2023 - 2027

L'ARBITRAGE POLYNESIEN

Livret pédagogique

Commission d'arbitrage
FÉDÉRATION POLYNESIENNE DE JUDO

Table des matières

LES BASES DE L'ARBITRAGE DU JUDO 2
a. Les fonctions et attitudes de l'arbitre 2
a.1 Le rôle de l'arbitre 2
a.2 Gestuelle de l'animation du combat 3
b. Apprécier la valeur des actions 4
b.1 Le *Ippon* 4
b.2 Le *Waza Ari* 5
b.3 Kinza et actions non comptabilisées 6
b.4 La validité des actions 8
b.5 Arbitrage & gestuelle des valeurs 8
c. Les principales sanctions 10
c.1 Maintenir le respect des valeurs morales du judo 10
c.2 Garantir l'intégrité physique des judokas 10
c.3 Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif 12
c.4 Arbitrage & gestuelle des sanctions 16
L'ARBITRAGE ÉDUCATIF POLYNESIEN 18
a. Objectifs et intentions 18
b. Les règles spécifiques 19
Article 1 : Application 19
Article 2 : Désignation du vainqueur en cas d'égalité 19
Article 3 : Cas de *Hansokumake* 19
Article 4 : Le cas du *Shido* 20
Article 5 : La saisie 20
Article 6 : Le coaching 21
c. Ce qu'il faut retenir 21
L'ARBITRAGE IJF 22

LES BASES DE L'ARBITRAGE DU JUDO

a. Les fonctions et attitudes de l'arbitre

a.1 Le rôle de l'arbitre

Encadrer le déroulement du combat

Les judokas restent les acteurs du combat. En ce sens, l'arbitre n'est pas là pour créer le combat mais pour le réguler en tant que garant de son bon déroulement. A cet effet il est chargé :

- De faire respecter le cérémonial du combat (inviter les combattants à saluer et se saluer) ;
- De démarrer une séquence de combat (Hajime), l'arrêter (*Mate*) et mettre fin au combat (*Soremade*) ;
- En *Ne waza*, d'interrompre (*Sonomama*) et de relancer le combat dans la même position (*Yoshi*), lorsqu'un judoka est en position qui ne lui permet pas de combattre loyalement ;
- D'appeler le médecin si nécessaire ;
- Désigner le vainqueur du combat (*Kachi*);

L'arbitre annonce *Hajime* (Commencez !) pour lancer une séquence de combat lorsque les adversaires sont prêts, face à face au centre de la surface.

L'arbitre annonce *Mate*, (Attendez) pour arrêter le combat temporairement, dans les principaux cas suivants :

- Quand l'arbitre veut donner une sanction. Dans le cas du *Shido*, les combattants n'ont pas besoin de retourner à leur place de départ. L'arbitre peut annoncer *Mate – Shido – Hajime* ;
- Quand l'arbitre veut demander aux combattants d'ajuster leur *Judogi ;*
- Quand l'arbitre estime qu'il est nécessaire de faire appel au service médical
- Quand les deux combattants vont complétement à l'extérieur de la zone de combat sans qu'il n'y ait continuité d'une action démarrée à l'intérieur de la zone de combat (En *Tachi Waza* comme en *Ne Waza*).
- Quand l'un ou les deux combattant(s) réalise(nt) une des actions interdites ou dangereuse pour l'un des combattants au moins (En *Ne Waza,* l'arbitre peut recourir à *Sonomama* et *Yoshi* pour relancer) ;
- Quand pendant une séquence de *Ne Waza* il n'y a pas de progression évidente ;
- Quand un des combattants reprend une position debout à partir d'une situation au sol ;
- Dans tout autre cas où l'arbitre estime que c'est nécessaire.

Apprécier les situations dans l'esprit de la règle

L'autre fonction principale de l'arbitre est de juger les actions au regard du règlement. Il doit :

- Garantir l'intégrité physique des combattants en arrêtant et/ou en sanctionnant les actions dangereuses pour *Tori* ou pour *Uke* ;

- Préserver le respect des valeurs morales du judo en sanctionnant toute attitude, action, geste ou parole contraire à l'éthique du judo ;
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif et respectueux des formes de corps codifiées, notamment par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

Il ne s'agit pas de repérer les fautes dans une stricte application de la règle, mais plutôt d'apprécier chaque situation dans l'esprit de la règle. Cela passe par :

- La maîtrise du règlement et de son application en combat ;
- Une certaine expérience de la pratique ou de l'observation du combat pour discerner l'intentionnalité et la sincérité des actions de Tori ou d'Uke ;
- Le sang froid et la concentration pour observer les situations avec détachement. Ces qualités sont d'autant plus importantes que le public ou le coach cherche souvent à l'influencer.

