

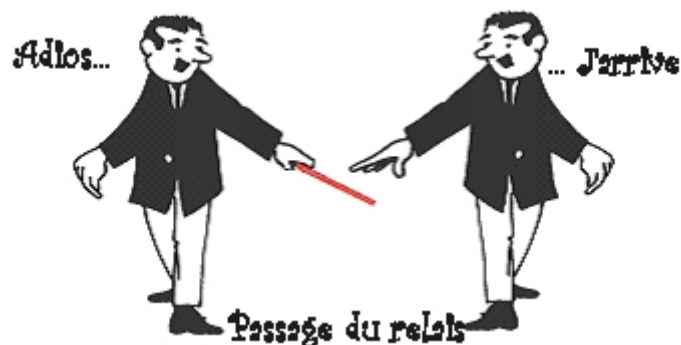


Bienvenue, Madame, Monsieur

L'Arbitre

Quelques fois critiqué... mais combien
INDISPENSABLE !

Merci à ceux qui OSENT
Rendre service au JUDO



Quelques notes d'un ancien
Raymond Dambiant, 8^e dan
Arbitre international « A » (1967)

Raymond Damblant

Feuille de route de ma carrière d'arbitre

Quel plaisir !

C'est au Maroc, au début des années cinquante, que j'ai assisté aux premiers stages d'initiation à l'arbitrage ; ceux-ci étaient nécessaires étant donné qu'il y avait peu d'arbitres à l'époque. C'est en France que j'ai suivi les premiers stages structurés.

J'y ai découvert ma passion pour l'arbitrage. Mon mentor était alors monsieur Raymond Rossin. Nous sommes devenus amis et nous avons eu le plaisir d'arbitrer au niveau international durant plusieurs années.

Au Québec, j'ai arbitré ma première compétition en 1960 et ce fut un véritable choc pour moi; la presque totalité des arbitres étaient des Japonais de deuxième génération qui employaient des termes anglais alors que j'utilisais les termes japonais originaux. Exemple : « begin » pour hajime, « time » pour soremade, « break » pour maté, « hold down » pour osaekomi, « winner » pour kachi, etc. À cette époque les compétiteurs pouvaient arbitrer dès qu'ils avaient terminé leurs combats. Arbitrer en judogi était donc de mise.

C'est en 1966 qu'il y a eu les premiers arbitres nationaux certifiés au Canada. Pour ma part, j'ai eu le privilège d'arbitrer les jeux pan américains de Winnipeg en 1967. Les premiers arbitres de niveau pan américain et mondial ont été certifiés par monsieur Charles Palmer et S. Kotani sensei. À l'issue des jeux, quatre arbitres furent promus dont deux canadiens, monsieur Tamoto de Vancouver et moi-même. Or les arbitres devaient être confirmés dans leur grade lors du Championnat du monde quelques semaines plus tard à Salt Lake City. Hélas, je dus décliner la sélection ayant été nommé comme « coach » de la délégation canadienne avec monsieur Tamoto, c'est donc deux ans plus tard à Mexico que j'ai été confirmé F.I.J. .Monsieur Tamoto n'ayant pas été sélectionné par l'association canadienne (Judo Canada), je fus par conséquent le seul arbitre canadien à Mexico pour le championnat mondial de 1969. Là, six arbitres sur quatorze furent confirmés : le Canada avait son premier arbitre mondial, votre humble serviteur! Je remercie le président de l'époque pour la confiance et l'opportunité qu'il m'a offerte d'une carrière dans l'arbitrage. Je remercie aussi monsieur Charles Palmer; je lui dois beaucoup pour ses critiques et à ses généreux conseils et encouragements.

À la fin de 1969, j'ai attribué les premiers grades provinciaux pour les catégories A, B, et C. C'était l'époque où les arbitres devaient porter pour la première fois, une veste spéciale avec écusson d'identification. Ainsi fut créé le premier écusson d'arbitre. La roue était lancée.

J'ai bénéficié que durant ces années, il y avait peu de combattants canadiens en finale de rencontres internationales. Mais étant donné que je faisais partie d'un continent où il y avait peu d'arbitres, et du fait que je parlais plusieurs langues, j'ai eu le privilège d'arbitrer beaucoup et de nombreuses finales internationales. Aujourd'hui étant donné un grand nombre d'arbitres et des compétiteurs qui se hissent en haut de la pyramide, c'est une chose impensable. J'ai profité d'un contexte d'exception et cette opportunité a été aussi l'occasion de développer des amitiés avec des arbitres étrangers. Ces rencontres de travail et de plaisir ont caractérisé l'ambiance de cette époque due au petit groupe que nous étions, ce qui occasionnait des rencontres plus fréquentes.

Sélections à titre d'arbitre I.F.J. "A"

Championnat du monde

1969 : Mexico

1971 : Lausanne

1974 : Rio de Janeiro

1975 : Vienne

1976 : Madrid

1977 : Barcelone (annulé)

1979 : Paris

1980 : New York

1981 : Maastricht (nommé membre de la commission d'arbitrage de la FIJ)

Jeux olympiques

1972 : Munich

En 1976 et 1984, j'ai dû décliner la sélection étant directeur de compétition pour ces jeux olympiques

1980 : Moscou (hélas boycotté)

6 championnats pan américains

2 jeux des Caraïbes

4 jeux panaméricains

Et une dizaine de rencontres internationales : tournois de Paris, les US open, le Dutch open, le British open, jeux des caraïbes, jeux de la Francophonie, Pacifique Rim, Fukuoka, Hong Kong, Taipei, U.R.S.S., Kano Cup, Fukuoka, etc.

World master

Vienne (Autriche) 2004, Hamilton (Canada) 2005, Tours (France) 2006

Bruxelles (Belgique) 2008, Atlanta (É.-U.) 2009

Responsabilité

Directeur de l'arbitrage de l'union pan américaine 1980

Secrétaire et membre de la commission d'arbitrage de la F.I.J. 1981

Instructeur et membre du jury d'examen de la F.I.J 1981

Membre du comité de sélection de la F.I.J.

Membre du comité de révision des règles d'arbitrage de la F.I.J.

UN SEUL REGRET : Je n'ai jamais été impliqué dans la commission d'arbitrage de Judo Canada.

En conclusion un nombre incalculable de bons souvenirs sur le plan humain avec mes collègues et beaucoup d'athlètes. Et fier d'avoir apporté ma contribution au judo et d'avoir donné la piqûre de cette voie si ingrate à plusieurs de mes élèves et amis.

Table des matières

AVERTISSEMENT	6
1. Définition et rôle de l'arbitre	7
1.1 Quelques caractéristiques de la fonction d'arbitre.....	8
1.2 Dimension éthique de la fonction d'arbitre	13
1.3 Les grades d'arbitre.....	14
1.4 De la discussion jaillit la lumière.....	15
2. Les juges.....	16
2.1 Gestuelle des juges	17
2.1.1 Déplacements.....	18
2.1.2 Décision « aux drapeaux »	18
3 Soutien du chef de tapis	18
4. Outils de support pour l'arbitre.....	19
4.1 Plaquettes conventionnelles	19
4.2 Tableau d'arbitrage de judo	20
4.3 Sokuteiki (appareil de mesure pour judogi).....	21
4.4 Identifications autorisées sur le judogi.....	22
4.4.1 Emblème	22
4.4.2 Logo du manufacturier et bandes spécifiques.....	22
4.4.3 Le judogi bleu	23
5. Plan de la surface de compétition.....	24
6. Le salut (pour information)	24
6.1 Procédures du salut (arbitres et juges).....	25
6.2 Termes utilisés par l'arbitre	27
6.3 Gestuelle et vocabulaire d'arbitrage	27
7. Règlements et procédures durant un combat.....	32
7.1 Procédure en cas de blessure, malaise ou crise	32
7.2 Précisions aux règlements des tournois Judo Québec	Error! Bookmark not defined.
8. Code d'éthique des volontaires.....	38
Index des expressions courantes	34
Index des noms japonais	38

AVERTISSEMENT

Les pages qui suivent n'entendent pas se substituer aux règles d'arbitrage de la Fédération internationale de Judo, mais se veulent seulement une introduction à celles-ci.

