

FEDERATION TUNSIENNE DU JUDO

Direction Technique Nationale

4^{ème} année de l'enseignement secondaire :

Filière Sport

Thème :

Arbitrage : Evaluation Et Pénalités

L'arbitrage du Judo

Chaque combat est dirigé par un arbitre, assisté de deux juges de coin. A une table, en bordure du tapis, des commissaires sportifs assurent le chronométrage du combat, comptabilisent les résultats et les affichent, au fur et à mesure, sur un tableau visible de tous.

Dans les compétitions officielles, on applique le règlement international, qui reste assez compliqué.

Dans les compétitions amicales, un règlement simplifié permet de combattre dans un esprit différent, bien plus dirigé vers l'éducation et l'apprentissage du judo que sur les résultats de la compétition, que l'on tente ainsi de mettre naturellement à la portée de tous.

Au Dojo, dans presque toutes les compétitions, toujours avec le souci de l'éducation, on ne retient comme base de jugement que le waza-ari et le ippon. Cela a le mérite de rendre le judo plus clair, plus dynamique et plus complet.

Les sanctions ne sont pas retenues, car il est extrêmement rare d'avoir à en appliquer dans ces organisations, où elles sont remplacées par des conseils.

De plus, ces mesures permettent d'aborder différemment l'apprentissage de l'arbitrage ; elles facilitent le rôle de l'arbitre qui peut ainsi mieux se préoccuper de son placement par rapport aux compétiteurs, de l'évolution des phases de combat debout ou au sol, ainsi que de l'impact des projections : tout ce qui représente l'aspect technique du judo dans la compétition.

Pratiquer l'arbitrage, c'est prendre des risques et des responsabilités ; c'est aussi enrichir ses connaissances du judo, tout en augmentant ses chances de mieux conduire ses propres combats, lorsque l'on redevient compétiteur.

Une fois ce travail de base acquis, il est bien plus facile pour les jeunes pratiquants de passer à l'arbitrage officiel à la réglementation théorique bien plus compliquée.

On doit ajouter aussi que pour être un bon arbitre, il faut, en plus officier régulièrement.

Les avantages techniques

4 façons d'en marquer : les projections (nage waza), les immobilisations (osae komi waza), les étranglements (shime waza), les arm-locks (kansetsu waza).

Sur un étranglement ou un arm-lock, c'est assez simple : ou bien ça passe ou bien ça ne passe pas. Donc, l'avantage marqué lorsque le partenaire abandonne ne peut être qu'**IPPON**. Rappelons que l'abandon se manifeste par 2 (petites) tapes sur le tatami, le partenaire ou soi-même. Attention : une seule tape n'est pas considérée comme le signe d'un abandon. Cela peut par exemple être le fait d'une prise d'appui sur le tatami.

On notera qu'on peut taper avec les mains ou à défaut les pieds. Et bien sûr, mieux vaut crier que se faire arm-locker pour de bon... N'importe quel cri en cas d'urgence, "MAITA" étant tout de même le mot à prononcer, "j'abonne" en japonais.

On notera que, sauf compétition officielle de haut niveau, si l'arbitre - qui a l'obligation de protéger la santé des combattants - estime qu'un étranglement est passé (bien que l'étranglé ne tape pas), il peut annoncer IPPON.

Sur une projection ou une immobilisation, on peut marquer **2 sortes d'avantages**^{*1}, du plus au moins élevé : **IPPON, WAZA-ARI** ^{*2}

Pour les **immobilisations**, la chose est assez simple. Il suffit de **comptabiliser le nombre de secondes** qu'a duré l'immobilisation.

Le tableau ci-dessous récapitule les durées d'immobilisation (les temps sont exprimés en secondes) fonction des catégories d'âge des combattants. ^{*3}

	IPPON	WAZA-ARI
SENIOR	20''	10'' à 19''
JUNIOR	20''	10'' à 19''
CADET(TE)	20''	10'' à 19''
MINIME	15''	6'' à 14''
BENJAMIN(E)	15''	6'' à 14''

Pour les projections, c'est là le plus difficile. Il faut en effet estimer la valeur de la projection et de l'impact qui en résulte. Tout n'est donc que question d'appréciation humaine.

Voici les critères :

IPPON

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.**

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.

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 sa tête.

^{*1} deux sortes d'avantage au lieu de 4,

^{*2} supprimer le KOKA et le YUKO

^{*3} modification du tableau supprimer le KOKA et le YUKO

Les pénalités

Là encore un point à connaître absolument. Ne serait-ce que pour ne pas se faire pénaliser, mais aussi pour "susciter", "favoriser" la pénalisation du partenaire.

