

L'ARBITRAGE DU JUDO

Hervé GIANESELLO Sept 2012

SOMMAIRE :

I. INTRODUCTION

II. LES VALEURS DES PROJECTIONS

- 1) Le ippon
- 2) Le Waza Ari Awazate
- 3) Le waza-ari
- 4) Le yuko

III. LES VALEURS AU SOL

- 1) Les immobilisations
- 2) Les clés de bras
- 3) Les étranglements

IV. LES PENALITES

- 1) Le shido
- 2) Le hansoku-make

V. LE DEROULEMENT D'UN COMBAT EN COMPETITION

- 1) Les commissaires sportifs
- 2) Les juges
- 3) L'arbitre
- 4) Les règles

VI. CONCLUSION

INTRODUCTION :

Pour les non-pratiquants, il est souvent difficile de comprendre comment sont comptabilisés les points lors d'une compétition de judo et comment est désigné le vainqueur d'un combat. Nous allons donc vous expliquer les principales règles d'arbitrage au judo ainsi que les gestes essentiels de l'arbitre et le déroulement d'une compétition pour vous permettre de pouvoir suivre plus facilement un combat.

LES VALEURS DES PROJECTIONS :

Il existe quatre valeurs au judo pour marquer des points lors d'un combat :

- Le yuko, (Moyen Avantage)
- Le waza-ari (Grand Avantage)
- La Waza Awazate (2 Waza Ari = 1 Ippon)
- Le Ippon (Victoire)

Voyons à quelles situations correspondent ces valeurs ainsi que les gestes de l'arbitre.

1) Le Ippon :

L'arbitre annonce ippon lorsqu'un combattant projète son adversaire largement sur le dos avec force, vitesse et contrôle. C'est l'équivalent du K-O en boxe, il marque la fin du combat.

L'arbitre lève alors le bras tendu au-dessus de sa tête, paume de la main vers l'avant en annonçant ippon.

Le Ippon apporte 10 points.



IPPON

2) Le Waza-ari :

L'arbitre doit attribuer Waza-Ari pour une projection à laquelle il manque l'un des quatre critères du Ippon (Contrôle, force, vitesse et impact sur le dos).

L'arbitre tend alors le bras dans le prolongement de l'épaule, paume de la main vers le sol en annonçant waza-ari.

Le Waza Ari apporte 7 points



WAZA-ARI

3) Le yuko :

L'arbitre annonce yuko quand un combattant projète son adversaire sur le coté avec force, vitesse et contrôle ou lorsqu'il manque deux des critères du ippon à une projection.

Il lève alors le bras, paume de la main vers le sol avec un angle de 45° par rapport au corps.

Le Yuko apporte 5 points.



YUKO

4) Le waza-ari-awasete-ippon :

Quel que soit le nombre de Yuko marqué, plusieurs Yuko ne seront jamais supérieurs à un Waza Ari. En revanche, lorsqu'un combattant marque deux Waza-Ari dans un même combat, ceci est l'équivalent d'un Ippon et le combat s'arrête. L'arbitre annonce alors Waza-ari-awazate-Ippon et fait le geste du Waza-Ari suivit du geste du Ippon.



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

LES VALEURS AU SOL :

Le combat de judo commence debout mais souvent après une attaque il y a enchaînement au sol et donc combat au sol (ne-waza). Il existe différentes manières de gagner le combat au sol : Les immobilisations (osaekomi-waza), Les clés de bras (kwansetsu-waza) ou les étranglements (shime-waza).

1) Les immobilisations :

Il y a immobilisation lorsqu'un combattant réussi à contrôler l'autre en gardant son dos et une ou ses deux épaules en contact avec le sol. S'il y a immobilisation, l'arbitre annonce Osaekomi en se penchant vers les combattants, bras tendu et paume de la main vers le sol. On commence alors à compter le temps d'immobilisation. Les temps d'immobilisation sont les suivants :

- Entre 15 et 19 secondes : Yuko.
- Entre 20 et 24 secondes : Waza-Ari.
- 25 secondes : Ippon.

Pour que le temps soit arrêté, le combattant qui subit a plusieurs solutions : Il peut sortir de l'immobilisation (plat ventre), saisir une ou les deux jambes de son adversaire avec ses jambes. L'arbitre annonce alors Toketa en agitant le bras de gauche à droite et la valeur comptabilisée correspond à la durée d'immobilisation.