Pour les règles de la FIJ, voir
http://www.ijf.org/rule/rule_referee.php

1. Définition et rôle de l'arbitre

Généralement, l'arbitre en judo est soit un ancien compétiteur, soit une personne ayant étudié et pratiqué cette discipline, et ayant obtenu le grade de ceinture noire. Il est cependant possible de commencer une carrière d'arbitre avant ce grade, l'essentiel étant d'être au fait de l'évolution des techniques et des règlements du Judo.

Pour les compétiteurs, il y a plusieurs avantages à s'initier à l'arbitrage : celui-ci leur permet de garder contact avec le monde de la compétition et, aussi, de découvrir une autre vie de l'autre côté du mur. Pour les non-compétiteurs, l'arbitrage est le moyen de toucher la compétition de plus près, de la découvrir et de l'apprécier à sa juste valeur.

L'arbitre, doué d'une personnalité marquée, doit **garder le contrôle** du combat, tout en laissant aux combattants la liberté d'action prévue par les règlements. Il doit être attentif au déroulement de l'action. Il doit vivre le combat : le rôle principal de l'arbitre consiste à faire respecter l'ensemble des règlements en vigueur, de même, éventuellement, que certaines spécificités. Il doit évaluer l'efficacité des techniques utilisées et, le cas échéant, sanctionner, conformément aux règlements, toute infraction commise.

L'**impartialité** de l'arbitre ne doit jamais être mise en doute. Il ne doit pas non plus abuser des pouvoirs qui lui sont conférés. C'est à lui qu'incombe la responsabilité d'annoncer les divers « commandements » prévus dans les règlements.

L'arbitrage exigeant une très forte concentration, l'arbitre doit être en bonne condition physique, alerte, énergique et calme, sans désinvolture ni théâtralité. Il doit jouir d'une bonne vue et posséder de bons réflexes. L'arbitrage est une tâche ingrate qui s'apprend de façon théorique, par une étude très sérieuse des règlements, et par

une **pratique régulière**, qui permet de raffiner son jugement et de conserver de bons réflexes.

L'interprétation des règlements ne doit pas être personnelle mais elle doit refléter, le plus fidèlement possible, l'idée de la commission d'arbitrage telle que définie par la Fédération internationale de Judo, tout en respectant la pensée fondamentale qui régit cette discipline, léguée par maître Jigoro Kano.

Il est impératif pour l'arbitre d'assister aux stages ou aux réunions auxquels il est convié, afin d'améliorer ses connaissances. Il doit également accepter les remarques et conseils de ses collègues plus expérimentés. Il doit, aussi, s'efforcer de comprendre et de résoudre toute situation litigieuse pouvant survenir au cours d'un combat. Une discussion franche entre collègues est toujours bénéfique, mais elle doit être faite avec discrétion, respect et objectivité.

L'arbitre et les juges forment une « équipe » qui se complète avec l'aide des préposés au tableau de marque et des officiels à la table. Chacun a un rôle important à assumer. Une étroite collaboration entre tous les intervenants est indispensable. La communication entre tous est essentielle : elle peut être faite verbalement, visuellement ou de façon gestuelle, toujours dans le plus grand respect mutuel, car tout peut être dit, mais il y a la manière de le dire. Les arbitres doivent être respectés, mais il ne faut pas oublier que :

Le respect, ça se mérite

1.1 Quelques caractéristiques de la fonction d'arbitre

Voix

La prononciation des termes doit être claire et précise; seule la terminologie prévue dans les règlements doit être utilisée. La voix

doit être énergique, puissante, le ton sec indiquant l'autorité, la décision et la fermeté. Dans les cas où les règlements l'exigent, les gestes qui accompagnent les commandements verbaux sont exécutés avec une bonne synchronisation.

Gestes

Les gestes conventionnels doivent être exécutés avec précision, de façon énergique, et maintenus quelques secondes (2 ou 3 secondes) dans la position déterminée, afin d'être perçus des juges et des préposés au tableau. Le cas échéant, une légère rotation du corps peut être nécessaire. Si la situation le commande, on peut utiliser simultanément les deux bras, pour indiquer deux actions différentes.

Réflexes

Des gestes effectués ou des commandements donnés de façon trop rapide ou trop lente peuvent fausser un combat. Il est important de faire les gestes appropriés au moment opportun. Seule l'expérience permet de trouver le rythme qui convient.

Évaluation et jugement

L'évaluation des techniques appliquées en accord avec les règlements s'inscrit dans la pratique et l'observation. D'où l'importance de rester en contact avec des arbitres d'expérience et d'avoir des échanges avec eux.

Déplacements

Les déplacements de l'arbitre sur la surface de combat doivent être caractéristiques du Judo. Il ne faut pas courir, avoir une démarche nerveuse ou trop décontractée. Pour éviter d'être coincé, il faut anticiper les déplacements des compétiteurs.

Distances

Sans nuire au déroulement du combat, l'arbitre doit être suffisamment proche des compétiteurs. Dans les cas de combat debout, il est recommandé d'être approximativement à 4 mètres des compétiteurs, et à 2 mètres environ dans les cas de travail au sol.

Place de l'arbitre

Il doit s'efforcer de rester à l'intérieur de la surface de combat. L'arbitre ne doit pas gêner la vue des juges, tout en se positionnant de manière à percevoir clairement (au moyen d'une légère rotation du corps) leurs différentes interventions. Sans que cela puisse nuire à sa concentration, il doit être placé de manière à pouvoir prendre connaissance des indications inscrites au tableau de marque. Il doit pouvoir suivre aisément les indications des chronométreurs. Lors d'un *osae komi*, il est recommandé de se placer de manière à pouvoir observer le haut du corps des compétiteurs.

Responsabilités

La responsabilité ultime pour l'annonce des résultats et des pénalités revient à l'arbitre. C'est lui qui dirige le combat. Il a également la responsabilité de vérifier, de temps à autre, que les pointages enregistrés au tableau sont corrects. Il lui incombe également de s'assurer que les combattants exécutent les saluts de début et de fin de combat (les deux compétiteurs font un pas en avant et attendent l'annonce de *hajime*, puis ils font un pas en arrière de la bande bleue et blanche et attendent la décision). Les saluts à l'entrée et à la sortie de la surface de combat sont laissés à la discrétion des compétiteurs. Pour les procédures générales des saluts, voir la section 5.

L'arbitre doit s'assurer que les chronométreurs ont « enregistré » les arrêts de combat (*matte* ou *sono mama*) et qu'ils les annoncent, dans le cas d'un chronométrage manuel, en levant le drapeau jaune. Il doit veiller à ce que le drapeau soit abaissé à l'annonce de *hajime* ou *yoshi*. À l'annonce de *osae komi*, le drapeau vert doit être levé, pour indiquer que le chronomètre pour les immobilisations « tourne ». En cas de *sono mama*, le drapeau doit être abaissé. Dans l'éventualité d'un chronométrage électronique, l'arbitre doit contrôler visuellement le tableau de marque, sans perdre de vue les combattants.

