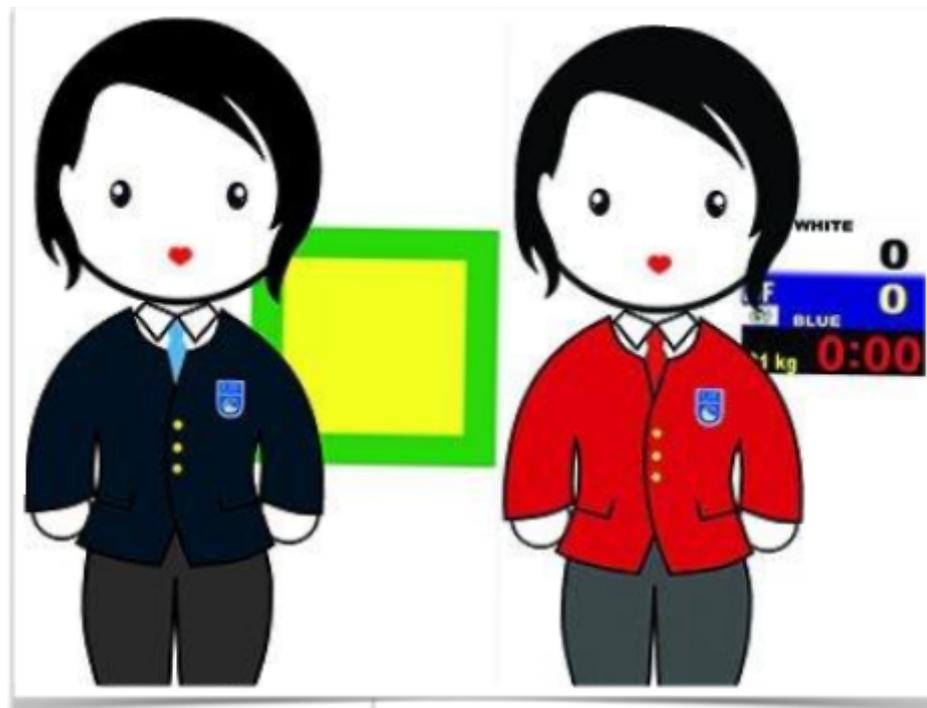


Formation Arbitre Départemental

Présentation des règles de l'arbitre de niveau
départemental (F1)

2022 - 2023



La formation d'arbitre départemental

Pour les candidats F1 :

Elle consiste en : - Une formation théorique le 16/ 10 / 2022
- 3 dates minimales d'arbitrage
- Une formation intermédiaire à déterminer
- Un examen écrit + Examen pratique le 11/03/23

L'examen écrit : - Il dure 30 minutes
- Il porte sur tout ce qu'un arbitre doit savoir
- La note minimale pour la validation est de 14/20

Un email vous sera envoyé rapidement afin que vous vous positionniez sur les dates de compétitions que vous souhaitez. Vous devez en choisir au minimum 3 plus la date d'examen qui sera obligatoire.

Suite à vos réponses, un calendrier sera établi et vous sera transmis avec vos dates. Nous essayerons de faire le maximum pour réaliser vos souhaits mais nous devons également tenir compte des contraintes logistiques.



En cas d'absence, merci de nous prévenir le plus rapidement possible afin d'organiser votre remplacement.
Une absence non justifiée pourra entraîner un refus à l'examen

Contacts

Durant toute la formation, vos principaux référents seront Emeric Werquin & Maxence Lely.

Ils sont là pour vous aider et vous faire progresser vers le niveau d'arbitrage Départemental. Ils porteront un œil bienveillant sur chacun d'entre vous, ainsi n'hésitez pas à les solliciter pour toute question.

Pour toutes questions ou informations merci d'envoyer un email à :

c.arbitrage.judo38@gmail.com

Le jour de la compétition, si vous avez un problème de dernière minute (retard, perdu, etc ...) merci d'appeler le responsable de la compétition. Son numéro de téléphone vous sera indiqué sur les mails de rappel que vous recevrez quelques jours avant les compétitions où vous serez convoqués.

Emeric : 06 45 84 45 00

Maxence : 06 79 37 31 26

Sommaire

1. L'arbitre	
A. Son rôle	4
B. Sa tenue	4
C. Son comportement	5
2. Cérémonial	
A. Compétition individuel	6
B. Compétition par équipe	6
C. Débuter un combat	7
D. Terminer un combat	7
3. Les valeurs	
A. Ippon, Waza-Ari, Kinza	8
B. Osaekomi	9
C. Valeur annulée	9
4. Les pénalités	
A. Les shido	10
B. Les hansokumake	11
5. Les règlements national	
A. Les généralités	12
B. Les Juniors seniors	12
C. Les cadets	13
D. Les minimes	13
E. Les benjamins	13
6. Le juge arbitre	
A. Son rôle	14
B. Le placement de l'arbitre	14
7. Les décisions	
A. Quand ?	15
B. Mise en place	15

1. L'arbitre

A. Son rôle

L'arbitre au même titre que le commissaire sportif est nécessaire à la bonne tenue d'une compétition.

