

LES GESTES DES ARBITRES

L'arbitre doit accompagner ses diverses annonces des gestes suivants ; maintenus 2 ou 3 secondes :



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



Waza-ari: tendre un bras à l'horizontale de côté à la hauteur de l'épaule, paume de la main vers le bas.



Waza-ari awasete-ippou: tout d'abord geste de *Waza-ari* suivi du geste de *Ippou*.



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



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



Matte: 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: se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des mains.
Yoshi: Exercer une pression sur les deux combattants avec la paume des mains.



Pour 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.

LES GESTES DES ARBITRES



Hantei: 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 signifier au(x) combattant(s) de rajuster le Judogi: croiser

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



Non combativité: faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis, pointer l'index en direction du combattant.



Attitude défensive exagérée: tendre les bras à la hauteur des épaules poings fermés.



Pour indiquer le vainqueur d'un combat:

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



Attribution de pénalité (Shido, Hansoku-make):

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



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.

LES GESTES DES ARBITRES



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).



Non valable: pour indiquer, qu'à son avis, une opinion donnée par l'arbitre n'est pas valable, le juge doit lever une main au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche deux ou trois fois.



Position normale du juge



LES GESTES DES ARBITRES



Hantei: à l'annonce de *Hantei* par l'arbitre, les juges doivent tenir le drapeau rouge dans la main droite et le drapeau blanc dans la main gauche et doivent lever simultanément, au-dessus de leur tête, le drapeau

afin d'indiquer le combattant qu'ils considèrent devoir mériter la décision.



Juge en position debout: en cas d'avis contraire des deux juges, ils se lèvent et celui le mieux placé «visuellement» attire l'attention de l'arbitre, ceci est valable dans toutes les situations jugées nécessaires au bon déroulement du combat.

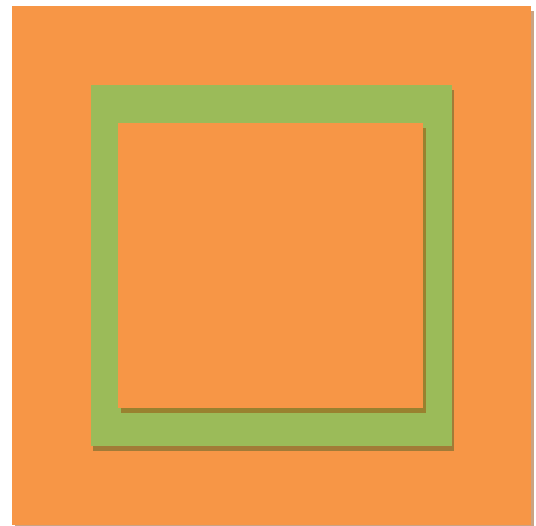


Le juge exprime son opinion lorsqu'elle diffère de celle de l'arbitre par le geste approprié (exemple du *Ippon*).

LES SURFACES DE COMPETITION



Nouvelle surface de compétition



Ancienne surface de compétition