Adopter une posture relationnelle appropriée

L'arbitre incarne les valeurs du judo. A cet effet, il doit être exemplaire, tant dans sa posture que dans sa relation aux arbitres, aux coachs et aux athlètes. Cela passe par :

- La maîtrise de la gestuelle (précision, pieds joints, attitude gainée,
- La capacité à faire valoir son point de vue et son jugement avec assertivité parler suffisamment fort pour se faire entendre);
- La capacité à incarner dans ses attitudes, sa gestuelle et son comportement les valeurs telles que l'écoute et le respect.

a.2 Gestuelle de l'animation du combat

Une bonne gestuelle contribue à renforcer le sentiment de maitrise de l'arbitre.

Saluer le *Tatami* — Position de base — Inviter les combattants à se présenter

Hajime & Soremade — Désigner le vainqueur (*Kachi*)

Mate — *Sonomama & Yoshi*

b. Apprécier la valeur des actions

b.1 Le *Ippon*

Le but premier du combat de judo est la recherche du *Ippon*, qui représente la « mise hors de combat » et la fin de l'affrontement. Il peut être obtenu par le biais d'une technique de :

- *Tachi Waza* (technique debout) ou *Nage Waza* (technique de projection)
- *Ne Waza* (technique au sol)

Au *Tachi Waza*, le *Ippon* est obtenu quand la technique de projection regroupe les 4 critères suivants :

- Force
- Vitesse
- Contrôle
- Largement sur le dos

Il est également convenu que la défense dite en « pont » (image de droite) avec un ou deux pieds, est comptabilisée *Ippon.*

Au *Ne Waza*, le *Ippon* est obtenu :

- Lorsque *Tori* parvient à immobiliser *Uke* par le biais d'un *Osaekomi Waza* et qu'*Uke* n'est pas capable de s'échapper durant les 20 secondes après l'annonce d'*Osaekomi*.

Osaekomi Waza

Kansetsu Waza

Shime Waza

- Lorsque *Uke* manifeste son abandon en frappant 2 fois sur Tori ou sur la surface de combat, avec la main, un ou deux pieds, suite à une technique :
  - D'immobilisation (*Osaekomi Waza*)
  - De clef de bras (*Kansetsu Waza*)
  - D'étranglement (*Shime Waza*)

Le *Ippon* peut également être obtenu par la combinaison de deux Waza Ari, qu'ils soient obtenus debout ou au sol. Dans ce cas, l'arbitre annonce *Waza Ari Awazate Ippon* et effectue le geste approprié (cf paragraphe a.4 sur la gestuelle).

b.2 Le *Waza Ari*

Le *Waza ari* regroupe toutes les actions réalisées avec un minimum de contrôle et pour lesquelles il manque partiellement un ou plusieurs critères du *Ippon*.

En *Ne Waza,* il est obtenu uniquement dans le cas d'un *Osaekomi Waza* (Immobilisation) d'une durée comprise entre 10 et 19 secondes.

L'arbitre annonce *Osaekomi* et tend le bras vers le couple pour valider l'action dès que Tori applique un *Osaekomi Waza* qui respecte les critères suivants :

- *Tori* est libre de ses mouvements et de ses appuis
- Le dos d'*Uke* est en contact avec le *tatami* (Le terme « dos » fait référence à des critères similaires *Waza Ari* debout)
- *Tori* contrôle au moins une épaule *d'Uke*, avec les bras ou les jambes
- *Tori* est face à *Uke* (exception des formes *Kuzure Ushiro Gesa Gatame*) comme sur l'image de droite)
- *Uke* ne doit pas pouvoir s'échapper.

Si *Uke* parvient à se mettre sur le ventre ou à contraindre les déplacements de *Tori* en lui saisissant une ou deux jambes, l'arbitre annonce *Toketa* et met fin au décompte du temps.

Toketa

Remarque :

Les positions suivantes ne peuvent pas être annoncées *Osaekomi*. L'arbitre doit annoncer *Mate* s'il n'y a pas de progression.

En *Tachi Waza,* l'expression « largement sur le dos » implique une interprétation de l'arbitre, à partir des critères suivants :

- Le manque de force, d'amplitude et / ou de vitesse dans la projection sur le dos
- La zone d'impact ne couvre pas le dos dans sa totalité :
    - Sur la tranche (la ligne de corps effectue un angle d'au moins 90° entre le ventre et surface de combat)
    - Sur une épaule et le haut du dos
    - Sur les fesses et sur les deux coudes ou les deux mains (dos orienté vers le sol)
- Les actions réalisées en deux temps (fesses ou tranche, puis dos) sont comptabilisées s'il n'y a aucune rupture dans la continuité de l'action de *Tori*

b.3 Kinza et actions non comptabilisées

Les Kinza

Le *Kinza* est un avantage non comptabilisé, autrement dit une action contrôlée et efficace mais qui ne permet pas d'accorder un score. Dans le cadre du règlement IJF (application du *Golden Score* en cas d'égalité), il n'a pas d'incidence sur le résultat final. Officiellement il n'y a donc pas de geste spécifique pour annoncer un *Kinza*.

