



RÈGLES D'ARBITRAGE DE LA FIJ

Les activités de l'arbitrage sont sous la responsabilité de la Commission d'Arbitrage de la FIJ.



ANNEXE D

D1.1 Arbitrage - culture, histoire et principes

Le jujutsu est le terme générique qui regroupe toutes les méthodes de combats à mains nues que pratiquaient les guerriers du Moyen-Âge japonais.

Les farouches combats entre les diverses écoles de jujutsu contribuaient à la renommée de leurs Maître et Élèves ; c'était en général des duels entre les écoles qui opposaient le meilleur pratiquant de chacune d'entre elles.

Jigoro Kano à la fin du XIXème siècle développa une école de jujutsu, qu'il appellera "JUDO" et qui se différenciait des autres "Ryu" avant tout par son objet. Le Judo cultivait en effet l'efficacité maximale comme les autres écoles mais le but était tout autre :

"L'amélioration de l'Homme et de la société"

Le judo est une méthode d'éducation physique, intellectuelle et morale par la pratique d'un art martial.

Le judo est le seul art martial issu du Jujutsu où la saisie de l'adversaire est obligatoire, c'est ce qui a fait sa richesse technique, sa finesse et son intelligence. L'affrontement en jujutsu ne permettait pas le combat réel puisque le but était de tuer sans l'être soi-même.

Jigoro Kano créa une discipline où les affrontements devaient permettre de porter complètement les techniques, mais que l'on ne devait en aucun cas blesser l'adversaire.

Le ippon n'était accordé que si l'on maîtrisait jusqu'au sol la chute de son partenaire ou ses techniques de soumission pour sa sécurité.

En dehors des clés de coude où l'on doit laisser la possibilité à son adversaire d'abandonner, toutes les techniques sont exécutées dans le sens des articulations et jamais en hyper extension.

Le contrôle de la direction de chute, l'impact "plein dos" et la vitesse d'exécution sont la définition de la réussite parfaite de la technique de projection.

Le judo n'est pas une lutte où l'on accumule des avantages ou des points, que ce soit au sol ou debout, le judo est un duel codifié. Le seul but est le ippon, toutes les autres valeurs ne peuvent être comptabilisées que s'il y a la volonté de marquer Ippon.

Les combats et leur arbitrage ont bien évolué au fil des années.

Des défis inter-écoles de jujutsu sans merci, on est passé, en un peu plus de 100 ans plus tard, à une discipline membre du Comité International Olympique.

La compétition est aujourd'hui très règlementée et correspond pleinement à la "Charte Olympique", humaniste, éducative et sociale. Le judo n'en reste pas moins un art martial où le duel à 100% doit être la règle. C'est la technique parfaite récompensée par le ippon qui met fin au combat.

L'Ippon correspond à « la mise hors combat » de l'époque des guerriers du Moyen-Âge.

L'arbitrage doit philosophiquement prendre en compte l'aspect du duel entre les deux combattants, récompenser par la juste valeur ou la juste sanction les judoka qui s'opposent.

Ces récompenses sont :

- Ippon ou presque Ippon (Waza- ari)

Les sanctions sont :

- un avertissement ou disqualification, selon la gravité, pour ceux qui mettent en danger leur propre santé ou celle de leurs adversaires, ceux qui refusent le combat, qui empêchent le combat de se dérouler loyalement, qui sortent de l'aire de combat. Toute action contraire à l'esprit du judo doit également être sanctionnée.

Celui qui gagne est celui qui a fait "LA" meilleure technique ou par "Hansoku-make" de l'adversaire (pénalité technique ou due à une action allant à l'encontre de l'esprit du Judo).

Culturellement et en complément, le judo ne se réduit pas à son expression Olympique, le judo reste un art martial, le judo est plus qu'un sport, toutes les techniques de la classification du Gokyo Kodokan font partie du patrimoine du judo et doivent toujours être enseignées.

Il en est de même pour les "kuatsu", techniques de réanimations et de mobilisations articulaires pratiquées il y a quarantaine d'années par les enseignants de judo et les arbitres et qui à ce jour sont interdites dans certains pays. Leur pratique est interdite mais leur connaissance fait partie du patrimoine judo et en aucun cas ne doit tomber dans l'oubli. Leur pratique n'est pas autorisée par les arbitres lors des compétitions du WJT de la FIJ.