L'arbitre et les juges sont responsables de la sécurité et de la propreté des tatamis. Avant, durant et après le combat, l'arbitre doit signaler à qui de droit tout manquement à cet égard. C'est à l'arbitre de juger si les deux compétiteurs respectent les règlements relatifs à la tenue (*judogi*). Si, durant un combat, une consultation s'avère nécessaire entre l'arbitre et les juges, cet échange doit être bref sans être expéditif, car l'arbitre doit recueillir avec attention les commentaires ou opinions des juges et exprimer la décision de la majorité.

Être prêt - ponctualité

Les arbitres doivent arriver sur les lieux de compétition à l'heure fixée, afin de se familiariser avec les installations en général, de prendre connaissance du type de tableau de pointage utilisé, du signal sonore de fin de combat, de l'emplacement du service médical, et pour établir un premier contact avec les marqueurs, les chronométreurs, ainsi qu'avec ses collègues.

Tenue vestimentaire

L'arbitre et les juges doivent porter un pantalon gris, des chaussettes bleu foncé, une chemise blanche, une cravate (bleue ou une cravate spécifique agréée par le comité d'arbitrage) et une veste bleu foncé ou noire.

Saluts des arbitres et juges

Les saluts ne doivent pas être improvisés. L'arbitre et les juges doivent s'en tenir aux saluts usuels prévus dans le guide des saluts. Voir section 6.1.

Décision

Afin de faciliter le travail de l'officiel au tableau de marque, il est recommandé à l'arbitre de pointer le ruban bleu ou blanc fixé sur la surface de combat, pour désigner le bénéficiaire d'une évaluation ou, le cas échéant, celui qui reçoit une pénalité. En accord avec les officiels, il doit s'assurer que le compétiteur appelé en premier porte bien le judogi bleu ou le ceinturon bleu.

Consultation

Lors d'un combat, si l'arbitre, après avoir rencontré les deux juges, décide qu'une consultation avec l'arbitre en chef ou son représentant (le chef de tapis) s'avère nécessaire, il doit s'approcher de la bordure de la surface de compétition et poser une question précise, ou recevoir l'opinion de l'arbitre en chef. Après un bref échange avec les deux juges, il doit prendre une décision finale sur la base de l'opinion de la majorité des trois officiels. L'arbitre en chef et le chef de tapis sont à la disposition des arbitres avant, durant et après un combat, pour les conseiller relativement à l'application des règlements d'arbitrage. Si l'interprétation des règlements n'est pas respectée, ceux-ci peuvent intervenir durant un combat.

Contrôle en cas d'incidents

Si un incident survient lors d'un combat, par exemple, un tableau électronique qui tombe en panne, ou toute autre anomalie pouvant surgir, l'arbitre doit conserver le contrôle et, avec l'aide des juges et les conseils du chef arbitre et/ou du directeur du tournoi, il doit prendre la décision qui s'impose.

Garder la forme

Lors d'une compétition se déroulant sur plusieurs jours, il est important de penser au lendemain... afin d'être en pleine possession de ses facultés. Il ne faut pas seulement être bon un jour, il faut tout faire pour être toujours bon. Comme les athlètes, les arbitres doivent donc surveiller leur alimentation et veiller à éviter les « coups de barre ». Ceci s'applique évidemment aux compétitions qui durent **une seule longue journée**.

Il est recommandé d'avoir avec soi le livre d'arbitrage, aux fins de consultation. Il est bon d'y jeter un coup d'œil pour se rafraîchir la mémoire.

Sincérité

Pour diverses raisons, médicales, psychologiques ou autres, un arbitre peut se trouver dans l'impossibilité d'exercer sa fonction. Il est alors

de la plus haute importance, dans un esprit de justice envers les compétiteurs, d'en informer le chef arbitre.

1.2 Dimension éthique de la fonction d'arbitre

Voici quelques règles auxquelles les arbitres doivent se conformer :

- Si une absence momentanée s'avère nécessaire, l'arbitre doit en informer le chef arbitre ou le chef de tapis.
- L'arbitre ne doit pas laisser « traîner » ses chaussures aux abords de la surface de compétition, mais les ranger sous la chaise qui lui est assignée.
- Lors d'un tournoi, les membres de l'« équipe », juges, arbitres et officiels techniques, ne peuvent en aucun cas cumuler leur fonction avec celle d'entraîneur.
- Lorsque deux amis arbitrent sur la même « équipe », cette amitié ne doit pas avoir d'incidence sur leurs décisions ou prises de position.
- L'arbitre et les juges ne doivent pas se laisser influencer par le public ou les entraîneurs, ou se laisser distraire par ce qui se déroule sur une surface de combat voisine. Leur regard doit toujours être concentré sur les actions qui se déroulent sur la surface de compétition qui leur est assignée.
- Les arbitres doivent utiliser les chaises prévues pour eux.
- Les conversations entre collègues doivent être discrètes et ne doivent pas nuire à la concentration des officiels ou donner lieu à des interprétations de la part du public ou de quiconque.
- Si une table est prévue pour le confort des arbitres, les bouteilles d'eau ou autres contenants vides ou non utilisés doivent être mis à la poubelle pour respecter le décorum.
- Il est fortement recommandé d'éviter d'utiliser des téléphones cellulaires aux abords des tatamis.
- Le temps accordé pour les repas au cours de la compétition doit être respecté, par égard pour les autres arbitres « en devoir ».
- Dans la mesure du possible, il est de mise d'assister aux cérémonies protocolaires de remise des médailles ou trophées.

- Si une cérémonie d'ouverture et/ou de fermeture est prévue au programme, il est impératif d'y assister.
- Il est interdit de prendre des photos ou de filmer la compétition sans y être dûment autorisé.
- Il est strictement interdit de fumer au *shiai*.
- La discrétion est de mise; aussi, les arbitres qui se trouvent en dehors du tatami doivent s'abstenir de critiquer les décisions ou actions des officiels « en devoir » par des gestes, des remarques ou des mimiques qui pourraient être interprétés comme un désaveu de la décision prise par un **collègue** et avoir un effet négatif sur l'arbitrage.
- Les bonnes blagues entre collègues sont toujours appréciées, mais les réactions à ces blagues doivent être relativement discrètes, les rires aux éclats étant déplacés.

1.3 Les grades d'arbitre

TABLEAU DESCRIPTIF DES DIVERS GRADES D'ARBITRE

NIVEAU	ÂGE MINIMUM	ÂGE MAXIMUM	PRÉREQUIS	TOURNOIS
Arbitre olympique	n/a			Sélection FIJ
Arbitre mondial	n/a			Sélection FIJ
Arbitre international	min. 29 ans max. 55 ans	sandan (3 ^e dan)	4 ans arbitre continental	Tous sauf Championnat du monde senior et Olympiques
Arbitre continental	min. 29 ans max. 55 ans	nidan (2 ^e dan)	2 ans arbitre régional	Tous sauf Championnat du monde et Olympiques
Arbitre régional	min. 21 ans	nidan (2 ^e dan)	2 ans arbitre régional	Tous les tournois n'exigeant pas le niveau A ou B
Arbitre national A	16 ans	shodan (1 ^{er} dan)	1 an arbitre national B	National et moins

Arbitre national B	16 ans	shodan (1 ^{er} dan) [marron dans des cas exceptionnels]	1 an arbitre national C	Interprovincial et moins
Arbitre national C	15 ans	ceinture marron	1 an arbitre provincial A	Interprovincial et moins sauf Omnium du Québec
Arbitre provincial A	14 ans	ceinture bleue	1 an arbitre provincial B	Provincial et moins
Arbitre provincial B	14 ans	ceinture bleue		Provincial sauf Championnat provincial sénior
Arbitre relève A	14 ans	ceinture bleue		Inter-zones
Arbitre relève B	13 ans	ceinture verte		Zone

La route peut paraître un peu longue, mais en bonne compagnie, le temps passe très vite.

