COMMENT DEVENIR ARBITRE

Quels que soit son niveau sportif, le judoka, garçon ou fille, peut suivre une formation pour évoluer dans l'arbitrage, sous réserve des conditions suivantes :
- Pour les filles et les garçons : être Benjamin(e)s, avoir le grade de ceinture verte minimum et être arbitre de club.

1) Inscriptions

Le candidat doit s'inscrire par l'intermédiaire de son professeur au niveau de département.

2) Cycle de formation

Le candidat doit assister aux séances d'arbitrage et participer à l'arbitrage suivant les convocations proposées par le département.

3) Examens

Après avoir suivi les cours et une bonne pratique, le candidat pourra être présenté aux différents examens qui prouveront sa compétence.

- **Titulaire du titre d'Arbitre de club délivré par le professeur.**

Jeune arbitre

Comité Départemental de Judo des Bouches du Rhône

Fait par Jean-Pierre SOUMA
Tiré des textes de la F.F.J.
Le 30/03/2004
JPSOUMA@aol.com
http://jpsjudo13.free.fr

Examens médicaux

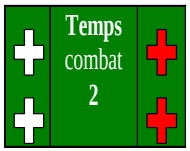
Pour indiquer au médecin qu'il peut assister le compétiteur :
Dans le cas de blessure mineure (saignement de nez etc....), tendre un bras, main ouverte, paume vers le haut dirigé vers le compétiteur

Pour indiquer au médecin qu'il peut examiner librement un combattant :
Avec les deux mains ouvertes, paumes vers le haut dirigé vers le combattant.

Sur indication de l'arbitre le commissaire sportif appelle le médecin

Pour indiquer l'enregistrement d'un examen médical effectué par le médecin :
L'arbitre fera un signal avec la main ouverte (face vers le bas) en direction du compétiteur et de l'autre main, vers le teneur de table, lèvera l'index pour le premier examen, l'index et le majeur pour le second examen.

Sur indication de l'arbitre le commissaire sportif marquera une croix sur le tableau correspondant au combattant



Quand le médecin intervient (quand il est demandé par le combattant ou lorsque le médecin lui-même le demande) l'Arbitre doit annoncer « Sore made », clore le combat et déclarer que l'adversaire est le gagnant par « Kiken-gachi ». Le médecin doit assister le combattant blessé qui perdra alors le combat.

Le salut

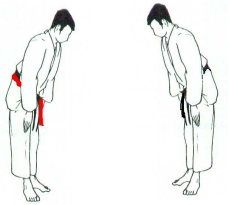
Parmi les sports internationaux, seul le judo a une procédure de saluts. C'est une marque de respect, de courtoisie et d'appréciation. L'arbitre et les juges ont un rôle fondamental afin d'assurer le respect et l'application du salut.

Une partie de l'étiquette du judo, le salut, est une tradition qui reflète le respect et la discipline qui sont reliés à la pratique de notre sport le judo.

Les combattants doivent s'avancer pour prendre une position centrale en bordure de la surface de compétition et saluer, le premier appelé porte la ceinture rouge en plus de celle de son grade et se place à droite de l'arbitre, le deuxième appelé porte la ceinture blanche et se place à gauche de l'arbitre, au signal de l'arbitre ils montent sur l'aire de compétition jusqu'à
leur place respective de début de combat. Après l'appel de **rei**, ils se saluent.
En position debout, l'exécution du salut doit se faire en inclinant le haut du corps dans un angle de 30°
Les compétiteurs doivent saluer à l'intérieur et à l'extérieur des surfaces de compétition et de combat avant le début et après
la fin de chaque combat

Veiller à la sortie des combattants (salut)

Avant d'indiquer le résultat l'arbitre doit signifier aux compétiteurs de rajuster leur judogi, s'il y a lieu.
Dés que l'arbitre a indiqué le résultat du combat, les compétiteurs doivent reculer d'un pas à leur place respective (bleue ou blanc) (NF Rouge ou Blanc), se saluer debout et quitter la surface de compétition.

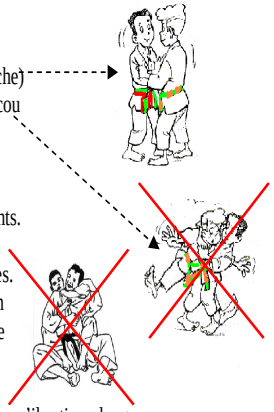


Forfait et abandon

La décision de fusen-gashi doit être donnée à tout compétiteur dont l'adversaire ne se présente pas pour le combat. Un combattant qui ne se présente pas pour le combat à l'endroit prévu après 3 appels consécutifs à une minute d'intervalle se verra refuser le droit de combattre et son adversaire sera déclaré vainqueur du combat par fusen-gashi.
La décision de kiken-gashi doit être donnée à tout compétiteur dont l'adversaire se retire de la compétition pour une raison quelconque au cours du combat.
Lentilles de contacts souples
Lorsqu'un compétiteur, durant le combat, perd une lentille cornéenne et ne peut la récupérer ou la remplacer immédiatement, il informe l'arbitre qu'il ne peut poursuivre le combat sans ses lentilles cornéennes, après avoir consulté les juges, l'arbitre accordera la victoire par kiken-gashi.

