

Quelques notions sur l'arbitrage...

Tout d'abord, un peu d'histoire...

A l'origine, Jigoro Kano créa la méthode de défense à partir du jujitsu pour en faire un outil de culture morale, intellectuelle et physique.

Les différentes écoles s'opposèrent à celle de Jigoro Kano : on ne pouvait parler de compétition. Ces défis se terminaient souvent par des accidents... Ces combats n'étaient pas minutés, ni arbitrés mais se terminaient lorsque l'un des protagonistes abandonnait ou ne pouvait reprendre le combat.

Il a fallut attendre les années 1950 pour que les compétitions se déroulent sous une forme résolument plus construite, actuelle avec arbitre, juges et des règles plus précises.

Les règles de compétition ont suivi l'évolution du judo :

- Sans catégorie de poids,
- Avec catégorie de poids,
- Avec catégorie d'âge,
- Avec différents championnats (France, Europe, Monde),
- Avec les jeux Olympiques,
- Avec les scolaires, les universitaires, les militaires, les corporatifs, les associatifs,
- Avec les féminines.

L'évolution des règles est constante :

- Sur le lieu de pratique,
- Sur les matériaux utilisés,
- Sur la tenue vestimentaire,
- Sur l'attitude des combattants et des différents continents,
- Sur la sécurité des combattants,

- Sur l'attribution des valeurs, des sanctions et de la victoire,
- Sur le nombre de pratiquants,
- Sur l'évolution des techniques.

Aujourd'hui...

Les règles actuelles :

Les règles actuelles se composent trente articles avec des annexes.

De l'article :

- 1 à 5 : Généralités,
- 6 à 8 : Rôle, Fonction et Gestes,
- 9 à 19 : Déroulement du combat,
- 20 à 27 : Valeurs, Sanctions, Résultats,
- 28 à 30 : Divers.

La progression de l'arbitre :

L'élève arbitre est progressivement stagiaire départemental, départemental (F1), stagiaire régional, régional (F2), stagiaire interrégional, interrégional (F3), stagiaire national, national (F4), continental (F5) et mondial.

Chaque saison une évaluation individuelle est établie. L'arbitre est classé, et suivant ses différentes prestations, il officiera ou non au niveau correspondant à son titre.

L'arbitre se doit d'être une personne forte dans sa tête mais aussi dans la connaissance du judo. Il doit en permanence suivre l'évolution du judo et de ses règles.

Pour les commissaires sportifs : le cursus d'évolution est sensiblement identique à celui des arbitres.

La fonction et la responsabilité:

Sa fonction, il ne l'assume pas seul sur le tapis. C'est en équipe qu'il travaille avec ses deux juges. Cette équipe doit être soudée et homogène, confiante et solidaire afin de rendre le meilleur jugement et d'attribuer la victoire au combattant le plus méritant et efficace.

A sa disposition, il possède un règlement avec des critères positifs et négatifs qui étant appliqués détermineront toujours un vainqueur qui doit être le meilleur.

A la fin du combat, l'arbitre donnera en toute impartialité son jugement final et s'il le faut avec l'aide de ses juges.

L'arbitre est aussi un être humain :

L'arbitre ne doit pas se tromper dans ses jugements, toutefois l'erreur est humaine ...

Il n'a pas la science infuse, c'est un être engagé qui donne toujours le meilleur de lui-même au même titre que le combattant donne le meilleur de lui-même pour remporter la victoire.

Chacun doit être tolérant et accepter que l'autre progresse.

Les POINTS en arbitrage

L'arbitre annonce les points oralement et par des gestes. Pour marquer un avantage, il faut soit provoquer une chute, soit maintenir le partenaire en immobilisation pendant un certain temps, variable selon la catégorie d'âge.

L'avantage attribue un certain nombre de points qui sont comptabilisés par exemple pour départager deux équipes ou pour les passages de grades (1^{er} dan et au dessus...).

Il y a 4 avantages qui accordent soit : 3, 5, 7 ou 10 à points.

L'avantage majeur est le IPPON qui arrête le combat. Pour l'obtenir par une projection, le mouvement doit réunir quatre critères :

- Largement sur le dos,
- Force,
- Vitesse,
- Contrôle.

Le KOKA, c'est 3 points

Le Koka est attribué quand la chute se fait avec contrôle mais sur les fesses, sur les cuisses ou sur l'épaule.

Au sol, il y a Koka quand une immobilisation est tenue plus de 10 secondes et moins de 15 secondes.

Un combattant peut accumuler plusieurs Koka.

Quand un combattant est pénalisé d'un 1^{er} Shido, son adversaire bénéficie automatiquement d'un koka qui n'est pas annoncé.

Le YUKO, c'est 5 points

Le Yuko est annoncé quand la chute se fait avec contrôle mais pas largement sur le dos. Il manque un des trois éléments d'efficacité de la technique (vitesse, force et contrôle).

Par contre, si la chute est sur le dos, il peut manquer deux des trois autres éléments.