Durant sa journée il devra exercer plusieurs missions:

- Mise en place du matériel et des tables de marque
- L'arbitrage de la compétition dans son intégralité

B. Sa tenue

Une tenue correcte est exigée. Nous vous demandons de venir en **pantalon noir ou gris foncé (pas de jean ni de legging) et chemise de couleur blanche.**

Nous n'accepterons pas les survêtements de club ou autre tenue sur les journées de compétitions où vous serez arbitre.

En ce qui concerne **le matériel**, veuillez simplement vous munir d'un stylo de couleur bleu ou noir & de votre passeport à jour !

C. Le comportement

Lorsque vous entrez dans votre rôle d'arbitre vous avez l'organisation de la compétition entre vos mains.

Vous devez donc être attentif afin d'éviter les erreurs d'inattention. Nous vous demandons donc de ranger les portables, d'éviter de bavarder lorsque vous officiez.

Vous aurez évidemment des temps de pause où vous pourrez vous désaltérer ou encore vous restaurer: votre repas vous sera fourni par le comité en cas de journée complète.

Lorsque que vous officiez, vous ne devez ni coacher, ni encourager.

Au début de chaque compétition vous devrez venir signaler votre arrivée à la table centrale auprès du responsable.

Soyez ponctuels !

2. Cérémonial

A. Compétition individuelle

Lors d'une compétition individuelle, la table centrale vas répartir les tableaux de catégorie par tapis. Une fois le tableau remis à la table où vous officiez, vous devez aller le récupérer afin de procéder à l'appel des combattants.

Pour ce faire, vous appellerez chaque combattant (Nom ET Prénom), et ils iront se placer le long de la bordure de la surface de combat. A mi tableau, vous indiquerez aux judokas de se placer de l'autre côté de la surface.

Vous vérifierez que les judogis soient réglementaires et que personne ne porte de bijoux ou d'objets métalliques (chouchou entre autres).

Suite à cela, il faut réaliser le salut collectif avec tous les arbitres qui officient sur le tapis. C'est au responsable de tapis de faire entrer les combattants sur le tapis (Pas d'annonce du « Rei », uniquement le geste), de les faire saluer face à la table, puis face à face afin de démarrer la compétition.

B. Compétition par équipes

De la même façon que pour les compétitions individuelles, vous appellerez la feuille de combattants par équipe, l'une en face de l'autre par ordre de catégorie de poids.

Pour démarrer la rencontre vous procéderez comme pour les compétitions individuelles. Entrée sur tapis des combattants, salut face à la table puis face à face.



Lors de la fin de la rencontre, l'ordre est inversé. D'abord l'annonce des vainqueurs, salut face à face, face à la table puis sortie du tapis.

C. Débuter un combat

Lorsque vos deux combattants montent sur la surface de combat, vérifiez que le combattant à votre droite porte la ceinture rouge.

Ils attendent hors de la surface que vous les invitiez à rentrer (vous devez être vous-même dans la surface).

Ils doivent se saluer et démarrer le combat à votre « hadjime ». Dès le début du combat, ayez une attitude qui montre que vous avez confiance en vous. Parlez fort et distinctement. La table, les combattants et les coachs doivent vous comprendre.

D. Terminer un combat

Le combat se termine à la fin du temps réglementaire, lors d'un Ippon, d'un hansokumake, ou sur décision médical.

Pendant que vos combattants réajustent leur judogis, regardez une dernière fois le tableau de marque.

Pour annoncer le vainqueur, avancer les pieds en "gauche - droite" et en même temps désigner le vainqueur avec votre bras.

3. Les valeurs

A. Ippon, Waza-Ari & Kinza

IPPON par projection : Force, Vitesse, Contrôle, Majoritairement sur le dos.

Si un judoka prend appuie uniquement sur la tête (pont) après avoir été projeté, il faut annoncer Ippon. Cela est interdit pour protéger l'intégrité des combattants.

IPPON par Ne Waza : Un combattant abandonne en frappant suite à une clé, un étranglement ou une immobilisation de 20 secondes.

Le geste: Le bras doit être levé verticalement au-dessus de la tête, paume vers l'avant.