Compétition benjamins

Arbitrage (il devra être éducatif)



a) **Saisies :** Les saisies des 2 participants (1 main au revers, l'autre à la manche) seront installées avant le signal " hadjime " de l'arbitre. saisie autour du cou interdite si le revers n'est pas tenu. Saisie en dessous de la ceinture strictement interdite en attaque et en défense.

b) **Formes techniques :** Interdiction des sutémi et makikomi et des attaques avec 1 ou 2 genoux au sol. Interdiction des clés de bras et des étranglements.

c) **Pénalités :** 2 groupes de fautes sont considérés – 1er groupe : attitude (attitude négative, non combativité…) – 2ème groupe : saisies et techniques. Un avertissement avec explication de la faute peut être donné dans chacun des groupes. Une nouvelle faute dans un groupe est expliquée et débouche sur une pénalité. Addition des pénalités selon règlement F.I.J.

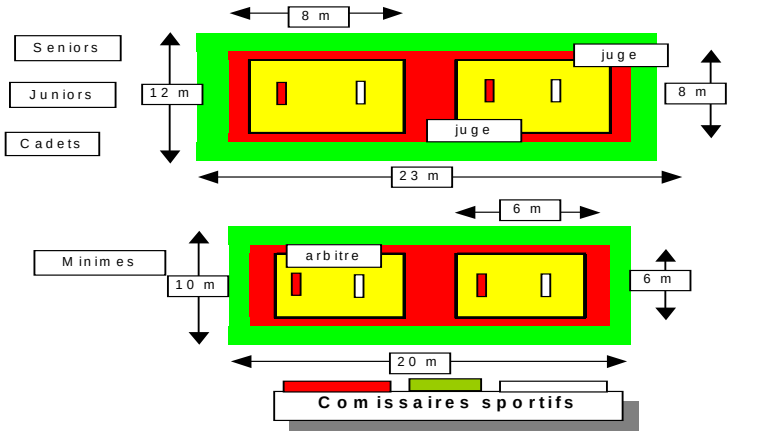
d) **Système de score :** Le combattant s'arrête au premier ippon.

e) Intervention de l'arbitre : L'arbitre doit intervenir pour arrêter toute action qu'il estime dangereuse (possibilité d'arrêter le combat en cas de récidive).

" Coach " non autorisé.

IMMOBILISATION	AVANTAGES	VALEURS	S'il y a déjà un W.A. 15 secondes W.A - awasette IPPON
de 5 à 9 secondes	KOKA	3 points	
de 10 à 14 secondes	YUKO	5 points	
de 15 à 19 secondes	WAZA-ARI	7 points	
20 secondes	IPPON	10 points	

Surface de compétition



WAZA-ARI : (7 Points) Lever le bras devant soi, au niveau de la poitrine, tendre un bras à l'horizontal de côté, paume de la main vers le bas

L'arbitre doit annoncer ***waza-ari*** lorsqu'il estime qu'une technique répond aux critères suivants :

a) Lorsqu'un compétiteur projette avec contrôle, son adversaire par une technique a laquelle manque partiellement l'un des quatre éléments nécessaire pour l'obtention de ***ippon.***

b) Lorsque qu'un compétiteur tient son adversaire en ***osaé-komi*** **pendant 20 secondes (pour les Benjamins 15 secondes)** consécutives ou plus, mais moins de **25 secondes, (pour les Benjamins moins de 20 secondes)**

Equivalence : Si un compétiteur est pénalisé par ***3 Shido***, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un ***waza-ari***.

Le Commissaire Sportif écrira Pour le vainqueur
0100 / 0000

Le Commissaire Sportif écrira pour le vainqueur s'il y a pénalité Shido 3
0100 / 0000 *3*

Ippon 0	W.A. 1	Yuko 0	Koka 0	Pénalité

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 0	Koka 0	Pénalité

Ippon 0	W.A. 1	Yuko 0	Koka 0	Pénalité

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 0	Koka 0	Shido 3

Marquage tableau Waza Ari sur pénalité

YUKO : (5 Points) Lever le bras devant soi, au niveau de la poitrine pour s'étendre sur le côté du corps avec un angle de 45° paume de la main vers le bas.

L'arbitre doit annoncer ***yuko*** lorsqu'il estime qu'un compétiteur projette avec contrôle, son adversaire par une technique a laquelle manque partiellement deux des trois autres éléments nécessaire pour l'obtention de ***ippon.***

Exemple : Chute qui n'est pas "50% sur le dos" et à laquelle manque l'un des deux autres éléments "force et vitesse".

a) Lorsque qu'un compétiteur tient son adversaire en ***osaé-komi*** **pendant 15 secondes (pour les Benjamins 10 secondes)** consécutives ou plus, mais moins de **20 secondes, (pour les Benjamins moins de 15 secondes)**

Equivalence : Si un compétiteur est pénalisé par *2 Shido*, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un ***yuko***

Quel soit le nombre de yuko annoncés, leur accumulation ne sera jamais égale à waza-ari. le nombre total annoncé doit être inscrit aux tableaux..

Le Commissaire Sportif écrira sous le nom du vainqueur
0010 / 0000

Le Commissaire Sportif écrira sous le nom du vainqueur s'il y a pénalité 2 shido
0010 / 0000 *2*

Ippon 0	W.A 0	Yuko 3	Koka 0 .	Pénal

L'on écrira : 0030 / 0000
Le vainqueur marquera 5 points

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 1	Koka 0	Pénalité

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 0	Koka 0	Pénalité

Marquage tableau Yuko sans pénalité

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 1	Koka 0	Pénalité

Ippon 0	W.A. 0	Yuko 0	Koka 0	Shido 2

Marquage tableau Yuko sur pénalité