Dans le cadre de l'arbitrage éducatif FFJDA et de l'arbitrage éducatif polynésien, il permet d'attribuer la victoire par décision, lorsque le score ne permet pas de désigner un vainqueur. Il est annoncé par l'arbitre, et comptabilisé à la table centrale.

En *Ne Waza*, il y a *Kinza* lorsqu'une immobilisation est tenue sur une durée comprise entre 1 et 9 secondes. L'arbitre peut aussi considérer qu'une clef de bras ou un étranglement très proche de l'abandon d'*Uke* peut valoir un *Kinza*.

En *Tachi Waza,* les principaux cas de Kinza sont les impacts :

- Sur le ventre (angle ventre – *Tatami* inférieur à 90°)
- Sur les fesses ou sur les cuisses, ventre orienté face à la surface de combat
- En deux temps, avec une rupture dans l'action de *Tori*

Les actions non autorisées

Certaines projections sont interdites ou non comptabilisées dans règlement en vigueur :

- Parce qu'elles sont jugées dangereuses ;
- Parce qu'elles nuisent à la production d'un judo offensif conforme postures et formes de corps spécifiques du judo.

On peut citer les interdictions les plus fréquentes et les plus récentes qui amènent à l'absence de score, et parfois à une pénalité :

- Contres enroulés en *Gaeshi* au ras du sol en se jetant dans le dos d'*Uke*
- *Seoi nage* inversé (*Shido*)
- *Ko soto gake* en reprise de garde, sans saisie préalable avec au moins une main (*shido*)
- *Kawazu Gake* (Cf cas de *Hansokumake*)
- Toute projection avec saisie sous la ceinture (*Shido*)

Les contres en *Gaeshi*

Les *Seoi Nage* inversés

Kawazu Gake

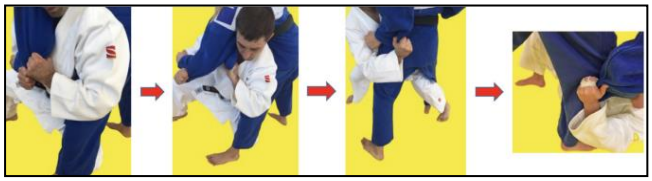
Les techniques avec saisie sous la ceinture

Ko Soto Gake en reprise (étreinte de l'ours)

<u>Remarque :</u>

Le contact d'un bras sous la ceinture est autorisé dans les deux cas suivants :

- Sur une attaque de *Tori,* notamment sur les formes *Ippon Ko Uchi Makikomi*, celui-ci tient la manche lorsque le bras entre en contact avec la jambe d'*Uke*
- Lorsque sur la fin de la projection, lorsque le coupe est déjà au sol, *Tori* utilise son bras dans une logique de liaison debout sol, notamment sur les formes *Makikomi*. L'action du bras n'est pas déterminante dans la projection.

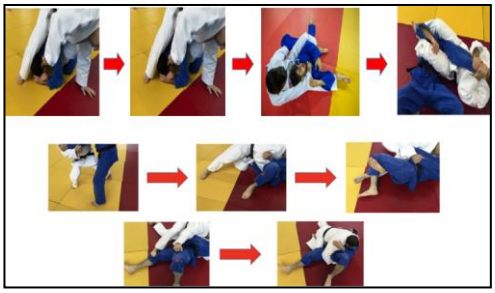


b.4 La validité des actions

L'article 5 du règlement international précise que toutes les actions seront considérées comme valides et pourront continuer (pas de *mate*) aussi longtemps que l'un des deux combattants aura une partie du corps qui touche la zone de combat et que l'action aura démarré à l'intérieur de la zone de combat. Aucune technique effectuée ne peut être prise en compte quand les combattants sont à l'extérieur de la zone de combat.

Exceptions :

a) Quand une action démarre avec un seul combattant en contact avec la zone de combat, et que pendant l'action les deux combattants se déplacent à l'extérieur de la zone de combat, l'action doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue. De la même manière, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'était pas en contact avec la zone de combat quand l'action a démarré à l'intérieur, doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue.



b) Une action en ne-waza (destinée à porter une immobilisation, une clé de bras ou un étranglement) est valable et peut continuer à l'extérieur de la surface de combat si elle a démarré à l'intérieur, aussi longtemps qu'il y a une progression.

b.5 Arbitrage & gestuelle des valeurs

L'une des missions principales de l'arbitre est de juger de la valeur des actions réalisées. En fonction des critères présentés ci-dessus, l'arbitre ANNONCE le score et adopte la posture appropriée.

Ippon

Waza Ari

Waza Ari Awasete Ippon

Waza Ari annulé

Pas de valeur

Remarque : Pour le *Kinza,* il n'existe pas de geste spécifique associé. On peut cependant lever le doigt vers la table en direction de *Tori.*

Comme tout jugement humain, l'attribution de la valeur des actions est parfois complexe. Le placement des arbitres (ou de la caméra dans le cas de l'arbitrage vidéo), la difficulté à mesurer la force, la vitesse, la position relative du dos sur la surface de combat font que plusieurs arbitres ou observateurs peuvent avoir un jugement différent sur une même action.