WAZA-ARI par projection: Projection auquel il manque un des critères du ippon ou projection sur le côté (minimum 90°).

Projection sur les fesses avec pose des deux mains, des deux coudes, ou de une main un coude en simultané (Règlement IJF)

Le geste: Le bras doit être levé horizontalement au niveau de l'épaule, paume vers le bas.

Waza-Ari awazate Ippon : Il doit être annoncé lors du 2ème waza-ari marqué par le même combattant.

Le geste : Waza-Ari suivi d'un Ippon

Kinza : **Tachi waza** : Tout impact sur une ou deux fesses, l'omoplate ou le ventre avec contrôle de bras dû à l'application d'une technique de projection contrôlée par tori ayant mis uke en danger.

Les impacts sur 4 appuis, un ou deux genoux ou plat ventre ne sont pas des kinzas.

Ne Waza : Tout contrôle dû à l'application d'une technique d'immobilisation tenu moins de 10 secondes

Le geste: Index vers le bas du côté du combattant qui marque

B. Les Osaekomi

L'osaekomi doit être déclenché dès que plus de la moitié du dos est en contact avec le tatamis et que le contrôle de Tori est installé.

Aucun osaekomi ne doit être lancé si tori n'a que la tête en contrôle.

Toketa doit être annoncé dès que uke réussit à piéger la ou les jambes de son adversaire ou que uke se retourne à plat ventre ou se rasseoi en contrôlant sa position.

Les valeurs : 20 secondes => Ippon

10 - 19 secondes => Waza-Ari

- 10 secondes => Kinza

Le geste d'osaekomi : Bras tendu pointé vers les combattants, paume vers le bas.

Le geste de Toketa: bras tendu vers les combattants, doigts de la main tendus vers l'avant, pouce vers le haut. Agiter le bras de droite à gauche rapidement deux à trois fois.

C. Valeur Annulée

Il se peut que parfois l'arbitre central annonce une valeur et que ses deux juges ne soient pas d'accord et en annonce une autre.

Dans ce cas, il convient d'annuler la valeur annoncée pour la remplacer par la décision majoritaire.

Le geste en vigueur est alors :

- Je fais le geste de la valeur à annuler.
- Je lève mon second bras à la verticale, petit doigt vers la table et je réalise deux ou trois mouvements de gauche à droite.

3. Les pénalités

A. Shido

Toutes les actions qui peuvent être sanctionnées sont pénalisées par shido lors des compétitions type IJF.

Sur les compétitions au règlement national France, il faut distinguer le règlement poussin et benjamin avec les autres catégories.

Pour les Benjamins : Les fautes "majeures" sont les fautes entraînant Hansukumake direct, elles doivent être directement sanctionnées. Les fautes « mineurs » seront dans un premier temps expliquées par l'arbitre dans un but pédagogique puis sanctionnées par shido si récidive.

Pour les catégories supérieures : Les shidos & hansokumake seront sanctionnés directement.

B. Hansokumake

Le 3ème Shido est sanctionné par Hansokumake et donne donc la victoire à l'adversaire.

Les actions suivantes sont considérées comme dangereuses pour l'intégrité physique des judokas et sont donc sanctionnées d'un **Hansokumake Direct technique** qui conduit à la perte du combat.

- Se jeter dans l'axe de la colonne vertébrale en tentant d'exécuter des techniques telles que uchi mata, harai goshi, etc = Diving.
- Défendre de manière volontaire avec la tête en mettant en danger sa nuque / cervicales

Des Hansokumake peuvent être également distribués s'il y a une faute contraire à l'esprit du judo.

Ce dernier donne Ippon à l'adversaire et élimine le combattant de la compétition, le faisant ainsi perdre ses points marqués si il y en a ou même une médaille si ceci se produit sur la finale.

Peuvent être sanctionnées d'un hansokumake disqualifiant:

- Faucher la jambe d'appuis à l'intérieur lorsque l'adversaire porte une technique tel que harai goshi.
- Ignorer les instructions de l'arbitre, ou lui manquer de respect.
- Porter un objet dur ou métallique recouvert ou non.

4. Règlement national

A. Généralités

Waza Ari : Les actions avec un impact sur la tranche (orienté ventre) sur les coudes ou sur les mains ne sont pas comptabilisées sauf si il y a continuité avec un déroulé sur le dos.

Kinza : Le kinza est désormais appréhendé comme une valeur. Il sera annoncé & comptabilisé à la table.

Ippon Seoi Nage inversé (à la coréenne) est interdit sur toutes les catégories d'âge & doit être sanctionné shido.