Les arbitres sont les gardiens de l'expression physique, culturelle et philosophique du Judo.

Le judo pour bien s'apprécier doit se comprendre.

Article 1 – Arbitres et officiels

Pour arbitrer lors d'un évènement du WJT de la FIJ, et d'autres évènements approuvés par le Comité Directeur de la FIJ, un arbitre doit détenir une licence internationale de la FIJ et être actif au sein de son pays et de son continent. La Commission d'Arbitrage de la FIJ sélectionnera les arbitres pour les évènements de la FIJ et d'autres évènements approuvés par le Comité Directeur de la FIJ. La sélection se base sur :

- Le classement (ranking list) des arbitres de la FIJ.
- Le niveau de l'évènement.
- La période à laquelle se tient l'évènement (par exemple, pendant ou en dehors de la période de qualification Olympique).
- La possibilité d'évolution de l'arbitre.

En règle générale, le combat est dirigé par trois arbitres de nationalités différentes des deux combattants qui combattent. Pour les compétitions par équipes le principe est le même. En amont de la compétition, avant la répartition des catégories sur chaque tapis, les arbitres sélectionnés sont affectés à un tatami. L'affectation des

arbitres et des juges à chaque rencontre est obtenue en utilisant le logiciel de la FIJ. La sélection est faite de façon à garantir la neutralité des nations et donne, à long terme, approximativement le même nombre d'affectations pour être arbitre sur le tapis et juge à la table centrale. Après avoir respecté ces conditions, la sélection effective est totalement aléatoire.

A chaque évènement du WJT de la FIJ, des Superviseurs de la FIJ sont présents afin d'assurer que toutes les décisions prises par les arbitres sont correctes.

A chaque évènement WJT de la FIJ, il y a deux (2) évaluateurs indépendants dont la seule fonction est d'évaluer les arbitres en se basant sur leur connaissance des règles, leur performance pendant chaque combat et le nombre de fois où des corrections ont dû être apportées. Les meilleurs arbitres du tour préliminaire du jour sont sélectionnés pour le bloc final. A la fin de la compétition chaque arbitre se voit attribuer une note. Cette note est ensuite ajoutée à la ranking list des arbitres de la FIJ.

Aucune personne ne pourra exercer la fonction d'arbitre pendant les évènements organisés par la FIJ ou une Union Continentale si elle a une fonction en tant que Président d'une Fédération Nationale, entraîneur, médecin, officiel d'une équipe nationale, Directeur National de l'Arbitrage et/ou responsable de la sélection des arbitres et de leur évaluation.

Exception: les Directeurs d'Arbitrage des Fédérations Nationales pourront arbitrer des coupes continentales et les compétitions cadets et juniors, sauf les Championnats Continentaux (décision du Comité Exécutif de la FIJ du 17 Janvier 2019).

Les arbitres devront être assistés d'officiels techniques qui utiliseront le chronométrage et les différentes décisions et qui devront compléter les formalités administratives de la compétition.

L'arbitre sur le tatami dispose d'un système de communication radio qui est connecté aux deux Superviseurs de la FIJ de la table centrale.

Les juges à la table centrale ont un système de communication radio connecté aux Superviseurs de la FIJ afin de donner leur avis en cas de désaccord avec l'arbitre.

Les Superviseurs de la FIJ et/ou les membres de la Commission d'Arbitrage de la FIJ qui ont la possibilité d'intervenir, sont assis aux places qui leur sont réservées avec leur propre système CARE. Ils sont reliés à l'arbitre et aux juges par oreillettes. La procédure est détaillée à l'Article 13.6.

Article 2 - Position et fonction de l'arbitre

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres doivent se familiariser avec le son du gong ou tout moyen indiquant la fin d'un combat sur leur propre tatami. Et repérer la position de la table médicale. Ils devront également vérifier que leur radio et leurs oreillettes fonctionnent. L'arbitre doit s'assurer que la surface de la zone de compétition est propre et en bon état et qu'il n'y a pas d'espace entre les tatami.

L'arbitre doit s'assurer qu'il n'y a pas de spectateurs, supporters ou photographes dans une position qui pourrait nuire ou qui risquerait de blesser les combattants.