Même si on peut le déplorer, un combat de Judo se gagne aussi grâce aux pénalités que l'autre a prises. D'accord c'est moins spectaculaire qu'un bel IPPON debout, mais ça fait des champions quand même !

Il existe ^{*6} **2 degrés de pénalité**, de la moins à la plus lourde : **SHIDO, HONSOKUMAKE**.

Critères

L'arbitre doit tenir compte de trois facteurs pour juger un acte défendu, à savoir :

- L'intention du combattant : son but, son objectif
- Son attitude : son comportement, son travail est-il positif ou négatif, est-il agressif ou défensif ?
- La position de son corps : le combattant est-il prêt en position debout ou son corps est courbé vers l'avant en position défensive ?

ACTES PROHIBES : NOUVELLES REGLES

I - Introduction :

Depuis septembre 2002, la **Commission Internationale d'Arbitrage issue de la Fédération Internationale de Judo (FIJ)** a décidé de **reclasser les actes prohibés en deux catégories** au lieu des quatre précédentes :

- les fautes techniques ou tactiques sont désormais sanctionnées par SHIDO,
- et les fautes graves ou contraires à l'esprit du Judo le sont par HANSOKU-MAKE.

L'athlète peut écoper de deux SHIDO. S'il est sanctionné d'un troisième SHIDO, cela équivaut à un HANSOKU-MAKE.

II - Nouvelle classification des actes prohibés :

1 - Les fautes légères sanctionnées par SHIDO :

a - Judo négatif :

- 1 - Eviter intentionnellement de saisir l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat.
- 2 - Adopter, en position debout, une posture défensive exagérée (généralement de 3 à 5 secondes).
- 3 - Faire une fausse attaque.
- 4 - En position debout, tenir continuellement le bout de la manche de l'adversaire dans un but défensif (généralement de 3 à 5 secondes).
- 5 - En position debout, tenir continuellement les doigts entrelacés de l'une des deux mains de l'adversaire afin d'empêcher toute action dans le combat (généralement de 3 à 5 secondes).
- 6 - Défaire intentionnellement son judogi, dénouer ou renouer sa ceinture ou rattacher son pantalon sans l'autorisation de l'arbitre.
- 7 - Attirer l'adversaire au sol afin d'enchaîner en NE-WAZA, de façon non-conforme à l'article 16.

^{*6} (avant il y en a : 4 degrés de pénalité shido, chui , kaikoukou , honsokumake)

b - Prise non valable :

10 - En position debout, prendre une saisie qui n'est pas « normale » sans attaquer (généralement de 3 à 5 secondes).

c - Non combativité :

11 - En position debout, ne faire aucune attaque, en règle générale, sur une période approximative de 25 secondes.

d - Gestes interdits :

12 - Enrouler l'extrémité de la ceinture ou de la veste autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.

13 - Saisir le judogi entre les dents.

14 - Mettre la main, le bras, le pied ou la jambe sur le visage de l'adversaire.

15 - Introduire le pied ou la jambe dans la ceinture, le col ou le revers de l'adversaire.

16 - Faire une technique de SHIME-WAZA en utilisant le bas de la veste, la ceinture ou seulement les doigts.

17 - Faire un ciseau de jambes (pieds croisés, jambes allongés) autour du tronc (DOJIME), du cou ou de la tête de l'adversaire.

18 - Frapper la main ou le bras de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie.

19 - Tordre le ou les doigts de l'adversaire afin de l'obliger à lâcher sa saisie.

20 - En position TACHI-WAZA ou NE-WAZA, sortir intentionnellement de la surface de combat ou forcer l'adversaire à sortir de la surface de combat.

2 - Fautes sanctionnées par la disqualification, HANSOKU-MAKE :

a - En position debout saisir le ou les pieds, la ou les jambes ou encore le pantalon de l'adversaire avec une ou deux mains, la première fois pénalisation avec shudo la deuxième fois entraîne la disqualification : HANSOKU-MAKE.

b - La disqualification par accumulation

Les SHIDO s'accumulent : trois SHIDO entraîne la disqualification : HANSOKU-MAKE.

Remarques : un hansoku-Make par accumulation n'entraîne pas la disqualification pour le reste de la manifestation, sauf si les deux combattants ont été disqualifiés ensemble, dans ce cas il n'y a pas de vainqueur, donc pas de possibilité de présenter un des deux combattants au tour suivant ni en repêchages.

c - La disqualification directe pour un geste contraire à l'esprit du JUDO :

22 - Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.

23 - Faire des remarques ou des gestes inutiles ou désobligeants à l'adversaire, à l'arbitre ou à qui que ce soit pendant le combat.

d - La disqualification directe pour un acte qui présente un danger pour l'adversaire ou pour soi-même, à savoir :

24 - Appliquer un KANSETSU-WAZA sur toute autre articulation que celle du coude.