Les critères de valeur du kinza en tachi Waza sont:

Si, suite à une technique de tachi waza il y a projection sur : les fesses, le ventre (avec contrôle du bras), une épaule, le coude, les coudes, ou l'omoplate.

Pas de Kinza si le partenaire tombe à genoux (1 ou 2 genoux) Cela reste encore du tachi waza avec possibilité de projection. Pas de kinza non plus si projection à 4 pattes, ou sur le ventre sans contrôle du bras.

En Ne Waza:

Oseakomi maintenu moins de 10 secondes.

B. Juniors - Seniors

- Pas de Golden Score - Décision OBLIGATOIRE pour les compétitions individuelles.
(Voir chapitre 6)
- Pas de Golden Score - Hikiwake pour les compétitions par équipe
Sauf si après égalité de point en équipe, les combats ayant terminé en Hikiwake doivent être refaits et se termineront si égalité de score par Décision.

C. Cadets

- L'arbitre DOIT annoncer IPPON sur une clé de bras s'il peut déterminer qu'il y a contrôle et efficacité (rictus du visage).

D. Minimes

- Kumi Kata : La saisie conventionnelle doit rester la priorité. La garde croisée n'est pas autorisée.
- Contre autorisé
- Sutemi et makikomi autorisés.
- Attaque à genoux autorisée.
- Contrainte cervicales en tachi waza & newaza ne sont pas tolérées & doivent être stoppées immédiatement par mate. Explication de la faute et pas de sanctions sauf si récidive.
- Clé de bras & étranglement interdit. Sankaku gatame autorisé sans croiser les jambes.

E. Benjamins

- Kumi kata : Le combat démarre à distance et passe par la garde fondamentale. La saisie au revers est autorisée pousse à l'intérieur jusqu'au milieu du dos. Encercler la tête n'est pas autorisé
- KUBI NAGE ET KOSHI GURUMA SONT DÉSORMAIS INTERDITES.
- La saisie unilatérale (Manche / Dos) est interdite.
- Les contres démarrant debout sont autorisés.
- Le sutemi et maki komi sont interdits sauf les attaques finissant en maki komi (Ko uchi maki komi).
- Les techniques avec deux genoux au sol sont interdites.
- Les techniques avec un genoux au sol sont autorisées.
- Sur Hongesa Gatame, il faut éviter au maximum les contrainte cervicales

5. Les juges arbitres

A. Son Rôle

Lors d'un combat, il y a deux juges arbitres situés face à face dans les coins de surface réglementaire.

Ils ont le même rôle que l'arbitre central. Ils se doivent d'être attentifs tout le long du combat.

En effet, leur rôle est primordial concernant l'angle de vue de l'action (projections ou shido).

Lorsqu'ils ne sont pas d'accord avec l'annonce faite par l'arbitre central, ils doivent se prononcer en réalisant le geste adéquat.

Si les deux juges arbitres ont la même appréciation, alors l'arbitre central changera sa décision.

Si l'arbitre central ne vous voit pas, n'hésitez pas à vous lever devant votre chaise.

Par mesure de sécurité, veillez à vous lever et éloigner votre chaise si les combattants arrivent vers vous.

Vous devez donc rester très concentré afin d'avoir une bonne lecture du combat.

B. Le placement de l'arbitre central

L'arbitre central doit faire attention à ne pas obstruer la vue des juges arbitres. Pour cela, il doit toujours former un triangle avec ces derniers.

En situation de Ne Waza, l'arbitre central doit prendre une distance adéquate (ni trop prêt, ni trop loin) afin de pouvoir juger au mieux la situation. Il doit en général se placer du côté de la tête des combattants.

L'arbitre doit utiliser l'entièreté de la surface de combat mais il ne doit jamais en sortir.

L'arbitre annoncera les matras et les pénalités face à sa table. Cependant, les hadjime et les valeurs pourront être annoncées peu importe votre placement.

6. La décision

A. Quand ?

L'arbitre utilisera la décision uniquement en cas d'égalité sur une compétition avec le règlement national en individuel.

Pour qu'il y est décision, il doit y avoir égalité de Waza Ari, de Kinza & de shido.

B. Mise en place

Le critère pour la décision est donc l'activité des combattants. On déclarera vainqueur, celui qui aura eu l'attitude la plus judo (combativité et posture).

Pour réaliser le cérémonial de la décision, chaque arbitre aura dans ses mains des drapeaux (rouge et blanc) qu'il sera allez chercher au moment voulu.

Au hantei de l'arbitre central chaque juge lèvera le drapeau de la couleur du judoka qu'il estime vainqueur du combat (rouge à droite, blanc à gauche).

Il n'y a pas de concertation. Chacun jugera en son âme et conscience.