Au sol, quand un combattant immobilise son adversaire en Osae-komi pendant 15 secondes consécutives, mais moins de 20 secondes.

Un combattant peut accumuler plusieurs Yuko.

L'adversaire est pénalisé d'un second Shido, l'arbitre annonce le Shido, mais pas le Yuko.

Le WAZA-ARI, c'est 7 points

L'arbitre annonce Waza-ari quand un combattant projette son adversaire par un mouvement auquel il manque l'un des éléments nécessaires pour l'obtention du Ippon.

Au sol, lorsqu'un combattant immobilise son adversaire en Osae-Komi pendant 20 secondes consécutives ou plus mais moins de 25 secondes. Lorsque l'adversaire est pénalisé d'un troisième Shido, l'arbitre annonce le Shido, mais pas Waza-ari.

Le WAZA-ARI-AWASETE IPPON, c'est 10 points

Si un combattant avait déjà un Waza-ari pendant le combat et en obtient un autre, pendant le même combat, il se verra attribuer un Ippon.

S'il avait déjà un Waza-ari et que son adversaire est pénalisé pour la troisième fois (Shido), il se voit également attribué Ippon.

Le IPPON, c'est 10 points

Le Ippon est attribué au combattant qui aura réalisé une technique de judo correspondant aux quatre critères suivants: Vitesse, Force, Largement sur le dos et Contrôle.

Au sol, Ippon sera accordé au combattant qui aura immobilisé son adversaire pendant une période de 25 secondes.

Il y a également Ippon quand l'un des combattants abandonne ou quand sur un étranglement ou sur une clé de bras, un combattant frappe deux fois ou dit « MAITTA » pour annoncer son abandon.

Si un combattant est pénalisé par Hansoku-Make (Disqualification) ou par un quatrième Shido, l'arbitre mettra fin au combat et désignera le vainqueur.

Les PENALITES en arbitrage

Depuis septembre 2002, toutes les fautes sont sanctionnées par SHIDO ou HANSOKU-MAKE (Disqualification).

L'échelle des fautes est cumulative. La sanction progresse automatiquement. Au quatrième Shido, vous êtes **Disqualifié...**

L'arbitrage des combats des enfants étant éducatif, l'application des sanctions diffère des combats de cadets et au dessus.

POUSSINS :

Il n'y a pas de pénalités : l'arbitre explique à chaque fois. Cependant, en cas d'action dangereuse et répétitive, l'arbitre arrête le combat et attribue la victoire à l'autre enfant.

BENJAMINS et MINIMES :

Les fautes sont répertoriées dans deux groupes ;

- Les attitudes et les sorties,
- Les saisies et les techniques.

Chez les benjamins, il n'y a jamais de sanction à la première faute dans le groupe. La deuxième faute dans le même groupe est sanctionnée par la pénalité correspondante.

Chez les minimes, il n'y a jamais de pénalité à la première faute. Mais la deuxième, quel qu'en soit le groupe, la sanction est attribuée.

A partir de cadet, les fautes sont sanctionnées immédiatement.

Etre sanctionné revient à donner un avantage à l'adversaire :

- 1^{er} Shido donne Koka,
- 2^{ème} Shido donne Yuko,
- 3^{ème} shido donne Waza-ari,
- Hansoku –make donne Ippon.

Ainsi, si l'un des combattants possède déjà un Waza-ari et que son adversaire écope d'un 3ème Shido, le premier gagne le combat par Waza-ari-awasete Ippon.

Les sorties de la surface de combat sont pénalisées sauf quand il s'agit d'une attaque, ou d'un enchaînement d'attaques, commencés à l'intérieur.

L'arbitre peut également pénaliser un combattant qui pousse ouvertement son adversaire à l'extérieur, sans attaque apparente.

Au sol (Ne Waza), toute action est valable tant qu'une des parties du corps touche la surface de combat.

La sortie en échappant à une immobilisation, un étranglement ou une luxation n'est pas pénalisée.

Par contre, la « fuite » à l'extérieur est sanctionnée.

HANSOKU-MAKE :

Hansoku-make est appliqué au compétiteur qui commet une faute très grave ou qui répète une faute après le 3^{ème} shido. Dans ce cas, appelé disqualification par accumulation, le judoka n'est pas disqualifié pour le reste de la compétition.

Les fautes graves peuvent donner lieu à une disqualification directe :

- Quand elles mettent en danger l'adversaire ou soi-même : clé sur une autre articulation que le coude, se jeter sur le tatami en appliquant certaines clés, faucher la jambe d'appui par l'intérieur etc...
- Quand elles sont contraires à l'esprit du judo : ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre, faire des remarques ou des gestes désobligeants etc...

La disqualification peut alors intervenir même après la décision finale.

J'espère que ces quelques données contribueront à enrichir vos connaissances mais surtout à mieux comprendre l'arbitrage de notre discipline et surtout comment l'on gère les combats de compétition.

*Patrice BERTHOUX
CN 6^{ème} dan
Arbitre National
Juge National
BEES 2^{ème} degré
Professeur de Sport.*