qui chute est replié sous son corps, alors on considère qu'il faut prendre en compte le seul impact des cuisses. Il y a donc **KOKA** et non **YUKO**.

On peut aussi marquer des points en entrant des techniques au sol : les immobilisations, que l'arbitre indique par **OSA EKOMI**, traduction du mot en japonais !



En poussin et en Benjamin, le « Ippon » au sol est attribué après une immobilisation de 20s. pour les plus grands le temps est de 25s.

Si l'immobilisation dure moins longtemps (si l'adversaire s'échappe), l'arbitre annonce **TOKEVA** (fin d'immobilisation) et donne une cotation en fonction du temps effectif d'osaekomi.



Toketa!

	IPPON	WAZA-ARI	YUKO	KOKA
Minime à Senior	25s	20 à 24s	15 à 19s	10 à 14s
Poussin Benjamin	20s	15 à 19s	10 à 14s	5 à 9s

Pénalités

Lors du combat, les Judokas sont guidés et protégés par un système d'avertissements et de pénalités, basé sur les tables de cotation. Plus un judoka commet une faute sérieuse (ou multiplie les fautes légères), plus son adversaire obtient un avantage élevé.

D'une manière générale, on peut distinguer deux sortes de sanctions :

- ⇒ Celle qui sont les conséquences d'actes potentiellement dangereux. (mettre ses doigts dans la manche de l'adversaire)
- ⇒ Celles qui sont les conséquences de comportements non respectueux des règles du combat. (passivité, fausse attaque)

Pour les enfants, on adapte l'arbitrage.

*Il existe des règles spécifique, liées à leur maturité, leur technique :

Ex : il est interdit en poussin et en benjamin de saisir autour du cou.

*On adapte aussi l'application des sanctions en avertissant et en expliquant avant de mettre la pénalité.

Les gestes de l'arbitre concernant les pénalités sont aussi codifiés. En voici quelques exemples :

Passivité (moulinette) :



Fausse attaque :



Autres gestes intéressants



L'arbitre demande à un judoka de rajuster son judogi en se tournant vers lui

L'arbitre donne une pénalité



Kachi, l'arbitre désigne le vainqueur de combat

Le mot d'la fin...

Vous voici un expert (ou presque) en arbitrage, fin prêt(e) à tenir le rôle de commissaire de table (celui qui tient les comptes et les chronos) et pourquoi pas un jour d'arbitre !!!

Sans trop anticiper, vous êtes désormais un spectateur averti, qui doit rester un exemple pour ceux qui l'entourent, notamment les enfants.

Montrer l'exemple, c'est savoir se comporter dignement, même si vous constatez les bourdes d'un arbitre, ou si vous ragez de voir votre judoka préféré en difficulté.

Qu'ils soient internationaux ou jeunes formés par les clubs, les arbitres sont tous comme nos jeunes pousses :

Des individus qui ont fait du judo leur terrain de jeu préféré.

