

Les règles d'arbitrage

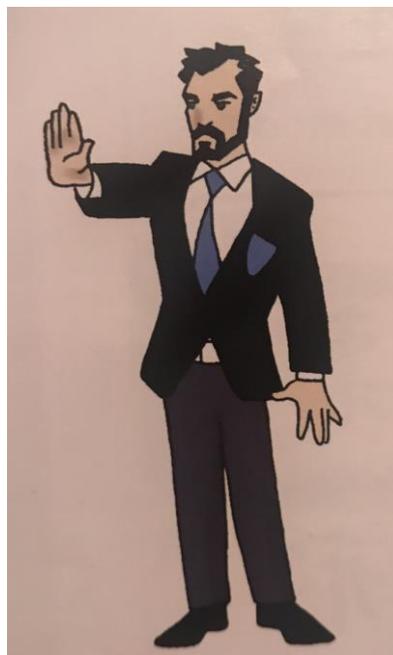
Au judo, le combat est dirigé par un arbitre.

Il communique ses différentes décisions à haute voix et par des gestes.

1) Le déroulement d'un combat

HAJIME : commencez !

MATTE : pause dans le combat

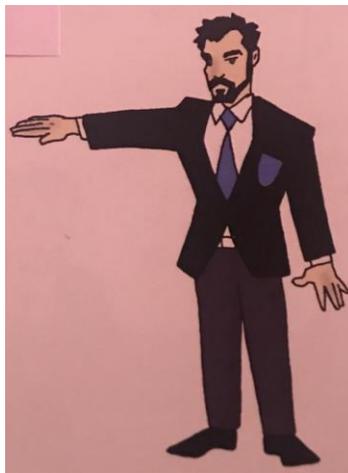


SOREMADE : fin du combat !

Les règles d'arbitrage

2) L'attribution des avantages

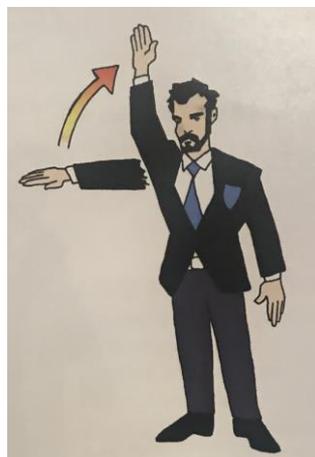
WAZA-ARI : 7 points



Avantage par projection sur le coté ou sur le dos mais avec un manque de contrôle.

Avantage par une immobilisation au sol de 10 à 19 secondes.

WAZA-ARI AWASETE IPPON : 10 points



Victoire acquise lorsque l'on marque 2 waza-ari au cours du même combat.

Les règles d'arbitrage

IPPON : 10 points



Victoire acquise par une projection parfaite sur le dos.

Victoire par immobilisation pendant 20 secondes de l'adversaire, ou abandon de l'adversaire par étranglement/ clé de bras (à partir de cadets).

ACTION ANNULEE : l'arbitre annule sa décision d'avantage



Les règles d'arbitrage

3) Le combat au sol :

OSAEKOMI : début de l'immobilisation



TOKETA : fin de l'immobilisation



Les règles d'arbitrage

SONOMAMA : « Ne bougez plus »

L'arbitre interrompt momentanément le combat (ex : un des combattants saignent), puis fait reprendre dans la même position.



YOSHI : reprise du combat

Les règles d'arbitrage

4) Les pénalités

SHIDO : pénalité



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.

Sortir volontairement de la surface de combat

HANSOKU MAKE : faute grave, perte du combat et parfois disqualification pour toute la compétition.

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 en se jetant tête la première vers le tapis.

Faire toute action pouvant mettre en danger ou blesser l'adversaire.

Par accumulation de plusieurs Shido