Il faut toute une vie pour découvrir, maîtriser et apprécier l'ensemble des composantes du Judo. C'est un plaisir de voir l'éventail fabuleux de possibilités, à tous les niveaux et à toutes les périodes d'une carrière en Judo, grâce à la compétition, à la pratique des katas et à l'arbitrage ! Il est tout à fait normal qu'en arbitrage, chacun puisse nourrir des ambitions, mais il faut être réaliste et se souvenir que tous les judokas n'atteindront pas le grade de 10^e dan. Il faut donc se montrer satisfait et heureux, quel que soit le grade obtenu. La passion pour l'arbitrage doit prendre le pas sur l'ambition, même légitime.

1.4 De la discussion jaillit la lumière

Hélas ! L'erreur est humaine, et il n'y a personne qui ne se trompe jamais. Mais il faut éviter de commettre la ou les mêmes erreurs de manière répétée. Dans un premier temps, il faut savoir, humblement,

accepter d'avoir fait une erreur sans chercher d'excuse, et se concentrer pour faire face à une prochaine situation similaire. Rétrospectivement, après un combat, une série de combats ou à la fin d'une journée d'arbitrage, il est important de visualiser le fil des événements. En cas de doute, il ne faut pas hésiter à s'informer auprès des autres membres de l'équipe puisque de la discussion jaillit la lumière... paraît-il. La perfection n'étant pas de ce monde, tout particulièrement à long terme (les jours se suivent, mais ne se ressemblent pas !), il faut surveiller l'excès de confiance en soi. Pour conclure, il faut faire confiance à l'équipe, et également savoir « tourner la page » après un combat, peu importe l'issue, et être prêt pour le prochain !

2. Les juges

Les juges en judo sont en fait des arbitres ayant une fonction différente de l'arbitre central lors d'un combat. Ils assistent l'arbitre central dans sa tâche : chaque juge émet son opinion sur une évaluation ou une sanction annoncée par l'arbitre. Si le juge n'est pas du même avis que l'arbitre en chef, il le manifeste par le geste approprié, qui correspond à son évaluation.

Le juge évalue les actions survenant « en bordure » sur la base de deux critères — à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de combat — en accord avec les règlements d'arbitrage de la FIJ. Il signale à l'arbitre central toute infraction commise par un compétiteur que l'arbitre n'aurait pas remarquée et n'aurait donc pas sanctionnée. Sans perdre de vue le combat, il doit rester en contact visuel avec son collègue du coin opposé, afin que le plus proche des deux puisse intervenir auprès de l'arbitre central si la situation l'impose.

Les juges ont également la responsabilité d'aider l'arbitre central à assurer que les données qui apparaissent au tableau d'affichage ne soient pas erronées, et de repérer toute anomalie pouvant avoir une influence sur l'issue du combat. Sur la base des informations reçues

de la part du ou des juges, seul l'arbitre central est habilité à faire apporter des changements au tableau d'affichage ou à l'indicateur de temps. Les juges ne doivent intervenir qu'en cas de nécessité. Ils doivent le faire avec pertinence, sans vouloir se substituer à l'arbitre.

2.1 Gestuelle des juges

Il est impératif que les gestes des juges soient précis, dénués de toute hésitation et maintenus pendant quelques secondes, afin que l'arbitre et le juge vis-à-vis puissent en prendre connaissance.

Dans le cas d'une action à l'**intérieur** de la surface de combat, le geste doit indiquer la validité de l'**action** et non la sortie après l'action. Si l'arbitre n'annonce pas la sortie après un délai raisonnable, il incombe aux juges de la signaler par le geste approprié, quitte à signaler à nouveau que l'action était à l'intérieur de la surface de combat.

Comme l'arbitre, le juge doit parfois utiliser ses deux bras, pour signaler par exemple une **action intérieure** et une évaluation, ou encore, une **action extérieure** et l'annulation d'une évaluation annoncée par l'arbitre.

Si les deux juges ont une opinion différente de celle exprimée par l'arbitre, concernant une évaluation technique ou une pénalité, ils doivent **immédiatement** se lever en maintenant le geste approprié (un décalage peut fausser l'issue d'un combat). Le juge le plus proche de l'arbitre doit se diriger vers celui-ci afin de l'informer qu'il doit rectifier son jugement, en accord avec les règles d'arbitrage. La responsabilité ultime d'exprimer la décision de la majorité des trois officiels revient à l'arbitre.

N. B. L'intervention des deux juges a préséance sur ce qui a été annoncé par l'arbitre avant ou après leur intervention.

2.1.1 Déplacements

Souvent, l'action du combat se déroule près d'un juge. Celui-ci doit être prêt à se déplacer (avec sa chaise) en tout temps, de façon à ne pas nuire au déroulement du combat et pour des raisons de sécurité, sans jamais relâcher sa vigilance ou perdre le bon angle de vue, pour juger toute action effectuée en **bordure** de la surface de combat. Le juge ne doit pas oublier d'avoir toujours un bras libre pour émettre son opinion.

Le juge doit revenir à sa place initiale dès qu'il estime que la situation le permet. Attention ! Au cours de ses déplacements, le juge ne doit **jamais perdre de vue** le déroulement du combat.

2.1.2 Décision « aux drapeaux »

Dans l'éventualité d'une décision des juges et de l'arbitre, il est important de vérifier que les drapeaux sont dans la bonne main et du bon côté, correspondant au compétiteur en bleu ou en blanc.

3 Soutien du chef de tapis

L'arbitre peut avoir le soutien du chef de tapis en matière de consultation, informations, conseils, directives.

La tâche du chef de tapis est confiée à un arbitre ayant une bonne expérience de l'arbitrage. Le titulaire doit avoir un grade en arbitrage en fonction du niveau de la compétition en question.

Le chef de tapis observe **tous** les combats sur le tapis qui lui est assigné par le chef arbitre. Il est à la disposition des arbitres et des juges pour les conseiller et exprimer son avis sur l'application et l'interprétation des règlements d'arbitrage, afin que ceux-ci soient respectés fidèlement, dans un but d'équité envers les combattants. Dans certains cas spéciaux, il peut éventuellement intervenir.

Toutefois, la décision finale demeure la prérogative de l'arbitre et

des juges (sur la base de l'opinion de la majorité).

La consultation peut-être faite avant, pendant, ou après le combat. Si la consultation s'avère nécessaire durant le combat, elle doit être brève et précise.

L'arbitre et les deux juges doivent être présents et ne peuvent sortir de la surface de compétition.

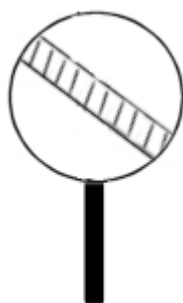
Deux scénarios possibles :

- L'arbitre peut se déplacer vers le chef de tapis pour avoir une information. L'arbitre revient ensuite à sa place, appelle ses juges et les informe de la conclusion.
- À la demande du chef de tapis, l'arbitre et les deux juges se déplacent en bordure de la surface de compétition, sans en sortir, dialoguent avec le chef de tapis puis se réunissent et prennent la décision qui s'impose.

N. B. Les questions ne coûtent rien, les réponses non plus.

4. Outils de support pour l'arbitre

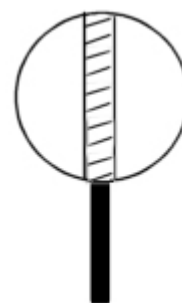
4.1 Plaquettes conventionnelles (temps pour osaekomi)



YUKO (15 à 19 sec.)