L'arbitre doit porter la tenue approuvée par la FIJ sans aucun couvre-chef, objet religieux ou bijou visible.

Les arbitres doivent s'assurer que tout est réglementaire (par exemple : l'aire de compétition, l'équipement, les tenues, l'hygiène, les officiels techniques, etc.) avant le début du combat.

L'arbitre devra généralement rester dans la zone de combat. Il devra diriger le combat et administrer les décisions. Il devra s'assurer que les décisions sont correctement enregistrées.

Dans certains cas exceptionnels (par exemple quand les deux combattants sont en ne-waza et orientés vers l'extérieur) l'arbitre pourra observer l'action depuis la zone de sécurité.

Il pourra être demandé à l'arbitre de quitter la zone de combat pendant les présentations ou lors d'un retard dans le programme.

Le combattant portant le judogi bleu est à la gauche de l'arbitre et le combattant portant le judogi blanc est à la droite de l'arbitre.

Article 3 – Position et fonction des juges

Deux arbitres, agissant en tant que juges, sont assis à la table et officient ensemble avec l'arbitre central. Ils sont en communication par radio avec l'arbitre, les Superviseurs de la FIJ et/ou la Commission d'Arbitrage de la FIJ et agissent en accord avec la règle de "la majorité des 3".

Si un juge remarque que la marque indiquée sur le tableau est incorrecte, il devra attirer l'attention de l'arbitre et du Superviseur de la FIJ sur la faute pour qu'elle soit corrigée.

Si un combattant doit changer une partie de sa tenue à l'extérieur de la zone de compétition ou s'il a besoin de la quitter temporairement après que le combat ait démarré et ceci pour une raison considérée comme nécessaire par l'arbitre central, une autorisation sera donnée et un juge ou un arbitre ne faisant pas partie du trio devra obligatoirement l'accompagner pour s'assurer qu'aucune anomalie ne se produit.

Dans le cas où les juges ne sont pas du même sexe, un officiel du même sexe sera désigné par le Directeur de l'Arbitrage pour se substituer à l'un des juges et accompagner le combattant.

Article 4 – Gestes

L'arbitre devra faire les gestes comme indiqué ci-dessous pour les actions suivantes :

1. Ippon (point complet) : élever le bras tendu au-dessus de la tête avec la paume de la main faisant face vers l'avant.
2. Waza-ari (presque ippon) : élever le bras tendu sur le côté à hauteur des épaules avec la paume de la main faisant face vers le bas.
3. Waza-ari-awasate-ippou (deux waza-ari valent ippon) : premier geste du waza-ari, puis enchaîné avec le geste du Ippon.

4. Osaekomi ! (Immobilisation !) : pointer le bras tendu, paume de la main faisant face vers le bas, le bras éloigné du bas du corps et orienté vers les combattants, l'arbitre faisant face aux combattants et se penchant vers eux. **L'arbitre doit s'assurer que le chronomètre ait été lancé avant d'arrêter le geste et de retourner à la position initiale pour contrôler le combat.**

5. Toketa ! (Fin d'immobilisation !) : élever le bras, doigts de la main tendus vers l'avant, pouce vers le haut. Agiter le bras de droite à gauche rapidement deux à trois fois en penchant son corps vers les combattants. **L'arbitre doit vérifier que les chronomètres aient été arrêtés.**

6. Mate ! (Attendez !) : élever le bras tendu jusqu'à hauteur de l'épaule, parallèlement au tatami et montrer la paume de la main (doigts vers le haut) vers la table de marque.

7. Sono-mama ! (Ne bougez pas !) : se pencher vers l'avant et toucher les deux combattants avec la paume des deux mains et exercer une légère pression sur eux.

8. Yoshi ! (Reprenez !) : toucher fermement les deux combattants avec la paume des deux mains et exercer une pression sur eux.

9. Pour indiquer l'annulation d'un avis exprimé, répéter avec une main le même geste en élevant l'autre main au-dessus de la tête, devant et l'agiter de droite à gauche deux à trois fois. Il ne doit pas y avoir d'annonce quand on une opinion exprimée est annulée (score ou pénalité).

Si un geste de rectification est requis, il doit être fait aussi rapidement que possible après le geste à annuler.

Si la situation le permet, l'arbitre signale l'annulation lorsque les combattants peuvent voir son geste.

