

## 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

**Pénalité** : S = Sido (carton jaune)





**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	S	I	W	S
0	1	0	0	0	2
			0 1 : 2 4		

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

Annonce	Geste	Pourquoi	Tableau
<b>Hajimé</b>		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
<b>Matté</b>		Arrêt temporaire du combat.	Le chronomètre temps de combat s'arrête
<b>Ippon</b>		<b>Victoire</b> 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
<b>Waza Ari</b>		<b>Avantage</b> - projection presque parfaite.  - immobilisation tenue entre 10 et 19 secondes	Le chronomètre continue  Avant    Après W        W 0        1

VR AD MAJ 03/2017

Annonce	Geste	Pourquoi	Tableau
<b>Sorémadé</b>		Le combat est terminé - désignation du vainqueur.  - sortie des combattants.	Le tableau est remis à zéro
<b>Osae Komi</b>		Immobilisation.  Le geste est tenu durant toute l'immobilisation.	Le chronomètre immobilisation démarre  Le chronomètre temps de combat continue à décompter
<b>Tokéta</b>		Sortie d'immobilisation.	Le chronomètre immobilisation s'arrête le temps est transformé en score : 10 s à 19 s : Waza Ari  Le chronomètre temps de combat continue à décompter
<b>Shido</b>	non combattivité   Fausse attaque   Attitude défensive Exagérée	<b>Pénalité</b> Faute légère Inscrite au tableau (carton jaune)  Le 3 <sup>ème</sup> = Hansoku Make (disqualification) (carton rouge) Donne Ippon (victoire) à l'adversaire	Avant    Après S        S 0        1  S        S 1        2  S        S 2        3  I W S    I W S 0 0      1 0
<b>Hansoku Make</b>		<b>Pénalité</b> Disqualification donne Ippon (victoire) à l'adversaire. <b>Indirect</b> Cumul de 3 shidos  <b>Direct</b> Faute contraire à l'esprit du judo ou dangereuse pour autrui : 2 <sup>ème</sup> saisie de jambe  Faute mettant en cause sa propre intégrité physique	Termine le combat , peut continuer la compétition (.H)  Termine le combat et la compétition du combattant (.X)  Termine le combat , peut continuer la compétition (.H)