WAZA ARI (20 à 24 sec.)

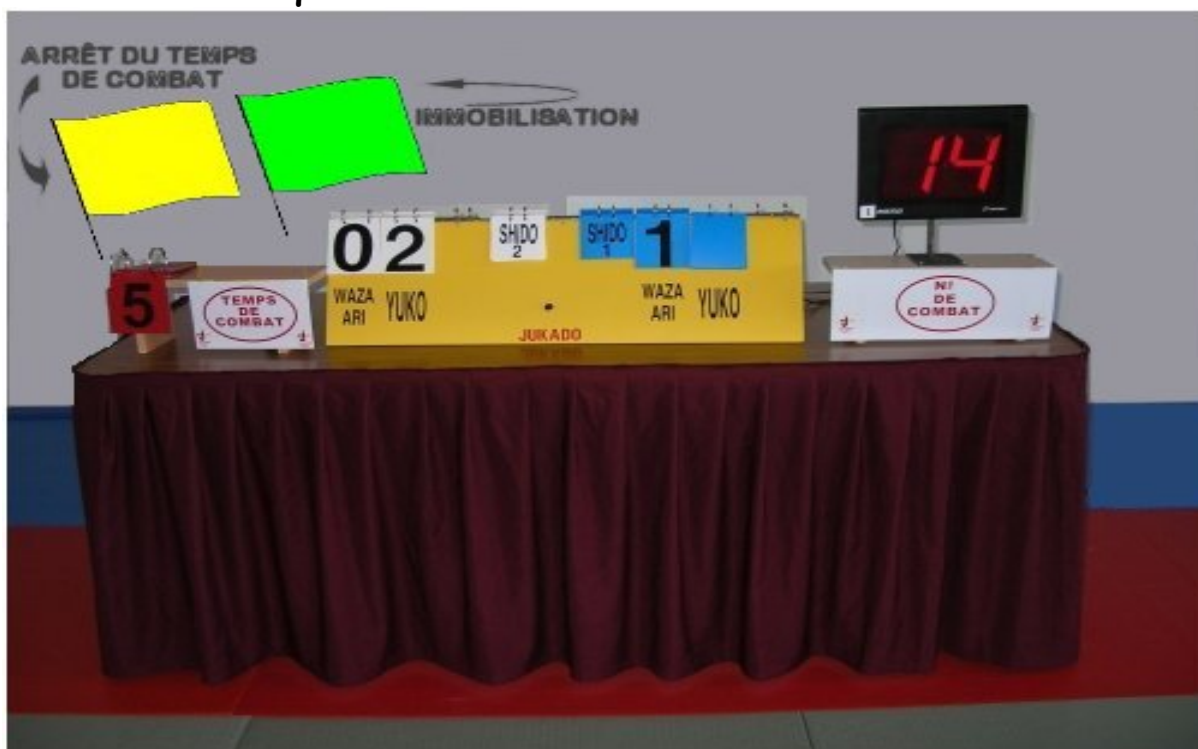


IPPON (25 sec.)

Dans les cas de chronométrage manuel, s'il y a sortie d'immobilisation avant le temps requis pour un *ippon*, le chronométrateur doit indiquer à l'arbitre le temps d'immobilisation. Il le fait en montrant la plaquette appropriée (voir ci-dessus). L'arbitre doit prêter attention à cette information et annoncer l'évaluation correspondante. Il va de soi que l'arbitre doit prendre lecture de l'horloge électronique, dès l'annonce de *toketa*, et annoncer l'évaluation en fonction du temps écoulé de l'immobilisation.

4.2 Tableau d'arbitrage de judo

Tableau de marque manuel :



PÉNALITÉ	ÉVALUATION	POINTS
Hansoku make	Ippon	10 points
3 ^e Shido	Waza ari	7 points
2 ^e Shido	Yuko	5 points
1 ^{er} Shido	X	X

Prendre note que le premier Shido n'a pas d'incidence sur la marque. Il doit donc être retenu comme un avertissement gratuit, même lors du « golden score ».

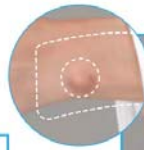
4.3 Sokuteiki (appareil de mesure pour judogi)



JUDO GI SOKUTEIKI



Pour mesurer l'épaisseur (max 1cm) et la largeur (max 5cm)



Pour mesurer la longueur de la manche.



Pour mesurer la largeur de la manche (10-15cm)

moins de 5cm de la couture à l'os du poignet



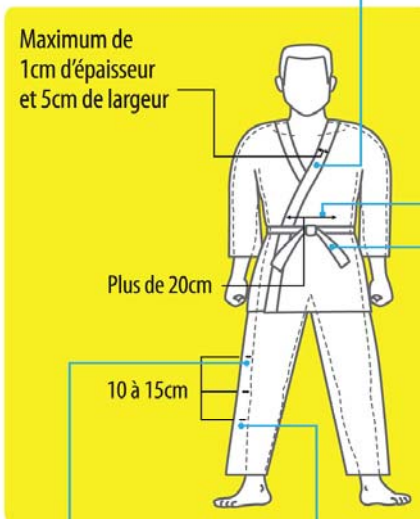
※ La veste doit être assez longue pour couvrir les fesses

moins de 5cm de la couture à l'os de la cheville

Maximum de 1cm d'épaisseur et 5cm de largeur

Plus de 20cm

10 à 15cm



Pour mesurer la largeur du croisement. (plus de 20cm)



Pour mesurer la longueur de la ceinture. (20-30cm)



Pour mesurer la longueur du pantalon



Pour mesurer l'aisance de la jambe du pantalon (10 - 15cm)

4.4 Identifications autorisées sur le judogi

4.4.1 Emblème

L'emblème d'un commanditaire peut être cousu sur une ou les deux manches, juste sous les bandes d'épaules. Ces emblèmes peuvent être différents sur chaque manche, mais ne peuvent excéder 10 cm par 10 cm de chaque côté. **Le nom du combattant** peut être brodé sur la ceinture, au haut du pantalon et au bas de la veste (côté droit) 3 cm par 10 cm. **Sur le dossard**, en plus de l'abréviation du pays, définie par le Comité olympique international, le nom du combattant peut être imprimé ou brodé. Le lettrage ne peut excéder 7 cm de haut et 30 cm de long. Dimensions du dossard : 30 cm par 40 cm au maximum.



4.4.2 Logo du fabricant et bandes spécifiques

Un au bas du revers droit de la veste, un au bas de la jambe gauche du pantalon, un sur une manche de la veste, deux bandes (une de chaque côté) mais identiques,



cousues ou brodées sur l'épaule, partant du col et d'un maximum de 25 cm de long et de 5 cm de large. Ces bandes peuvent être aux couleurs nationales du combattant ou à l'effigie d'un commanditaire. Voir section 4.3 concernant l'appareil de mesure Sokuteiki.