10. Pour indiquer le vainqueur d'un combat: élever la main, paume ouverte, au-dessus du niveau de l'épaule, vers le vainqueur.

11. Pour demander au(x) combattant(s) de réajuster son judogi : croiser les mains, gauche puis droite par-dessus, paume faisant face vers soi à la hauteur de ceinture. Pour attribuer une pénalité au combattant qui ne réajuste pas son judogi correctement entre mate et Hajime ! (Commencez !) : pointer avec l'index dans le prolongement du poing le(s) combattant(s) à pénaliser en annonçant la pénalité puis, croiser les mains gauche puis droite par-dessus, paume faisant face vers soi, à hauteur de la ceinture.

12. Pour appeler le docteur : en faisant face à la table médicale, agiter le bras (paume vers le haut) de la direction de la table médicale vers le combattant blessé.

13. Pour attribuer une pénalité (shido ou hansoku-make) : pointer, avec l'index dans le prolongement du poing qui est fermé, vers le combattant qui doit être pénalisé.

14. Non combativité (moulinette) : tourner, avec une rotation vers l'avant, les avant-bras à hauteur de la poitrine puis pointer avec l'index le combattant qui doit être pénalisé.

15. Fausse attaque : tendre les deux bras en avant en même temps, avec les mains fermées et faire un mouvement vers le bas avec les deux bras.

16. Autres gestes en cas de pénalité : ils sont exécutés en conformité avec l'action qui doit être sanctionnée (voir Article 18 – Actions interdites et pénalités).

Quand ce n'est pas clairement apparent, l'arbitre doit, après avoir fait le geste officiel, pointer avec le doigt le combattant bleu ou blanc (en position de départ) pour indiquer quel combattant a marqué ou a été pénalisé.

Pour indiquer à un combattant qu'il peut s'asseoir les jambes croisées à la position de départ du combat si une longue attente est envisagée dans le combat, l'arbitre désigne la position de départ avec la main ouverte, paume vers le haut.

Le geste du waza-ari démarre avec le bras plié sur la poitrine, pour finir sur le côté dans la position finale correcte.

Le geste du waza-ari est maintenu de trois (3) à cinq (5) secondes dans cette position afin que le score soit clairement visible pour les juges.

Cependant, il faut veiller pendant que l'on est dans cette position, tout en gardant de vue les combattants.

Si une pénalité doit être donnée aux deux combattants, l'arbitre réalise le geste approprié et pointe l'un, puis l'autre combattant (index gauche pour le combattant à gauche et index droit pour le combattant à droite).

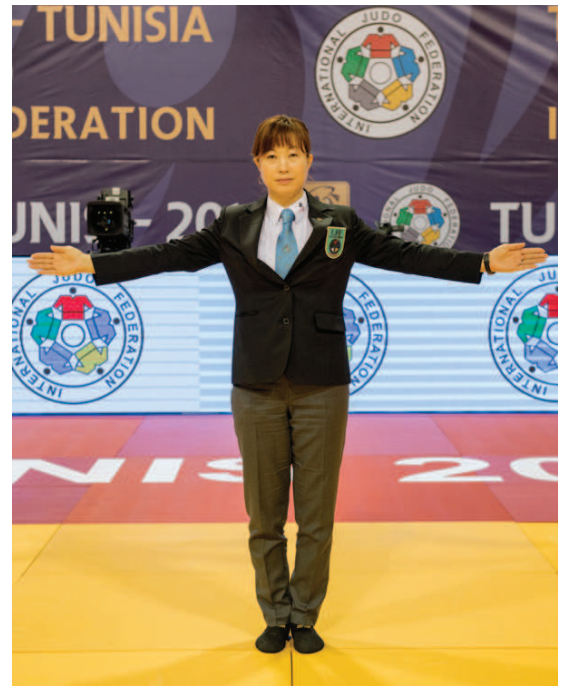
Pour indiquer le vainqueur, l'arbitre retourne à sa position de départ du combat, fait un pas en avant, indique le vainqueur puis fait un pas en arrière.



Saluer en entrant et sortant du tatami



Position avant le combat



Inviter les combattants à entrer sur le tatami



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippō



Osaekomi



Toketa



Mate



Sono-mama <=> Yoshi



Relevez-vous