2) Les clés de bras :

Au judo, on ne peut appliquer les clés que sur l'articulation du coude. Lorsqu'un combattant fait une clé de bras à son adversaire, si celui-ci souhaite abandonner, il doit taper trois fois sur son adversaire ou le tapis avec le pied ou la main ou alors crier « maïtta » (J'abandonne). L'arbitre annonce alors Ippon. Si un combattant n'a pas abandonné à la suite d'une clé de bras mais se trouve dans l'impossibilité de poursuivre le combat, l'arbitre annonce aussi Ippon.

3) Les étranglements :

Comme pour les clés, lorsqu'un combattant qui subit un étranglement (Shime-waza) abandonne, l'arbitre annonce Ippon contre lui. En cas de perte de connaissance sans avoir abandonné, il y a aussi Ippon.

LES PENALITES :

Les actes défendus au judo sont répartis en infractions légères pénalisées par shido ou en infractions graves pénalisées par Hansoku-make. Voyons dans quels cas on attribue ces pénalités. Lorsque l'arbitre donne une pénalité, il décrit d'abord la faute d'un geste spécifique puis il annonce Shido ou Hansoku-make en pointant de son index le judoka concerné.



PENALITE

1) Le shido :

Il existe de nombreux cas où l'on attribue shido, voyons ici les plus courants :

- Refuser intentionnellement le combat en prenant une position trop défensive.
- Effectuer une fausse attaque ou ne pas attaquer.
- Saisir le kimono à l'intérieur des manches de la veste ou du bas du pantalon.

Sur le tableau d'affichage, les shidos doivent être accumulés et convertis en score au bénéfice de l'adversaire : 1 Shido = Gratuit, 2 Shido = yuko, 3 Shido = Waza Ari au 4^{ème} l'arbitre annonce Hansoku-make qui vaut un Ippon.

2) Le Hansoku-make :

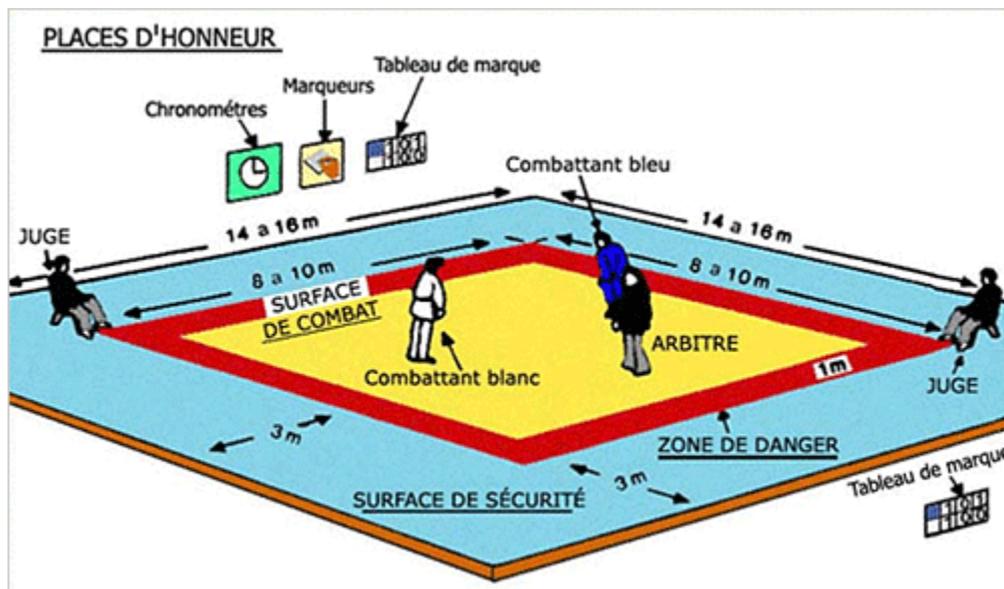
L'arbitre annonce Hansoku-make dans les cas suivants :

- Un combattant fait un geste ou une parole déplacée à l'encontre de l'arbitre ou de son adversaire
- Un combattant effectue une technique (kata-guruma ou uchi-mata) en se jetant tête la première vers le tapis.
- Un combattant fait pression sur la colonne vertébrale de l'autre pour essayer de l'étrangler.
- Faire toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire.
- Par accumulation de plusieurs Shido

Lorsqu'un combattant reçoit Hansoku-make direct il est exclu de la compétition et son adversaire gagne le combat par Ippon.

LE DEROULEMENT D'UN COMBAT EN COMPETITION :

Dans une compétition, l'arbitre n'est pas seul pour suivre le combat, il est assisté par deux juges et par des commissaires sportifs. Voyons leurs différents rôles.