4.4.3 Le judogi bleu (ou réversible)

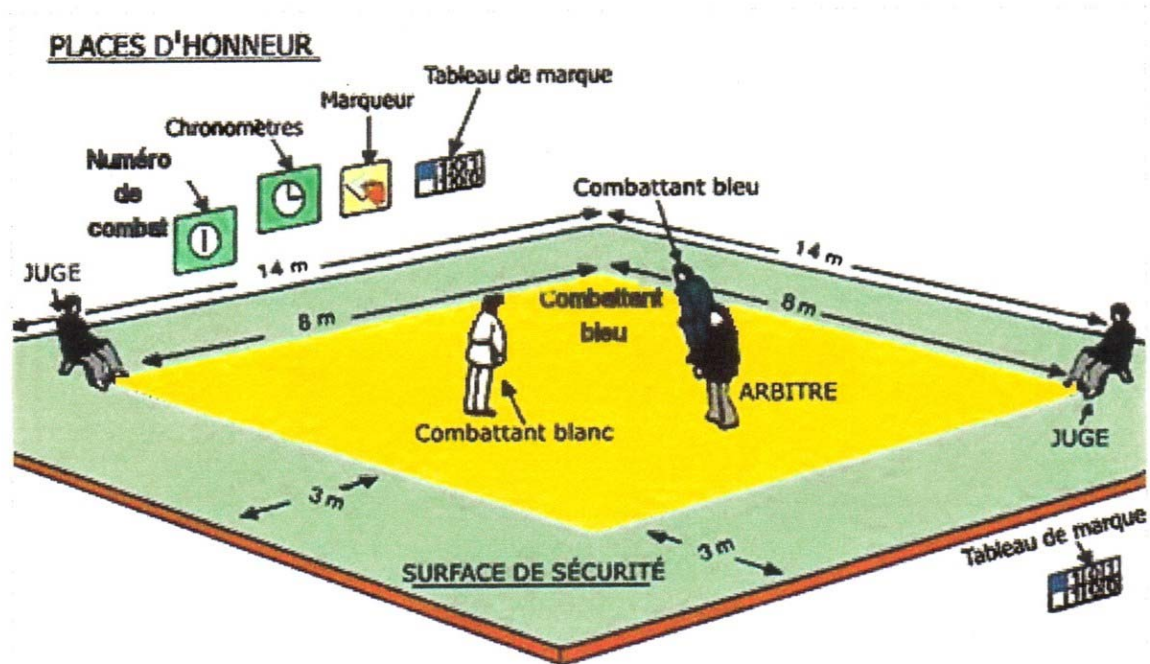
Lors des championnats canadiens et des championnats de niveaux supérieurs, le judogi bleu est **obligatoire**.

Pour les rencontres, tournois ou championnats provinciaux, le judogi bleu est **optionnel**, c'est-à-dire laissé à la discrétion des compétiteurs. Voir section 7.2.

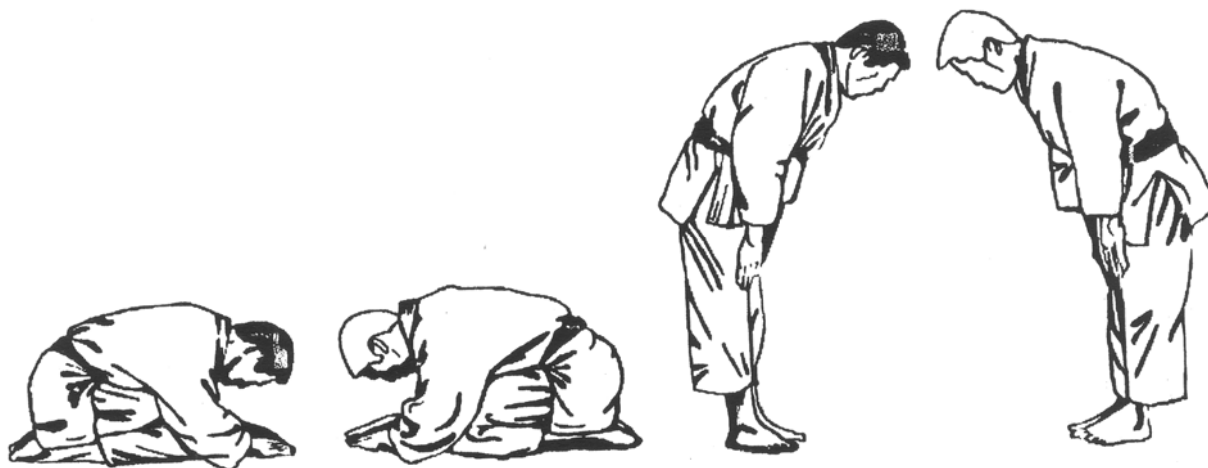


Si les deux compétiteurs portent un judogi blanc, alors ils devront porter le ceinturon bleu pour le premier appelé et le ceinturon blanc pour l'autre, en plus de leur ceinture de grade.

5. Plan de la surface de compétition



6. Le salut (pour information)

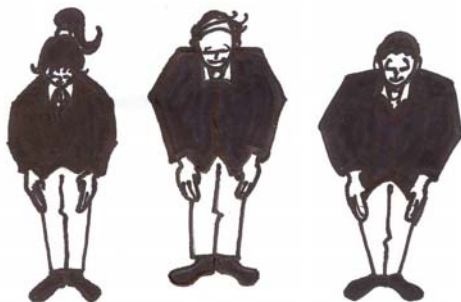


Le salut, qu'il soit fait en groupe, adressé au *sensei*, à un partenaire ou à un adversaire, est un rituel qui ne doit pas être bâclé ou exagéré. Il doit être exécuté avec simplicité, de façon humble et sincère, sans chercher à mimer qui que ce soit. Le salut reflète très souvent les

traits de caractère de celui qui l'exécute.

Le judo est né au Japon, où le salut revêt une très grande importance dans les mœurs et les coutumes, mais le fait de s'incliner est une expression corporelle que l'on retrouve dans plusieurs civilisations et depuis des temps très lointains. Le salut de judo ne relève d'aucun rite religieux en particulier; il a plutôt une signification qui s'apparente à la poignée de main, l'accolade, le baiser, l'étreinte ou le lever du chapeau ou du couvre-chef. Il faut donc voir le salut en judo comme une tradition qui a son importance que nous devons nous efforcer de comprendre et perpétuer. Le salut est un élément essentiel de l'étiquette du judo. **Les saluts exécutés par les professeurs et les arbitres doivent servir d'exemples.**

6.1 Procédures du salut (arbitres et juges)



Avant le début de la compétition, les combattants étant sur la surface de compétition, tous les arbitres forment une ligne devant eux, à l'extérieur des tatamis, face au *joseki* (ou table des

officiels). À l'annonce de *Kotsuke Rei*, tous saluent le *joseki*, puis les arbitres se tournent face aux compétiteurs; à l'annonce de *REI* par l'arbitre désigné, compétiteurs et arbitres se saluent mutuellement.



Après avoir salué en entrant sur la surface de compétition, la première équipe d'arbitres de chacune des surfaces se dirige, l'arbitre placé au centre, en bordure de l'aire de combat, face aux officiels techniques, où ils saluent à nouveau. L'arbitre recule alors d'un pas. Les deux juges se font face et se saluent avant de prendre leurs places respectives. Cette procédure s'applique avant le premier

combat et après le dernier combat de chaque « bloc ».

S'il se produit un arrêt significatif des combats, en accord avec les informations dont disposent l'arbitre en chef ou le chef de tapis, ceux-ci peuvent sortir de la surface où ils officient puis y revenir, à la demande de l'arbitre en chef, en exécutant la même procédure de saluts.

À la fin du combat, la victoire ayant été attribuée au vainqueur et les compétiteurs ayant quitté la surface de compétition, il y a deux scénarios possibles :

Premier scénario : toute l'équipe sort pour être remplacée par la suivante.

Deuxième scénario : rotation de l'équipe. L'arbitre se dirige vers le juge. Ils échangent un salut et prennent la place de leur nouvelle fonction. L'arbitre est positionné au centre et les deux juges sont debout devant leur chaise; ils s'assurent de s'asseoir en même temps et font de même à chaque fois qu'ils ont à retourner à leur chaise. Si un juge arrive en premier à sa chaise, il doit attendre son collègue pour s'asseoir avec synchronisme.