L'arbitre central peut alors changer son jugement, généralement à la demande des arbitres assistants, en effectuant le geste d'annulation associé à la valeur attribuée initialement. Le geste d'annulation peut aussi venir confirmer l'absence de valeur pour une action.

Le cas particulier de l'action simultanée

L'action simultanée est un bon exemple de la difficulté à apprécier la valeur d'une action. En effet, lorsque les deux combattants portent une action efficace de manière simultanée, et qu'il est impossible pour le corps arbitral de désigner clairement Tori et *Uke*, l'arbitre effectue le geste de l'action simultanée (deux bras tendus vers l'avant, mains ouvertes, face à face, petits doigts vers le tatami). Aucun score n'est attribué.

c. *Les principales sanctions*

En judo, l'arbitre peut utiliser l'avertissement (*Shido*) ou la disqualification (*Hansokumake*) selon la gravité de l'infraction, pour sanctionner les combattants qui mettent en danger leur propre santé ou celle de l'adversaire, ceux qui refusent le combat ou qui l'empêchent de se dérouler loyalement. Toute action contraire à l'esprit du judo doit également être sanctionnée. En ce sens, les sanctions recouvrent trois fonctions déterminantes que l'on peut associer au rôle de l'arbitre :

- Garantir l'intégrité physique des combattants
- Maintenir le respect des valeurs morales du judo
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif et respectueux des formes de corps codifies, notamment par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

c.1 Maintenir le respect des valeurs morales du judo

L'arbitre est autorisé à disqualifier un combattant qui adopte une attitude contraire aux valeurs morales et à l'éthique du judo. Les insultes, les gestes injurieux, les coups ou tout autre attitude jugée irrespectueuse envers l'adversaire, le corps arbitral, le public, le matériel ou les locaux sont sanctionnées par *Hansokumake*.

c.2 Garantir l'intégrité physique des judokas

Le règlement prévoit également la disqualification par *Hansokumake* du judoka qui met en danger son intégrité physique ou celle d'*Uke.* On peut citer les principales mises en danger que sont :

- **En défense debout :**
  - Faucher la jambe d'appui de Tori par derrière, lorsqu'il porte une technique telle que *Harai Goshi* ou *Uchi Mata*
  - Défendre en prenant volontairement appui sur la tête (image de gauche)

Remarque :
L'arbitre doit faire preuve de discernement pour juger de l'intentionnalité d'*Uke*. Dans certains cas, l'appui sur la tête est contraint par l'action de *Tori* et ne peut être imputable à *Uke*, comme sur l'image de droite.

- **En attaque debout :**
  - Porter *Uchi mata* en prenant appui sur la tête
  - Tomber directement sur le tatami pendant que l'on tente de porter des techniques telles qu'*Ude Hishigi Waki Gatame* ou des projections telles que *Harai Goshi*, *Uchi Mata*, *Sode Tsuri Komi Goshi*, etc… avec une seule main en tenant le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à *Ude Hishigi Waki Gatame*

- Porter *Kawazu Gake* (projeter en enroulant une jambe autour de sa jambe et en mettant en tension le genou d'*Uke*)
- Porter *Kami Basami* (la pince de crabe)
- Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci (projeter l'adversaire avec un contrôle en *Kata Sankaku*)

Uchi mata sur la tête

Formes Waki gatame debout

Kawazu gake / Kami Basami

Mise en danger du rachis cervical

- **Au *Ne waza* :**
  - Porter un *Kansetsu waza* (tentative de luxation) sur un autre endroit que sur l'articulation du coude.
  - Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci :
    - La saisie en *Kata Sankaku* avec l'intention de projeter *Uke*
    - Se jeter en arrière pour renverser *Uke* en position quadrupédique,
    - Soulever son adversaire du sol et le projeter avec force sans appliquer une technique de judo
    - Se jeter intentionnellement en arrière lorsque *Tori* se relève et qu'*Uke* est accroché au dos de Tori

Kansetsu Waza sur une autre articulation que le coude

Projection en *Kata sankaku*

Soulever et projeter

- **Dans toutes les situations :** Porter un objet dur ou métallique, recouvert ou non (smartphone, accréditation, genouillère, chouchou pour les cheveux, etc….)

c.3 Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif

Il est important de préciser que la Fédération Internationale de Judo cherche à :

- Privilégier le judo offensif en réduisant les possibilités de défense excessive d'*Uke*
- Affirmer la singularité du judo par rapport à d'autres disciplines comme la lutte

Ainsi, le règlement permet de sanctionner d'un *shido* :

