

# 1 Le rôle des arbitres et des juges

De façon générale le combat est dirigé par un arbitre et deux juges sous le supervision de la commission d'arbitrage. L'arbitre et les juges doivent être assistés de commissaires sportifs, marqueurs et chronométreurs.

Dans la mesure du possible les commissaires sportifs doivent faire face à l'arbitre. Avant d'arbitrer un combat, les arbitres et les juges doivent se familiariser avec le son du signal sonore utilisé pour la fin du combat.

L'arbitre se tient généralement sur la surface de compétition. Il a la responsabilité de la conduite du combat et de l'administration de la décision. De plus, il doit s'assurer que ses décisions sont bien indiquées au tableau de marquage.

Les juges assistent l'arbitre et sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat



A l'annonce d'une évaluation, l'arbitre, doit sans perdre de vue les compétiteurs et tout en maintenant son geste, être en position pour observer si le juge le mieux placé pour l'assister indique une évaluation différente, manifestant ainsi son désaccord.

Dans le cas où les deux compétiteurs sont en Ne-waza et tournés vers l'extérieur, l'arbitre peut se placer sur la surface de sécurité pour observer le déroulement de l'action.

Si l'arbitre exprime une opinion inférieure à celle des deux juges sur le résultat technique ou une pénalité, il doit ajuster son évaluation sur celle du juge qui a exprimé l'évaluation la plus basse.



Si un juge exprime une opinion supérieure et l'autre une opinion inférieure à celle de l'arbitre, celui-ci peut maintenir son évaluation.

Si les juges indiquent un jugement différent de celui de l'arbitre et que celui-ci n'a pas remarqué l'expression de leur désaccord, ils se lèvent et maintiennent leur geste jusqu'à ce que l'arbitre en soit informé et rectifie son évaluation.



Lorsque les juges, en désaccord avec l'arbitre, veulent que celui-ci annonce *matte* en ne-waza (pour manque de progression dans la technique), ils doivent le lui faire savoir en étendant les bras droits devant eux en direction du tapis, la paume des mains vers le haut, en effectuant un geste de bas en haut plusieurs fois.



## Soremadé !!



**Techniques coïncidant avec le signal de fin de combat**

*Toute technique exécutée après le signal sonore de fin de combat n'est pas valable, même si l'arbitre n'a pas annoncé *sore-made*. Même si une projection est tentée au moment où retentit le signal, l'arbitre doit annoncer *sore-made* s'il estime qu'il n'y a pas d'efficacité immédiate.*

***Dès que l'arbitre a indiqué le résultat du combat aux compétiteurs et que lui-même et les juges auront quitté la surface de compétition, il ne lui sera plus possible de revenir sur la décision.***

***Si l'arbitre attribue la victoire par erreur à un compétiteur les deux juges doivent s'assurer qu'il change cette décision erronée avant que l'équipe (d'arbitres) quitte la surface de combat. Les décisions qui reflètent l'opinion majoritaire des trois, soit celle de l'arbitre et des deux juges seront définitives et sans appel.***

### AVANTAGE DECISIF En individuel

**Application pour les catégories d'âges : Cadets, Juniors, Seniors uniquement**

1. Lorsque le temps du combat arrive à son terme et que les combattants n'ont pas marqués de points ou sont à égalité, la victoire sera attribuée selon la règle de l'avantage décisif.
2. L'arbitre annonce *Soremade* et le temps doit être remis à zéro (du même temps que le combat précédent).
3. Tous les points, pénalités et les références médicales sur le tableau doivent être annulés et remis à zéro.
4. L'arbitre recommence le combat par *Hajime*. Il n'y a pas de période de récupération entre le combat initial et le combat avantage décisif.

Le premier point ou la première pénalité décide du vainqueur. Le combat s'arrête immédiatement après le premier point. Seul le résultat du combat de l'avantage décisif doit être inscrit sur la feuille de combat.

5. Si durant le combat de l'avantage décisif un *Hansoku Make* est donné, le résultat pour le combattant pénalisé aura les mêmes conséquences que pendant un combat normal.

Si le combat étendu de l'avantage décisif arrive à son terme, (5 minutes pour les Seniors ou 4 minutes pour les Juniors ou 3 minutes pour les Cadets) sans un point ou une pénalité, le résultat sera décidé par *hantei*. Dans ce cas, l'arbitre et les juges ne prendront en considération que les actions ou *Kinsa* réalisés durant le combat de l'avantage décisif.