Toutes les rotations et tous les changements d'équipe sont déterminés par l'arbitre en chef.

Pour les compétitions par équipe ou pour les finales seulement, la procédure de salut est la suivante : les équipes au complet se placent face à face, les juges et l'arbitre étant côte à côte sur la surface de sécurité. Sur ordre de l'arbitre, les compétiteurs se saluent puis se tournent vers le *joseki* et exécutent un autre salut.

Après le dernier combat, la procédure inverse est exécutée; alors que pour les finales individuelles, la procédure est identique.

6.2 Termes utilisés par l'arbitre

1	HAJIME	Commencez
2	MATTE	Attendez (lâchez-vous)
3	SONO MAMA	Ne bougez plus
4	YOSHI	Continuez
5	OSAE KOMI	Début d'immobilisation
6	TOKETA	Immobilisation interrompue
7	SORE MADE	Terminé (c'est fini)
8	HANTEI	Appel de la décision
9	IPPON	Victoire ou ippon
10	WAZA ARI AWASATE IPPON	Victoire par addition
11	SOGO GASHI	Victoire par combinaison
12	KIKEN GASHI	Victoire par abandon (non technique)
13	FUSEN GASHI	Victoire par forfait
14	YUSEI GASHI	Victoire par décision des juges (cas spéciaux)
15	WAZA ARI	Presque ippon
16	YUKO	Presque waza ari
17	HIKI WAKE	Combat nul (en équipe seulement)
18	SHIDO	Avertissement
19	HANSOKU MAKE	Disqualification

6.3 Gestuelle et vocabulaire d'arbitrage

Dessins de Jean-Jacques Jolois (1972), c.n. 2^e dan (dojo Hakudokan)
et d'Éric Garceau, c.n. 2^e dan (Club Budo)



HAJIME!

COMMENCEZ !



MATTE!

ARRÊTEZ !



SORE MADE!

TERMINÉ !



HANTEI!

DÉCISION



OSAE KOMI!

DÉBUT D'IMMOBILISATION



SONO MAMA!

NE BOUGEZ PLUS !



YOSHII!

CONTINUEZ !



TOKETA!

IMMOBILISATION INTERROMPUE



IPDON!

VICTOIRE



WAZA-ARI
AWASETE
IPDON!

VICTOIRE PAR ADDITION
DE DEUX WAZA ARI



SOGO
GACHI!

VICTOIRE PAR
COMBINAISON



KIKEN
GACHI!

VICTOIRE PAR
ABANDON



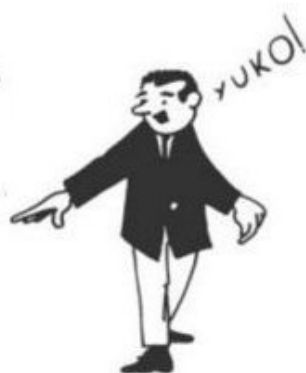
VICTOIRE PAR FORFAIT



VICTOIRE PAR SUPÉRIORITÉ



AVANTAGE
IMPORTANT



AVANTAGE



NON VALABLE
OU ANNULLATION



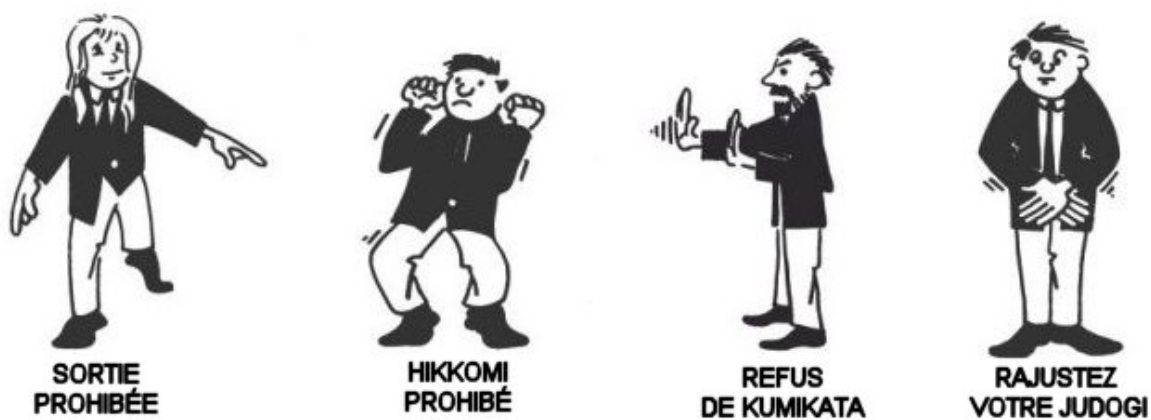
COMBAT NUL



AVERTISSEMENT



DISQUALIFICATION





APPEL DES JUGES



CONSULTATION



APPEL DU MÉDECIN



POSITION FONDAMENTALE



DEBOUT I



DÉPLACEMENT DU JUGE AVEC SA CHAISE

HIKWAKE



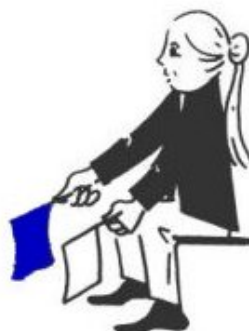
COMBAT NUL (CAS SPÉCIAUX)



ACTION INTÉRIEURE



ACTION EXTÉRIEURE



PRÊT POUR LA DÉCISION



OPINION DU JUGE

7. Règlements et procédures durant un combat

En cas de :

Blessure

Traumatisme, luxation, foulure, dislocation, fracture avec ou sans saignement, commotion cérébrale (divers degrés).

Malaise ou crise

Épilepsie, malaise cardiaque, glycémie, asthme, hyperventilation, étourdissement, nausée, trouble visuel, perte de conscience, comportement inhabituel, etc.

N. B. L'arbitre et les juges ne doivent en aucun cas se substituer au personnel médical. À la demande du médecin, ils peuvent apporter leur aide en respectant rigoureusement ses consignes.

Dans le texte qui suit, le terme « médecin » désigne tout le personnel paramédical, les physiothérapeutes, etc.

7.1 Procédure en cas de blessure, malaise ou crise

Après avoir arrêté le combat au moment opportun il convient de demander, dans les plus brefs délais, au médecin d'évaluer la situation. Puis, selon son avis et après consultation des juges, il s'agit de prendre la décision qui s'impose en fonction des règles et procédures en vigueur.

Blessure

Si un combattant ne peut continuer le combat pour cause de blessure, l'arbitre, après avoir consulté les juges, doit rendre la décision de *kachi* sur les bases suivantes :

- Lorsque la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, celui-ci perd le combat.
- Lorsque la cause de la blessure est attribuée au combattant non blessé, ce dernier perd le combat.
- Lorsque la cause de la blessure ne peut être imputée à l'un ou à l'autre des combattants, celui qui ne peut continuer le combat est déclaré perdant.
- Généralement, quand un des deux combattants ne peut continuer un combat, son adversaire est déclaré vainqueur par *kiken kachi*.

Voir également annexe actuelle 2.0 des règles d'arbitrage de la F.I.J. ainsi que les règles spécifiques de Judo Québec.

Examens médicaux

L'arbitre peut faire appel au médecin pour examiner un combattant dans le cas d'une blessure importante à la tête, au dos (colonne vertébrale) ou si l'arbitre entretient un doute raisonnable de blessure. Dans un tel cas, le médecin examine le combattant dans les plus brefs délais et fait savoir à l'arbitre si le combattant peut ou ne peut continuer le combat (voir le tableau Précisions aux règlements des tournois de Judo Québec, section 7.2).

