

## ARBITRAGE JUDO N2

### Les mots de l'arbitre / les conséquences

<b>Ajimé</b>	Combattez (début et reprise de combat – Avant d'utiliser ce terme, les élèves combattants doivent être debout et face à face)
<b>Maté</b>	Arrêtez de combattre (Les combattants se relèvent si ce n'est pas le cas et se font face à face)
<b>Oïsekomi</b>	Début d'une immobilisation (L'arbitre fait cette annonce en plein combat lorsqu'une immobilisation devient effective)
<b>Tokéta</b>	Fin de l'immobilisation (L'arbitre fait cette annonce en plein combat lorsque l'immobilisé se dégage d'une immobilisation effective)
<b>Shido</b>	Pénalité : L'arbitre arrête le combat : MATE et fait cette annonce lorsque les 2 combattants sont revenus face à face. Il signale en direction de l'élève concerné soit un refus (Travail les bras tendus par exemple) ou fuite du combat, soit l'utilisation de gestes interdits : étranglement volontaire, main sur la face du visage, soit un geste volontairement violent, soit un élève qui parle durant le combat) <b>Remarque : 2 shido = victoire de l'adversaire.</b>

### Les points / Les mots de l'arbitre / les conséquences

<b>Ippon</b>	victoire (l'immobilisation à atteint 20 secondes). L'arbitre fait l'annonce (IPPON) à la 20 <sup>ème</sup> secondes d'immobilisation puis stoppe le combat en disant MATE.
<b>Wazahari</b>	Immobilisation de 15 secondes. L'arbitre n'arrête pas le combat, il fait l'annonce (Il dit « WAZAHARI ») lorsque la 15 <sup>ème</sup> seconde d'immobilisation est atteinte.
<b>Yuko</b>	Immobilisation de 10 secondes. L'arbitre n'arrête pas le combat, il fait l'annonce (Il dit « YUKO ») lorsque la 10 <sup>ème</sup> seconde d'immobilisation est atteinte.

### Remarques importantes

<b>2 WAZAHARI = IPPON</b> = victoire (un élève qui fait 2 immobilisations supérieures ou égales à 15 secondes, gagne).
Le <b>IPPON</b> , c'est la victoire définitive (Fin de combat même si le temps réglementaire de 2 minutes n'est pas atteint).
En d'autres termes, <b>un combat ne reprend pas derrière un IPPON, alors qu'il reprend ou continue derrière un YUKO ou un WAZAHARI.</b>
L'élève qui aura atteint <b>WAZAHARI gagnera quelque soit le nombre de YUKO marqués par son adversaire.</b> Les YUKO ne sont donc pas convertibles mais en fin de combat, si seuls des YUKO ont été comptabilisés, le vainqueur sera celui qui en a le plus à son actif.
Si à la fin d'un combat, il y a égalité (Nombre identique de YUKO ou WAZAHARI ou rien), les élèves conservent cette égalité qui sera reportée dans le tableau de poule).

## Déroulement du combat / Arbitrage

**1 chronométrateur** qui démarre au HAJIME (adjimé) et stoppe le chronomètre au MATE (Maté) puis le relance au HAJIME et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps réglementaire (**2 minutes temps plein sur les évaluations**). Il averti l'arbitre lorsque le temps réglementaire est atteint.

Au départ du combat l'arbitre est les 2 combattants forment un triangle. Les combattants se saluent et l'arbitre annonce le début du combat en disant HAJIME (adjimé).

### L'arbitre arrête le combat en disant MATE (Maté) lorsque :

- **Un IPPON est marqué** : Une immobilisation arrive à sa 20<sup>ème</sup> seconde (Fin de combat. Celui-ci ne reprend pas même si le temps réglementaire est atteint).
- le corps d'un des 2 combattants sort entièrement de la surface de combat (6m / 6m)
- Le combat n'évolue plus (**1**).
- Pour mettre une pénalité à l'un des 2 combattants (ou au 2)
- En cas d'abandon d'un des 2 combattants (Victoire de l'adversaire dans ce cas)
- Lorsque l'attaquant (et seulement l'attaquant) cesse toute action au sol et se relève par exemple.

#### (1) Le combat n'évolue plus :

1<sup>er</sup> cas de figure : Lorsque que le défenseur est à plat ventre par exemple et que l'attaquant est dans l'incapacité de le retourner après plusieurs tentatives.

2<sup>ème</sup> cas de figure : Lorsque le défenseur contrôle durant plus de 10 secondes au moins une jambe de l'attaquant pourtant en position d'immobilisation (Rappel : L'immobilisation ne peut pas être chronométrée tant que l'attaquant à une jambe de prise dans celles du défenseur > l'immobilisé).

### L'arbitre n'arrête pas le combat :

- Pour attribuer les points comme WAZAHARI et YUKO (il fait les annonces durant le combat)
- Pour annoncer la sortie d'une immobilisation (Il dit dans ce cas TOKÉTA) et annonce la valeur de l'immobilisation s'il a lieu.

\* **Rappel** : Yuko = 10ème seconde d'immobilisation / Wazahari = 15<sup>ème</sup> seconde d'immobilisation.

**Point particulier** : si une immobilisation est en cours alors que la fin du temps réglementaire est annoncée par le chronométrateur, l'arbitre n'arrête pas pour autant le combat mais continue son décompte (jusqu'à 20 secondes maxi) afin connaître la valeur de cette ultime immobilisation (Un combat peut donc durer en théorie 2 minutes 19 secondes). Quoiqu'il en soit, une fois le décompte terminé, le combat ne reprend pas.

<p><b>Point important</b> : C'est l'arbitre qui décompte à voie haute les immobilisations (adaptation du règlement fédéral aux scolaires).</p>
--

## LES GESTES DE L'ARBITRE



**Matte**  
(Interruption du combat)



**Osaekomi**  
(Début d'Immobilisation)



**Toketa**  
(Sortie d'immobilisation)



**Ippon**  
Immobilisation  
20<sup>ème</sup> secondes



**Waza Ari**  
Immobilisation  
15<sup>ème</sup> secondes



**Yuko**  
Immobilisation  
10<sup>ème</sup> secondes



**Shido**  
Pénalité