6. Dans le cas d'un ne-waza ou un combattant est tenu en immobilisation et que l'arbitre a annoncé *Osaekomi*, il laissera l'immobilisation continuer jusqu'à :
  - a. 25 secondes *Ippon*
  - b. Ou jusqu'à l'arrêt de l'*osaekomi*
  - c. Ou jusqu'à l'abandon dans le cas d'un *Shime-waza* ou *Kamsetsu-waza* réalisé par *Tori* et *Uke* avec résultat immédiat.

### Tous les gestes doivent être maintenus 3 à 5 secondes



**IPPON : (10 Points) Lever un bras au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.**

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

- a) Lorsqu'un compétiteur projette son adversaire avec contrôle, 50% sur le dos, avec force et vitesse.
- b) Lorsque qu'un compétiteur tient son adversaire en *osaé-komi* pendant **25 secondes (pour les Benjamins 20 secondes)** consécutives, après l'annonce d'*osaé-komi*.
- c) Lorsqu'un compétiteur abandonne en tapant au moins deux fois avec la main ou le pied, ou en disant *maïtta*, généralement à la suite d'une technique d'immobilisation, d'un *shimé-waza* ou d'un *kansetsu-waza*.
- d) Lorsqu'un compétiteur est dans l'incapacité de continuer le combat suite à l'application d'une technique de *shimé-waza* ou d'un *kansetsu-waza* par son adversaire.

**Equivalence :** Si un compétiteur est pénalisé par 4 shido ou *hansoku-maké*, son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

Le Commissaire Sportif marquera au tableau

Ippon	W.A.	Yuko	Koka	Pénal
1	0	0	0	



**WAZA-ARI AWAZETTE-IPPON : (10 Points)**

Geste de *waza-ari* suivi du geste « Ippon »

Si un compétiteur obtient un second *waza-ari* dans le même combat, l'arbitre doit annoncer *waza-ari awasette ippon*.  
Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en *osaé-komi* pendant **20 secondes (pour les benjamins 15 secondes)** consécutives, après l'annonce d'*osaé-komi*.

**SOGO-GACHI** (victoire par combinaison)

Lorsqu'un compétiteur obtient un *waza-ari* et que son adversaire est pénalisé de 3 shido.

Le Commissaire Sportif marquera au tableau

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

Le Commissaire Sportif écrira pour le vainqueur  
**0200 / 0000 3**

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



**Pour signaler au(x) compétiteur(s) de rajuster le judogi :** Croiser la main gauche sur la main droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur.



**La défense exagérée :** Allonger les bras en avant, avec les mains fermés puis indiquer le compétiteur à pénaliser.

Si les deux compétiteurs doivent être pénalisés en même temps, chaque pénalité sera attribuée individuellement, l'index gauche en direction du compétiteur à gauche et index droit en direction du compétiteur à sa droite.



**Non combativité :** Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine, puis pointer l'index en direction du compétiteur.



**Fausse attaque :** Tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés, paumes vers le bas et faire une action vers le bas avec les deux mains.



**LES CINQ SECONDES :** Indiquer la zone de danger avec l'une des mains et en même temps lever l'autre main ouverte au dessus de la tête ; ensuite indiquer le compétiteur à pénaliser Shido.

En position debout, avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la zone de danger  
**A MOINS** d'amorcer une attaque, d'exécuter une attaque, contrer l'attaque de l'adversaire ou de se défendre de l'attaque de l'adversaire.



Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur effectuant une technique de projection, est resté à l'intérieur de la surface de combat, le juge doit lever une main en haut, puis baisser son bras tendu (main ouverte, pousse vers le haut) horizontalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste un instant



Pour indiquer qu'il estime qu'un compétiteur effectuant une technique de projection, est sorti de la surface de combat, le juge doit tendre un bras à l'horizontale (main ouverte, pousse vers le haut) au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur.

En *osaé-komi*, si le compétiteur qui est en position d'avantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *matte*, ramener les compétiteurs à la position de début de combat. Attribuer la pénalité et le résultat de l'*osaé-komi* s'il y a lieu, puis faire reprendre le combat en annonçant *hadjime*.

En *osaé-komi*, si le compétiteur qui est en position de désavantage commet une faute passible d'une pénalité, l'arbitre doit annoncer *sonomama*, attribuer la pénalité, puis faire reprendre le combat en touchant les deux compétiteurs et en annonçant *yoshi*.