RÉCAPITULATIF du règlement national

	MINIMES	BENJAMINS	PRÉCONISATIONS POUSSINS & MINI-P.
TEMPS DE COMBAT	Individuel 3 mn - Équipes 2 mn	2 mn et 1 mn en NE WAZA si égalité à la discrétion des ETR (il en est de même pour la position de départ en NE WAZA).	1,30 mn de Randori arbitré (MATTE uniquement en cas de besoin) et 1 mn en NE WAZA à la discrétion des départements (il en est de même pour la position de départ en NE WAZA)
DEBUT DU COMBAT	À distance mais la garde à deux mains reste une priorité	À distance avec un passage par une garde à deux mains	À distance avec un passage par une garde fondamentale
SAISIE	Une forme de KUMI KATA est INTERDIT (voir photo dans le règlement)	AUTORISÉE avec le pouce à l'intérieur du col de l'adversaire mais encercler la tête est INTERDIT. ATTENTION 2 FORMES DE SAISIE NE SONT PAS AUTORISÉES (voir photos dans le règlement)	IDENTIQUE aux benjamins
PROJECTION VALORISÉE	Côté manche et côté revers	IDENTIQUE aux minimes	Uniquement côté manche (O UCHI GARI possible en garde fondamentale)
PHASE D'ATTAQUE	Après une attaque à une main qui échoue, le retour à une garde à deux mains est nécessaire	IDENTIQUE aux minimes	IDENTIQUE aux benjamins et minimes
ATTAQUE A GENOUX	✓ AUTORISÉE	✗ Directe à deux genoux INTERDIT, toutefois une attaque qui démarre debout (UKE chargé) et qui se termine avec les genoux au sol suite à perte d'équilibre sera valorisée.	✗ INTERDIT
SUTEMI	✓ AUTORISÉ	✗ INTERDIT	✗ INTERDIT
MAKI-KOMI	✓ AUTORISÉ	✗ DIRECT : INTERDIT mais une attaque finissant en MAKI-KOMI est autorisée.	✗ INTERDIT
LES FAUTES	Directement sanctionnées par SHIDO (sauf contraintes cervicales).	Première faute mineure est expliquée et gratuite, si la même faute est reproduite, c'est SHIDO.	IDENTIQUE aux benjamins
CONTRAINTES CERVICALES	✗ INTERDIT en TACHI-WAZA et NE-WAZA L'arbitre annoncera immédiatement MATTE. Explication de la faute et pas de pénalité. Si récidive : SHIDO. RETOURNEMENT SANKAKU Autorisé dans sa forme fondamentale et autorisé en décroisant les jambes pour l'immobilisation valider l'immobilisation.	✗ INTERDIT en TACHI-WAZA et NE-WAZA L'arbitre annoncera immédiatement MATTE. explication de la faute et pas de pénalité. RETOURNEMENT SANKAKU IDENTIQUE aux minimes. HON GESA GATAME - Autorisé avec le pouce dans le col ou main sur la cuisse. Si CONTRAINTES CERVICALES, l'arbitre annoncera SONOMAMA, replacera correctement la main et annoncera YOSHI.	IDENTIQUE aux benjamins RETOURNEMENT SANKAKU IDENTIQUE aux minimes. HON GESA GATAME - Autorisé avec le pouce dans le col ou main sur la cuisse. Si CONTRAINTES CERVICALES, l'arbitre annoncera SONOMAMA, replacera correctement la main et annoncera YOSHI.
CLÉS DE BRAS ETRANGLEMENTS	✗ INTERDIT	✗ INTERDIT	✗ INTERDIT

Arbitrage National Judo - à vocation pédagogique - - Septembre 2022



Rappel

	Temps de Combat	Temps de repos	Golden Score	Relation Grade-Championnat
Benjamins	2 minutes	4 minutes	Décision	Non
Minimes	3 minutes	6 minutes	Décision	Non
Cadets 1ère Division	4 minutes	10 minutes	Illimité	Oui
Juniors 1ère Division	4 minutes	10 minutes	Illimité	Oui
Seniors 1ère et 2ème Division	4 minutes	10 minutes	Illimité	Oui
Cadets 2ème division + Espoirs	3 minutes	6 minutes	Décision	Oui
Seniors 3ème division	3 minutes	6 minutes	Décision	Oui
Seniors par équipe	4 minutes	10 minutes (1ère div) / (2ème div)	Illimité	Non
Juniors par équipe	4 minutes	/	Hikiwake	Non
Cadet par équipe 1ère division	4 minutes	/	Hikiwake	Non
Minime par équipe	2 minutes	/	Hikiwake	Non