- La fuite et le refus de s'engager dans le combat
- Les postures exagérément défensives qui consistent à empêcher l'adversaire de saisir ou d'attaquer
- Les saisies non conventionnelles sans attaque immédiate
- L'antijeu (ex : gain de temps, saisies ou qui paralysent le combat)
- Les techniques qui dénaturent la posture et les formes de corps attendues d'un judoka (se tenir droit, utiliser des techniques codifiées respectant les principes de saisie, déséquilibre, placement et de contrôle de la projection)

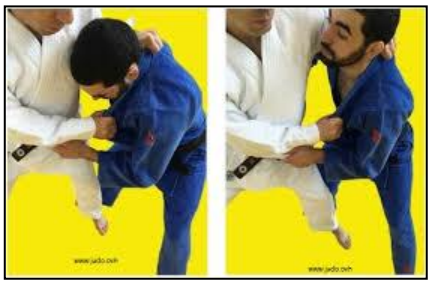
Le règlement recense 30 infractions légères pénalisées d'un *Shido*. Dans ce document, nous abordons les principales fautes sanctionnables d'un *Shido*.

Les postures exagérément défensives

Parmi les principales postures exagérément défensives, on peut citer :

- La posture « cassée », fesses en arrières
- La saisie avec deux bras tendus
- La saisie avec un bras tendu au niveau de la hanche
- La saisie des extrémités de la manche de l'adversaire à des fins défensives, bras tendus vers le bas en "vissant" les extrémités des manches.

Remarque :



Il est important de distinguer la défense exagérée de *Uke* qui empêche *Tori* d'attaquer et l'action volontaire de *Tori* qui cherche à casser *Uke* en deux dans le but de lui infliger une sanction ou de l'empêcher de produire du judo. Forcer l'adversaire avec l'un ou les deux bras, en particulier avec une saisie du col et du revers (saisie dite « coréenne ») à prendre une position fléchie sans attaque immédiate sera sanctionné par *Shido* pour attitude de blocage.

Les fausses attaques

Les critères de la fausse attaque sont :

- *Tori* n'a pas l'intention de projeter ;
- *Tori* attaque sans *kumikata* ou relâche immédiatement le *kumikata* ;
- Tori ne crée aucun déséquilibre d'*Uke.*

Le plus souvent, ce sont attaques effectuées pour fuir la domination de l'adversaire et/ou éviter un *Shido* pour non-combattivité, notamment lorsque le combattant mène au score. Les *Seoi Nage* et *Kataguruma* à genoux, les *Sutemi* et *Makikomi* sont des formes régulièrement utilisées comme fausses attaques.

Remarque :
Le fait de mettre une jambe entre les jambes d'*Uke* pour le bloquer (la liane) est également considéré comme une fausse attaque. Cette posture peut aussi être sanctionnée en tant que posture de blocage.

La non-combattivité

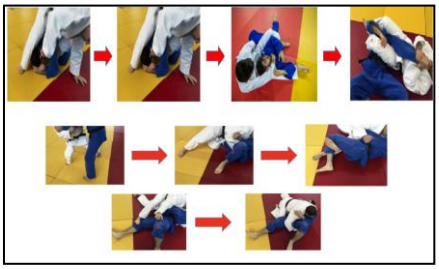
En *Tachi Waza*, la non-combattivité est sanctionnée lorsque le judoka ne porte aucun mouvement d'attaque. Compte tenu de la difficulté de préparer une action efficace, le temps entre la prise du *Kumikata* et la réalisation d'une attaque est de 45 secondes tant qu'il y a une progression incontestable. Les arbitres doivent sanctionner strictement l'adversaire qui ne s'engage pas pour attaquer. La non combattivité peut aussi s'exprimer par le refus de saisir ou par le fait de rompre la saisie et le contact avec l'adversaire.

La sortie de tapis

Les critères de la sortie de tapis sont les suivants :

- Le combattant met un pied en dehors de la zone de combat sans attaque immédiate ou sans retourner immédiatement à l'intérieur ;
- Le combattant met deux pieds en dehors de la zone de combat ;
- Le combattant pousse volontairement l'adversaire en dehors de la zone de combat ;

Remarques :



Sortir volontairement en *Ne Waza* est désormais sanctionnable d'un *Shido.* En revanche, en *Tachi Waza* comme en *Ne Waza*, les compétiteurs ne sont pas pénalisés si une attaque sincère est engagée. Si l'action permet d'obtenir un score, celui -ci est comptabilisé.

Les saisies non conventionnelles

Un *kumikata* conventionnel s'effectue toujours au-dessus de la ceinture, et une main de chaque côté de la tête, sans que les mains ne se croisent (pour un droitier, la main gauche à la manche, au col, dans la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos et la main droite, à la manche, au col, dans la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos)

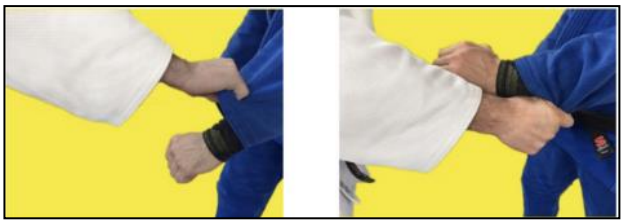
Ainsi le règlement précise que toute saisie non conventionnelle doit être suivie d'une attaque immédiate. Sinon l'arbitre doit le sanctionner avec *Shido*, en précisant le motif de sanction avec le geste approprié.

Sont donc considérées comme saisies non conventionnelles les saisies suivantes :

Croisées ou unilatérales

Main à la ceinture

Bas de veste (lorsqu'il est sorti de la ceinture)



En pistolet

Au poignet

<u>Remarque :</u>

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour avoir tenu avec une garde anormale si la situation a été provoquée par son adversaire. Par exemple, si *Uke* passe sa tête sous le bras installé et que *Tori* se retrouve en garde croisée, c'est le combattant qui a esquivé avec sa tête en passant sous le bras installé sans attaque immédiate, qui sera pénalisé avec *Shido* pour « passage de tête ».

Les saisies, lâchers de garde et blocages illicites

On peut citer les principales actions illicites suivantes :

- Empêcher la saisie en *Tachi Waza*

Garder continuellement entremêlés les doigts de l'adversaire d'une ou des deux mains ou prendre le poignet ou les mains de l'adversaire seulement pour éviter la saisie ou une attaque de sa part, couvrir la partie supérieure du revers de la veste de judogi pour empêcher la garde.

- Faire lâcher la saisie de manière illicite

Rompre la prise de l'adversaire avec le genou ou la jambe, éviter la prise d'*Uke* avec un coup sur le bras ou la main, tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa garde.

- Saisir de manière illicite

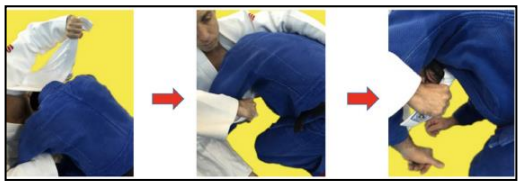
Saisir la jambe, le pantalon, bloquer ou pousser la/les jambe(s) de l'adversaire avec les mains ou les bras, introduire un doigt ou des doigts dans la manche ou le pantalon de l'adversaire, soit en bas du pantalon, soit à la ceinture (haut) du pantalon, mettre le pied ou la main au visage (le visage désigne la zone située à l'intérieur d'une ligne délimitée par le front, le devant des oreilles et les contours de la mâchoire).

Autres actions illicites

- Les gestes d'antijeu :

Ne pas réajuster le judogi correctement entre mate et Hajime, défaire intentionnellement son judogi ou celui de l'adversaire, dénouer ou renouer la ceinture ou le pantalon sans la permission de l'arbitre, remettre son « chouchou », perdre intentionnellement du temps en réajustant son judogi et sa ceinture, son « chouchou » ou autre.

- Les gestes déloyaux et actions susceptibles de porter atteinte à l'intégrité physique :



Appliquer un *Shime Waza* en utilisant soit sa ceinture ou celle de l'adversaire, son propre bas de veste, soit en utilisant que les doigts, appliquer un *Kansetsu Waza* ou un *Shime Waza* en étirant de manière excessive la jambe d'Uke.

- Les techniques non autorisées :

En *Tachi Waza*, appliquer un *Kansetsu Waza* ou un *Shime Waza* lorsqu'*Uke* est debout (Si l'action est dangereuse ou peut blesser l'adversaire, l'arbitre peut annoncer *Hansokumake*)

Etreindre directement l'adversaire pour une projection sans saisie préalable (technique de l'ours)

Appliquer un *Seoi Nage* dit « inversé »

c.4 Arbitrage & gestuelle des sanctions

Les sanctions sont nombreuses. L'enjeu pour l'arbitre n'est pas nécessairement de repérer les fautes et d'appliquer la stricte règle mais plutôt l'esprit de la règle. Il s'agit parfois, et c'est ce qui fait la complexité de l'arbitrage en judo, de discerner « l'intentionnel » du « non intentionnel », en se rappelant que les sanctions recouvrent trois fonctions essentielles de l'arbitre :

- Garantir l'intégrité physique des combattants
- Maintenir le respect des valeurs morales du judo
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

En ce qui concerne la gestuelle des sanctions, elle est la même pour le *Shido* que pour le *Hansokumake.* Il s'agit de désigner le judoka pénalisé avec un doigt tendu.

La sanction doit être expliquée par un geste approprié (quand celui – ci existe) qui précède l'annonce avec le doigt tendu. Parmi les principaux gestes utilisés pour notifier une sanction, on peut citer les suivants :

Posture « cassée »

Bras tendu

Deux bras tendus

Fausse attaque

Non-combattivité

Refus de saisir

Sortie de tapis

Garde croisée

Saisie en pistolet

Saisie sous la ceinture

La plupart du temps, il s'agit de reproduire le geste sanctionné (ex : pour la saisie au poignet, l'arbitre saisit son propre poignet. Idem pour la saisie à la ceinture).

L'ARBITRAGE ÉDUCATIF POLYNESIEN

a. Objectifs et intentions

Fortement inspiré de l'arbitrage éducatif de la FFJDA, l'arbitrage éducatif de la FPJ a pour principales intentions de :

- Garantir l'éthique et l'intégrité physique des combattants
- Valoriser la production du judo et la recherche du *ippon*
- Réduire l'impact des fautes techniques ponctuelles et non intentionnelles sur le résultat final
- Simplifier le règlement afin d'en faciliter la compréhension, sur la base d'un judo clair et cohérent pour les jeunes judokas et leurs parents

b. Les règles spécifiques

Article 1 : Application

Le combat de judo est régi par le règlement IJF. L'arbitrage éducatif polynésien recense les règles spécifiques qui s'appliquent aux catégories jeunes des compétitions de la FPJ (poussins, benjamins et minimes), avec quelques particularités selon la tranche d'âge

Article 2 : Désignation du vainqueur en cas d'égalité

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, la règle de la décision est appliquée selon les critères suivants :

- 1er critère : Le nombre de *Kinza*
- 2ème critère : Le nombre de *Shido*
- 3ème critère : L'activité (nombre d'attaques, attitude)

Les *Kinza* sont annoncés par l'arbitre et comptabilisés par les commissaires sportifs.

Si le corps arbitral doit recourir au 3ème critère, l'arbitre central et les deux assistants placent les deux bras parallèles à hauteur d'épaule, avec un drapeau bleu et un drapeau blanc dans chaque main. Au moment où l'arbitre central annonce *Hantei* (jugement), chaque arbitre désigne simultanément son vainqueur en levant le drapeau approprié du côté de ce dernier.

La règle de du *Hikiwake* est maintenue pour les championnats par équipes.

Article 3 : Cas de *Hansokumake*

Etant entendu que les jeunes judokas ne maîtrisent pas toujours les finesses et la complexité du règlement, étant entendu que de nombreuses fautes techniques relèvent davantage d'une mauvaise maitrise technique plus que d'une intention de nuire, **le recours au *Hansokumake* direct doit être exceptionnel pour les catégories poussins, benjamins et minimes.**
Seules sont sanctionnées par *Hansokumake :*

- Les fautes dangereuses **ET** manifestement intentionnelles, notamment lorsqu'elles sont répétées après un avertissement de l'arbitre par un *Shido*
- Les fautes relevant d'une attitude contraire à l'esprit du judo (insultes, gestes injurieux, coups volontaires, morsure volontaire, etc…)

Parmi les fautes dangereuses pour lesquelles l'arbitre peut **avertir le judoka d'un *Shido* avant de prononcer *Hansokumake***, on peut citer les cas suivants :

- Réaliser un geste défensif ou offensif sanctionnable par *Hansokumake* dans le règlement IJF (cf chapitre sur les bases de l'arbitrage)

- Tenter d'appliquer une forme technique non autorisée pour la tranche d'âge concernée :

- De poussins à minimes : Tenter d'appliquer ce qui ressemble à un étranglement ou une clef de bras en *Ne Waza*. L'arbitre intervient immédiatement, dès lors que l'initiative s'engage. Si la tentative est appuyée et portée jusqu'à la mise en tension du coude ou jusqu'à l'application réelle et effective de l'étranglement, l'arbitre peut annoncer *Hansokumake* sans avertissement. Dans la majorité des situations l'arbitre pourra interrompre le combat et avertir verbalement le judoka de la faute commise, avant de prononcer *Shido* ou *Hansokumake* en cas de récidive.

- Pour les poussins & les benjamins, tenter d'appliquer :
  - Un *Sutemi Waza* (*Tomoe Nage*, *Yoko Tomoe Nage*, *Sumi Gashi*, *Tani Otoshi*)
  - Une mise en tension manifeste et volontaire des cervicales, notamment sur les formes *Makikomi* avec enroulement des cervicales
  - Une attaque en se jetant à genoux qui projette *Uke* directement sur la tête. Dès la catégorie benjamin, l'arbitre fera preuve de discernement pour distinguer une attaque « écroulée » qui se termine à genoux et une attaque en se jetant à genoux. Une projection maitrisée et contrôlée, sur le dos pourra être comptabilisée dès lors qu'il n'y a aucune mise en danger d'*Uke*

- Pour les minimes : Les mises en danger (rachis cervical, épaules, dos, genoux) sur des formes techniques mal maitrisées et manifestement dangereuses (*Seoi* à genoux, *Sumi Gaeshi* en garde croisée au revers, Contres en *Tani otoshi* réalisés en se jetant sur les genoux d'*Uke*). Toutes les actions réalisées avec une maîtrise et un contrôle de la projection sur le dos sont comptabilisées.

Article 4 : Le cas du *Shido*

Seules les fautes relevant d'un judo négatif intentionnel et d'une défense exagérée. Plus que des fautes techniques, le règlement éducatif polynésien permet de sanctionner d'un *shido* :

- La fuite intentionnelle (sortie volontaire, refus délibéré de saisir, fausse attaque pour fuir la pression de l'adversaire, etc…)
- Les postures exagérément défensives (blocage avec bras tendus, fesses en arrières)
- Les fautes mineures répétées malgré les explications de l'arbitre (saisies non conventionnelles sans attaque immédiate, non combattivité, passage de tête).

Article 5 : La saisie

- Pour les poussins & benjamins :
  - Le combat commence à distance et doit passer par une garde fondamentale, qui reste une priorité notamment chez les poussins et benjamins.
  - La garde unilatérale (manches ou revers) est autorisée avec une attaque immédiate.
  - La garde croisée est interdite pour ces deux catégories d'âge.

Garde fondamentale

Garde Unilatérale

Garde croisée manche

Garde croisée revers

- Pour les minimes : Les saisies non conventionnelles sont autorisées avec attaque immédiate

Cependant, la mise en danger manifeste du rachis cervical et / ou de l'épaule sur les formes *Sumi Gaeshi* en garde croisée au revers reste sanctionnable d'un *Shido* puis d'un *Hansokumake* en cas de récidive. Si la technique est maîtrisée et contrôlée, la valeur est attribuée. Si *Uke* est projeté directement sur la tête ou sur l'épaule, l'action est sanctionnable.

Remarque :

Au *Ne Waza*, lorsque Tori applique une contrainte cervicale sur Hongesa Gatame, l'arbitre peut annoncer *Sonomama* et replacer la main de Tori sur une forme Kuzure, avant de relancer le combat en annonçant *Yoshi.*

Article 6 : Le coaching

Dans une intention éducative et pédagogique, les coachs sont autorisés à intervenir quand ils le souhaitent pendant le combat pour accompagner le combattant dans la gestion technique, tactique et émotionnelle du jeune judoka. Ces interventions se font dans le plus strict respect de l'arbitre, de l'adversaire et de son coach, du public et des locaux. L'arbitre est autorisé à avertir le coach s'il l'estime nécessaire et à l'exclure temporairement ou définitivement de la compétition en cas de manquement aux principes déontologiques ou aux valeurs du judo.

c. Ce qu'il faut retenir

L'arbitrage éducatif polynésien a pour ambition de **laisser davantage de liberté d'expression aux jeunes judokas, notamment à partir de la catégorie minimes**, en autorisant la plupart des techniques et saisies, dès lors qu'elles sont effectuées avec suffisamment de **maîtrise des fondamentaux techniques** (saisie de manche, contrôle de la chute par la manche, sur le dos) pour ne pas mettre en danger la tête, les cervicales et plus globalement l'intégrité physique d'*Uke*.

Dans le cas où la technique induit un **risque évident de blessure**, ou de **contraintes manifestes sur le rachis cervical, le score ne peut être validé.** Il revient à l'arbitre d'apprécier le risque et de garantir la sécurité des combattants en intervenant de manière pédagogique, dans une logique de prévention, plutôt que dans un esprit de sanction. L'arbitre est invité à dire rapidement *Mate* ou *Sonomama* en cas de doute sur un début d'infraction. **Toute mise en danger volontaire et autres comportements non conformes aux principes de respect de l'adversaire, restent passibles d'une sanction, voire d'une disqualification**.

Il s'agit également de **sortir des logiques d'application stricte de la règle** et de tendre vers la valorisation du judo et de l'intention de faire tomber. A cet effet, l'arbitre sanctionnera uniquement l'excès de non-combattivité, les attitudes & postures volontairement et exagérément défensives. **La répétition de fautes mineures, et ce malgré les interventions de l'arbitre, sont également sanctionnées d'un *shido*.**

L'ARBITRAGE IJF

Les arbitres officiels doivent avoir une connaissance fine du règlement IJF.

1) Le lien pour accéder aux règles sportives et d'organisation qui comprennent les règles d'arbitrage de la page 92 à 145.
https://78884ca60822a34fb0e6-082b8fd5551e97bc65e327988b444396.ssl.cf3.rackcdn.com/up/2021/01/IJF_Sport_and_Organisation_Rul-1611248602.pdf

2) Le lien pour télécharger les 12 nouvelles règles IJF
https://78884ca60822a34fb0e6-082b8fd5551e97bc65e327988b444396.ssl.cf3.rackcdn.com/up/2022/02/FRA_IJF_Refereeing_Rules_updat-1644845348.pdf

3) Le lien pour accéder à une vidéo explicative, en français, qui a été visionnée lors du stage. Elle est très bien faite et permettra, à ceux qui n'ont pas pu assister à la formation, d'avoir une première explication des nouvelles règles.
https://www.youtube.com/watch?v=eR8EbET5MQM