**Il reste deux groupes de pénalités : Le SHIDO et l'HANSOKU MAKE**

Les CHUI de l'ancien règlement sont dorénavant sanctionnés par SHIDO et les KEIKOKU passent dans le groupe des HANSOKU MAKE

L'addition des SHIDO restant inchangé :

- 1<sup>er</sup> SHIDO -----SHIDO----- 3 Points ----- 0001
- 2<sup>ème</sup> SHIDO -----CHUI -----5 Points ----- 0010
- 3<sup>ème</sup> SHIDO ----- KEIKOKU -----7 Points-----0100
- 4<sup>ème</sup> SHIDO ---ou --- HANSOKU MAKE-- -10 Points-----1000

**KOKA** : Lever le bras plié avec le pouce en direction de l'épaule et le coude près du corps

( 3 Points )

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

- a) Lorsqu'un compétiteur projette avec contrôle, son l'épaule, la cuisse, ou une fesse avec force et vitesse.
- b) Lorsqu'un compétiteur tient son adversaire en **osaekomi** pendant **10 secondes (pour les Benjamins 5 secondes)** consécutives ou plus, mais **moins de 15 secondes, (pour les Benjamins moins de 10 secondes)**

Equivalence : Si un compétiteur est pénalisé d'un **shido**, son adversaire bénéficie automatiquement de l'équivalent d'un **koka**.

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



*Le Commissaire Sportif écrira pour le vainqueur 0001 / 0000*

*Le Commissaire Sportif écrira pour le vainqueur s'il y a pénalité (Shido) 0001 / 0000 1*

Pénal	Ippon	W.A.	Yuko	Koka
	0	0	0	4

L'on écrira : 0004 / 0000  
Le vainqueur marquera 3 points

Ippon	W.A.	Yuko	Koka	Pénalité
0	0	0	1	

Marquage tableau Koka sans pénalité

Ippon	W.A.	Yuko	Koka	Pénalité
0	0	0	1	

Marquage tableau Koka avec pénalité

**Tout geste rectificatif doit immédiatement suivre le geste d'annulation, l'annulation doit se faire sans annonce**



**En équipe et Benjamin(e)s**

En l'absence de résultat ou dans le cas de résultats identiques sous chaque rubrique (waza-ari, yuko, koka) l'arbitre doit annoncer hantei en faisant le geste approprié. Avant l'annonce de hantei, l'arbitre et les juges doivent déterminer le compétiteur qu'ils considèrent comme vainqueur en tenant compte de la différence évidente d'attitude, de l'habileté et de l'efficacité des techniques appliquées durant le combat. L'arbitre doit joindre son opinion à celle indiquée par les juges et déclarer le vainqueur selon la majorité.



Pour indiquer le vainqueur, l'arbitre reprendra sa position du début de combat, avancera d'un pas en avant et indiquera le gagnant, puis effectuera un pas en arrière.



**Osaé-komi !!**



**Osaé-komi (immobilisation) :**

Tendre le bras en direction des compétiteurs avec la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.

L'arbitre annonce **osaé-komi** lorsque à son avis, la technique exécutée correspond aux critères suivants :

Le combattant immobilisé doit être contrôlé par son adversaire et avoir son dos, une ou deux épaules en contact avec le tapis.

Le contrôle peut être latéral, arrière ou en position supérieure (dessus).

Le combattant effectuant l'immobilisation ne doit pas avoir la ou les jambes, ou le corps contrôlés par les jambes de l'adversaire.

Il faut qu'au moins un des compétiteurs ait une partie de son corps en contact avec la surface de combat pour que l'osaé-komi soit annoncé.

Le corps du compétiteur effectuant l'immobilisation doit être en position **kesa** ou **shiho**, c'est à dire avoir comme référence les techniques **kesa-gatame** ou **kami-shiho-gatame**.

Temps d'immobilisation	
de 10 à 14 secondes	Koka
de 15 à 19 secondes	Yuko
de 20 à 24 secondes	W.A.
25 secondes	Ippon

S'il y a déjà 1 W. A.  
20 secondes  
L'arbitre annonce  
Waza ari awasette Ippon

*Si les deux juges pensent qu'il y a **osaé-komi** sans que l'arbitre ne l'ait annoncé, ils doivent l'indiquer par le geste approprié. L'arbitre doit annoncer **osaé-komi** conformément à la règle de la majorité.*

**Tokéta !!**



**Tokéta (sortie d'immobilisation) :**

Si, durant l'osaekomi, le compétiteur immobilisé réussi à prendre une jambe de son adversaire en ciseaux par l'intérieur ou l'extérieur, l'arbitre doit annoncer **toketa**. Te ou trois fo



**Sonomama "Ne bougez pas"**

Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume des mains

**Yoshi "reprenez"**

Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec