

Fiche d'initiation à l'arbitrage du judo

Cette fiche de synthèse regroupe l'essentiel pour suivre une compétition de judo.

Pour gagner un combat avant le temps imparti (**Ippon**) il faut soit :

- projection sur le dos avec force, vitesse et contrôle
- immobilisation tenue 20 secondes
- abandon (étranglement ou clé de bras sur le coude)
- L'élimination de l'adversaire (**Hansoku Make**)

A la fin du temps réglementaire le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé.

Pour suivre l'évolution du combat vous avez :

Un tableau de marque (score et temps restant) :

Avantages : I = Ippon W = Waza Ari Y = Yoko

Pénalité : S = Sido)





Exemple : Le combattant blanc mène par 1 Waza Ari

Le combattant rouge a déjà été sanctionné 2 fois.










Il reste 1 min 24 secondes de combat.

I	W	Y	S	I	W	Y	S
0	1	1	0	0	0	3	2
				0 1 : 2 4			

Des arbitres qui accompagnent leur annonce d'un geste tenu 2 à 3 secondes :

Annonce	Geste	Pourquoi	Tableau
Hajimé		Début du combat. Reprise du combat après Matté.	Le chronomètre démarre (décompte) 3 : 00 2 : 59 2 : 58 C'est le temps de combat restant
Matté		Arrêt temporaire du combat.	Le chronomètre temps de combat s'arrête
Ippon		Victoire sur : - projection parfaite sur le dos avec vitesse, force et contrôle. - immobilisation tenue 20 secondes. - abandon (2 tapes).	Le chronomètre s'arrête Le côté du vainqueur clignote
Waza Ari		Avantage - projection presque parfaite. - immobilisation tenue entre 15 et 19 secondes Ils s'additionnent : 2 Waza Ari = Ippon	Le chronomètre continue Avant Après W W 0 1

VR PS MAJ 02/2014

Annonce	Geste	Pourquoi	Tableau
Waza Ari Awasete Ippon		Avantage L'action mérite Waza Ari. 2 Waza Ari donnent la victoire.	Avant Après W W 1 2
Sorémadé		Le combat est terminé - désignation du vainqueur. - sortie des combattants.	Le tableau est remis à zéro
Osae Komi		Immobilisation. Le geste est tenu durant toute l'immobilisation.	Le chronomètre immobilisation démarre Le chronomètre temps de combat continue à décompter
Tokéta		Sortie d'immobilisation.	Le chronomètre immobilisation s'arrête le temps est transformé en score : 10 s à 14 s : Yoko 15 s à 19 s : Waza Ari Le chronomètre temps de combat continue à décompter
Yuko		Avantage sur projection ou immobilisation tenue entre 10 et 14 secondes . Ils s'additionnent.	Avant Après Y Y 1 2
Shido	non combativité   Fausse attaque   Attitude défensive Exagérée	Pénalité Faute légère Inscrite au tableau Pris en compte en cas d'égalité des scores. Le 4 ^{ème} = Hansoku Make (disqualification) Donne Ippon (victoire) à l'adversaire	Avant Après S S 0 1 S S 1 2 S S 2 3 I W Y S I W Y S 0 0 0 1 0 0