



Les gestes d'arbitrage

Les annonces de l'arbitre doivent être accompagnées des gestes suivants durant 2 à 3 secondes :



IPPON

Victoire. Pour marquer ippon et gagner un combat, il faut projeter l'adversaire sur le dos avec force, vitesse et contrôle ou l'immobiliser pendant 20 secondes ou provoquer son abandon sur une technique de soumission.

Un Ippon vaut 10 points au tableau d'affichage.

Lever un bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.



WAZA-ARI AWASETE-IPPON

Victoire après avoir marqué waza-ari à deux reprises.

Tout d'abord geste de Waza -ari suivi du geste de Ippon.



WAZA-ARI

Avantage. Un waza-ari est marqué en projetant l'adversaire sur le flanc ou sur le dos, mais avec un manque de vitesse, de contrôle ou de force. Une immobilisation qui a duré entre 10 et 19 secondes permet aussi d'inscrire un waza-

ari. Un waza-ari vaut un point au tableau d'affichage.

Tendre un bras à l'horizontale de côté à la hauteur de l'épaule, paume de la main vers le bas.



Yuko

un des deux plus petits avantages que peut obtenir un judoka en compétition. Il disparaît des règles du judo moderne durant la saison 2017-2018 et valait 5 points.

Lever un bras avec un angle de 45 degrés de côté, paume de la main vers le bas.

Notes



OSAEKOMI

C'est contrôler sans être contrôlé. Il s'agit d'appliquer une technique d'immobilisation valide pendant un certain temps continu pouvant aller jusqu'à 20 secondes consécutives.

Tendre le bras en direction des combattants avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.



TOKETA

Fin d'immobilisation.

Tendre un bras vers l'avant et l'agiter rapidement de gauche à droite deux ou trois fois tout en s'inclinant vers les combattants.



HIKIWAKE

Égalité.

Tendre le bras vers le haut, main ouverte (pouce vers le haut), l'abaisser à l'horizontale devant soi et maintenir quelques instants. Le geste de Hikiwake s'applique uniquement aux compétitions par équipes et en poules.



MATTE

Arrêtez.

Lever un bras à l'horizontale en direction du chronomètre, paume de la main dirigée vers celui-ci (doigts joints vers le haut).



SONO-MAMA

Ne bougez plus.

Se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.

YOSHI

Reprenez.

Exercer une pression sur les deux combattants avec la paume des mains.



ANNULER UNE OPINION DÉJÀ EXPRIMÉE

Répéter d'une main le geste de l'évaluation erronée tout en levant l'autre main devant soi au-dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.

Notes



HANTEI

Jugement.

Pour indiquer qu'il est prêt à annoncer Hantei, l'arbitre tendra les bras vers l'avant avec un angle de 45 degrés, poings fermés. Il devra tenir le drapeau rouge dans sa main droite et le drapeau blanc dans sa main gauche. En annonçant Hantei, l'arbitre devra exprimer son opinion en levant le bras droit ou gauche. La levée des drapeaux doit s'effectuer simultanément par l'arbitre et les juges. Le geste de Hantei s'applique lorsqu'il y a égalité à la fin du temps du combat.



POUR INDIQUER LE VAINQUEUR D'UN COMBAT

l'intérieur.

Avancer d'un pas, tendre un bras au-dessus de l'épaule en direction du combattant, main ouverte, paume vers



POUR SIGNIFIER AU (X) COMBATTANT (S) DE RAJUSTER LEUR JUDO GI

Croiser la main gauche sur la droite au niveau de la ceinture, paumes vers l'intérieur.



APPELER LE MÉDECIN

Faire face à la table médicale, agiter un bras (la paume vers le haut) de la direction de la table médicale vers le combattant blessé.



NON COMBATIVITÉ

Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis pointer l'index en direction du combattant.



ATTRIBUTION DE PÉNALITÉ (shido, hansoku-make)

Pointer l'index (poing fermé) en direction du combattant.



ATTITUDE DÉFENSIVE EXAGÉRÉE

Tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés.



FAUSSE ATTAQUE

Tendre les bras à la hauteur des épaules, poings fermés, paumes vers le bas et faire une action vers le bas avec les deux mains.



NON VALABLE

Pour ne pas valider une action, lever une main devant soi au-dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.

Notes



HAJIME, SOREMADE

Pour débiter ou terminer le combat, mettre les bras le long du corps, jambes jointes.



APPEL DES JUGES

Lorsque l'arbitre ou les juges l'estiment nécessaire, une brève concertation peut avoir lieu. Tendre les bras à l'horizontale et rapprocher les mains en direction de la tête, en pliant les bras.

Après avoir fait un geste officiel, l'arbitre peut indiquer la marque au sol (rouge ou blanche) pour indiquer le combattant qui a obtenu l'avantage ou la pénalité. Dans le cas d'un arrêt prolongé du combat, l'arbitre indique au (x) combattant (s) qu'il(s) doit (vent) reprendre leur place.

L'arbitre doit maintenir suffisamment longtemps son geste afin de s'assurer que son annonce a bien été vue des juges et des commissaires sportifs, en prenant soin de ne pas perdre de vue les combattants. Si les deux combattants doivent être pénalisés en même temps, chaque pénalité sera attribuée individuellement (l'index gauche en direction du combattant à sa gauche et l'index droit en direction du combattant à sa droite). Tout geste rectificatif doit immédiatement suivre le geste d'annulation.

L'annulation d'une valeur exprimée doit se faire sans annonce. La nouvelle valeur, s'il y a lieu, est annoncée. Pour indiquer le vainqueur, l'arbitre reprendra sa position du début de combat, avancera d'un pas (pied gauche) et indiquera le vainqueur, puis effectuera un pas en arrière (pied droit).



ACTION À L'INTÉRIEUR (JONAI).

Pour indiquer qu'il estime qu'une action en bordure est valable, le juge doit lever une main en haut de son épaule puis abaisser son bras tendu (main ouverte, pouce vers le haut, doigts joints) verticalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste un instant.



ACTION À L'EXTÉRIEUR (JOGAI)

Pour indiquer qu'il estime qu'une action en bordure n'est pas valable, le juge doit tendre un bras à l'horizontale (main ouverte, pouce vers le haut, doigts joints), au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur (bien attendre la fin de l'action).

Notes