25 - Tenter de projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la sienne, tout en faisant plus ou

25 - Tenter de projeter l'adversaire en enroulant une jambe autour de la sienne, tout en faisant plus ou moins face dans la même direction que lui et en tombant en arrière sur l'adversaire ou sur le côté (KAWASU-GAKE).

26 - Soulever un adversaire du sol pour le re-projeter sur le tapis.

27 - Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur pendant qu'il applique une technique comme HARAI-GOSHI etc.

28 - Faire toute action de nature à blesser ou à mettre en danger l'adversaire (particulièrement au cou ou à la colonne vertébrale) ou contraire à l'esprit du judo.

29 - Se laisser tomber directement sur le tapis en exécutant ou en tentant d'exécuter une technique comme WAKI-GATAME.

30 - Plonger tête première au tapis en se penchant vers l'avant en appliquant ou en tentant d'appliquer une technique comme UCHI-MATA, HARAI-GOSHI, etc.

31 - Se laisser tomber volontairement vers l'arrière alors que l'adversaire s'accroche au dos, chaque compétiteur maîtrisant le mouvement de l'autre.

32 - Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou non).

33 - Combiner une technique de projection (NAGE-WAZA) avec une technique de KANSETSU-WAZA.

Gestes et attitude de l'arbitre

En sanctionnant un combattant fautif, l'arbitre doit avoir une voix ferme, le regard tourné vers le combattant par respect sans manifester de colère ou de mépris.

Il doit indiquer la nature de la faute par un geste approprié qui simule en général l'acte interdit commis par le combattant.

Tolérance

L'arbitre doit être moins tolérant envers un combattant qui pratique un judo négatif et le sanctionner le plutôt possible.

Par contre s'il juge qu'un combattant cherche vraiment à travailler (intention), il doit lui laisser le maximum de temps possible avant de penser à le sanctionner.

Confusions à éviter

1 - Non combativité :

En position debout, après que le Kumi-Kata ait été établi, ne faire aucune attaque pendant environ 25 secondes. Il faut d'abord comprendre ce qu'est une attaque : c'est toute action qui démontre une réelle intention de projeter l'adversaire. Par conséquent, c'est toute action qui met l'adversaire en déséquilibre, des tapes de pieds ne peuvent être considérées comme des attaques.

La durée pendant laquelle un combattant ne lance pas d'attaque doit être cumulative et cette durée cumulative ne cesse pas suite aux attaques de l'adversaire, à un Mate ou à d'autres actions non offensives de la part de l'un des deux combattants.

2 - Refus de combat :

Eviter intentionnellement la saisie, normalement entre 3 à 5 secondes. A ne pas confondre avec la non combativité.

3 - Fausse attaque :

Faire des actions qui donnent l'impression d'attaquer mais qui ne démontrent aucune intention de projeter l'adversaire (n'oublions pas ce qu'est une attaque).

Une action offensive mal exécutée n'est pas nécessairement une fausse attaque.

Exemples d'actions qui constituent des fausses attaques :

- Pas de Kuzushi (déséquilibre)
- Pas de rotation (ou rotation partielle du corps)
- Perte trop facile de la saisie (Kumi-Kata) après une tentative de projection
- Tomber sur les genoux, à plat ventre, en avant ou sur le dos (cas des sutémis)
- Uke ne bouge pas, maintient son équilibre (attentions dans le cas des adversaires forts), ne se.

penche pas ou se courbe légèrement et ainsi de suite.

Il faut pénaliser dès la première fausse attaque

Il faut pénaliser aussi systématiquement qu'on accorde des points pour des actions réussies.

Les gestes de l'arbitrage au Judo

Que tu sois ceinture blanche, orange ou marron, apprends bien ces gestes.

Lorsque tu iras en compétition, cela t'aidera à comprendre l'évolution de tes combats.

Pour bien comprendre dans quels cas l'arbitre et les juges font ces gestes, lis notre document sur l'arbitrage.



Yuko ^{*1}



Waza Ari



Ippon



Waza Ari Awasete ^{*2}
Ippon



L'arbitre annule
l'avantage qu'il
vient de donner



Osaekomi
- immobilisation



Toketa
- sortie d'immobilisation



Sonomama (suspension du
combat) ou Yoshi (reprise
du combat)



Matte
- interruption du combat

^{*1} : supprimer le YOKO

^{*2} : pas d'accumulation de WAZA ARI



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



Un combattant va être pénalisé pour non combativité



Un combattant va être pénalisé pour fausse attaque



L'arbitre donne une pénalité : Shido ou Hansoku Make



Technique non valable



Soin libre



Examen libre



Enregistrement d'une intervention du médecin



Kachi, l'arbitre désigne le vainqueur de combat