1) Les commissaires sportifs :

Ils sont chargés de suivre le combat, en s'occupant du chronomètre qui fonctionne par décompte ainsi que du chronomètre d'immobilisation. Ils démarrent et suspendent ces chronomètres en fonction des annonces de l'arbitre (Hajime/matte ; osaekomi/toketa).

Ils doivent aussi comptabiliser et afficher sur le tableau les valeurs (Yuko, Waza-Ari et Ippon) et les pénalités (Shido et Hansoku-make) annoncées par l'arbitre.

Enfin, entre les combats ils sont chargés du suivi du tableau de la compétition.

Exemple d'un tableau de marque :



2) Les juges :

Ils sont assis l'un en face de l'autre en deux coins opposés à l'extérieur de la surface de combat.

Ils doivent donner leur avis à chaque fois que celui ci diffère de celui de l'arbitre que ce soit sur une valeur ou sur une pénalité en effectuant le geste correspondant à leur opinion. Si les opinions divergent, l'arbitre fait la moyenne des différentes valeurs.

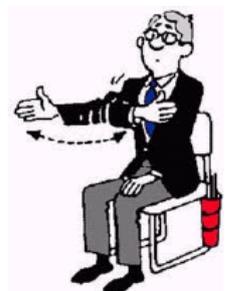
Ils doivent aussi juger si une attaque a été effectuée à l'intérieur de la surface de combat ou à l'extérieur si l'action se passe en bordure.

Si l'un des combattants a posé une partie du corps (pied, main, genoux) à l'extérieur avant l'attaque : l'action n'est pas valable et le juge agite le bras tendu de gauche à droite le long de la bordure pour le montrer à l'arbitre.

En revanche si la chute est à l'extérieur mais que l'action efficace a été effectuée à l'intérieur, elle est valable et le juge tend le



A L'INTERIEUR ⇔ JONAI



A L'EXTERIEUR ⇔ JOGAI

bras le long de la bordure. Au sol (ne-waza) l'action se poursuit tant qu'une partie du corps de l'un des combattants reste en contact avec la surface de combat.

3) L'arbitre :

Il se met face à la table des commissaires sportifs au début du combat et quand il annonce des valeurs. Il est aussi chargé du respect des règles dans le combat. Il attribue valeurs et pénalités et il est libre de son déplacement pour mieux juger les actions.

Pour faire commencer le combat, il fait saluer les combattants en entrant dans la surface de combat, puis il les fait se saluer entre eux avant d'annoncer Hajime (commencez). Pour interrompre le combat, l'arbitre annonce matte, bras tendu et paume de la main vers l'avant. Le chronomètre est alors interrompu. L'arbitre annonce matte dans les situations suivantes :

- Quand un combattant se remet debout après un passage au sol.
- Pour attribuer une sanction.
- Quand les combattants sortent de la surface de combat.
- Quand il n'y a plus de progression en travail au sol.
- Quand il est nécessaire qu'un combattant réajuste son judogi.



MATE

Lorsque le temps de combat est terminé ou que l'un des combattants a marqué ippon, l'arbitre annonce sore-made avant de désigner le vainqueur en faisant saluer les combattants comme au début.

4) Les règles :

Les règles évoluent suivant l'âge des participants :

La durée de combat est :

- 2mn pour les benjamins (11-12ans)
- 3mn pour les minimes (13-14ans)
- 4mn pour les cadets (15-16ans) et les juniors (17-18-19ans)
- 5mn pour les seniors (19 ans et plus)

De plus, les combattants n'ont pas le droit de faire certaines techniques dangereuses en benjamin et minime :

Benjamin : interdiction de faire des Sutemis (où l'on sacrifie son équilibre pour faire tomber l'adversaire), des attaques avec un ou deux genoux au sol, saisir en dessous de la ceinture, de faire des techniques d'abandon (clés de bras et étranglements).

Minimes : interdiction de saisir son adversaire en dessous de la ceinture en attaque, interdiction des étranglements et clés de bras.

CONCLUSION :

Ces quelques règles sont les principales qui permettent d'arbitrer ou de comprendre un combat de judo. Cependant avant de bien les maîtriser, il faut passer par une application pratique de l'arbitrage que ce soit en compétitions amicales ou durant des entraînements de club.

Toutes les images utilisées dans ce dossier sont issues du site de la fédération française de judo : www.ffjudo.com