Un combattant peut demander à l'arbitre de demander au médecin d'intervenir; mais, dans ce cas, le combat est terminé et l'adversaire est déclaré vainqueur par *kiken kachi*.

Le médecin peut également demander à intervenir auprès d'un combattant, mais dans ce cas également, celui-ci perd le combat par *kiken kachi*.

De façon générale, pour chaque combattant sur la surface de compétition, un seul médecin est autorisé à intervenir. Cependant, si un médecin demande de l'assistance, l'arbitre doit auparavant en être informé.

L'entraîneur ne peut intervenir sur la surface de compétition qu'à la demande du médecin.

Assistance médicale

Quand le médecin se rend auprès d'un combattant à la demande de l'arbitre, son intervention doit se faire le plus rapidement possible.

Exemples :

- Dans le cas d'un ongle cassé, le médecin est autorisé à couper cet ongle.
- Le médecin peut également aider à soigner une lésion au scrotum.

Quand le médecin intervient à la demande du combattant, l'arbitre doit mettre fin au combat, et annoncer *soremade*. Le médecin doit alors escorter le blessé hors de la surface de compétition pour un examen plus approfondi.

Intervention médicale en cas de blessure avec saignement

Pour des raisons de sécurité, dans tous les cas de saignement, l'écoulement doit toujours être arrêté au moyen de ruban adhésif, bandage ou tampon nasal (on peut faire usage de produits anticoagulants ou hémostatiques).

À l'exception des situations précisées ci-dessus, si le médecin applique un traitement quelconque, l'arbitre met fin au combat, et son adversaire est déclaré vainqueur par *kiken gachi* de la manière suivante : si, après avoir examiné un combattant blessé, le médecin informe l'arbitre que ce combattant ne peut poursuivre le combat, l'arbitre, après avoir consulté les juges, met fin au combat en annonçant *soremade* et attribue la victoire par *kiken gachi* à l'autre compétiteur.

En cas de blessure avec saignement, l'arbitre fera appel au médecin pour qu'il intervienne auprès du combattant dans le but d'arrêter le saignement et d'isoler le sang.

Par mesure de sécurité, en cas de saignement, l'arbitre fera appel au médecin autant de fois que nécessaire; il est interdit de combattre avec un saignement.

Cependant, la même blessure avec saignement peut être traitée deux fois par le médecin. La troisième fois, l'arbitre, après consultation auprès des juges, doit mettre fin au combat. Dans ce cas, le combattant blessé perdra le combat par *kiken gachi*.

Blessure mineure ou lésion

En cas de luxation du doigt, par exemple, l'arbitre doit arrêter le combat (par *mate* ou *sono mama*) et permettre au combattant de réduire sa luxation. Cette action doit se faire immédiatement et le combat doit reprendre. Le combattant pourra être autorisé à soigner deux fois le même doigt. Si la même blessure se reproduit une troisième fois, l'arbitre annonce *sore made* et attribue la victoire à l'autre combattant en déclarant *kiken gachi*.

Si, durant un combat, un compétiteur est blessé du fait d'une action de l'adversaire et ne peut continuer, l'arbitre et les juges doivent étudier la situation et prendre une décision en fonction du règlement. Chaque cas doit être analysé en fonction des circonstances qui lui sont propres.

Si un combattant blesse un adversaire de façon intentionnelle, il est sanctionné par *hanso kumake*. Cette action est considérée comme geste antisportif et doit être signalée à l'arbitre en chef et au directeur des tournois.

Durant un combat, si le médecin considère que la santé physique d'un combattant est en danger, il peut, alors qu'il est positionné au bord de la surface de compétition, demander à l'arbitre ou au juge de mettre fin au combat. Une telle intervention entraîne la défaite du compétiteur concerné. Le médecin ne doit donc intervenir qu'en cas de nécessité.

7.2 Précisions aux règlements des tournois et d'arbitrage de judo Québec (REV 14 MARS 2010)

Division	U7	U9	U11	U13	U15	U17	U20	20+	Master
Appellation	Mini-poussin	Poussin	Benjamin	Minime	juvénile	cadet	junior	Sénior	Master
Age	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18-19	20 et plus	35+
Médical	Permis	Permis	Permis	Permis	Permis *	Permis *	Interdit	interdit	Permis
Étranglement	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Verte et +	Verte et +	Verte et +	Verte et +
Clé de bras	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	interdit	Verte et +	Verte et +	Verte et +
Sankaku waza	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Verte et +	Verte et +	Verte et +	Verte et +
Enroulement du cou	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Verte et +	Permis	Permis	Permis	Permis
Drop seoi	Interdit	interdit	Interdit	Interdit	Verte et +	Permis	Permis	Permis	Permis
Makikomi	Interdit	Interdit	Interdit	Permis	Permis	Permis	Permis	Permis	Permis
Sutemi	Interdit	Interdit	Interdit	Verte et +	Permis	Permis	Permis	Permis	Permis
Saisie sous ceinture	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Surclassement de division	Interdit	Interdit	Interdit	Permis **	Permis **	Permis 2 ^e année	Permis	Permis	Permis
2 tournois la même fin de semaine	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Permis	Permis	Permis	Permis
Golden score (ensho sen)	Non	Non	Non	Non	Oui en sélection 2mn	Oui en sélection 2mn	Oui en sélection 2mn	Oui en sélection 3mn	Non
Judogi bleu	Permis mais non obligatoire	Permis mais non obligatoire	Permis mais non obligatoire	Permis mais non obligatoire	Obligatoire omniun	Obligatoire omniun	Obligatoire aux sélections	Obligatoire aux sélections	Obligatoire omniun
Temps de combat	Randori technique	Randori technique	2min maximum	2min maximum	3 min maximum	4min maximum	4min maximum	5min maximum	3min maximum

* Aux tournois de sélection et lors du championnat canadien, un maximum de deux (2) interventions du « médical » est autorisé par combat et par combattant.

** Seulement la deuxième année des U13 et U15 avec l'accord du comité d'excellence pour les tournois de sélection et la finale provinciale des jeux du Québec
Interdit aux championnats canadiens.

Note. Le temps d'immobilisation pour la division U11 est de 10 secondes pour YUKO, 15 secondes pour WAZA ARI et 20 secondes pour IPPON.

N. B. Les techniques ou actions interdites pour ces catégories et/ou groupes de grades n'excluent pas ce qui est interdit par les règlements d'arbitrage de la FIJ.

Pour les tournois qui ne sont pas sous la juridiction de Judo Québec, voir le devis technique spécifique à la compétition ou suivre les instructions du chef arbitre ou du directeur des tournois.

8. Code d'éthique des volontaires

par Raymond Damblant (1975). Préparé pour les Jeux de 1976.

1. Respecter les heures de convocation (début et fin).
2. Attention à la tenue vestimentaire (en tout temps).
3. Respecter les places et lieux réservés.
4. Être discret (voix et gestes).
5. Être efficace dans l'exercice de sa fonction.
6. Respecter les consignes, ordres ou recommandations.
7. Ne pas empiéter sur la responsabilité des collègues.
8. Être à l'écoute des questions.
9. Surveiller l'image de notre sport et de notre pays.
10. Ne rien laisser traîner sur les tables (verres, papiers, etc.).
11. Ne pas hésiter à intervenir dans les cas d'urgence.
12. Respecter les règlements internes.
13. Ne pas fumer sur le lieu de compétition. Les rafraîchissements ou cafés doivent être consommés dans les lieux désignés à cet effet.
14. Ne jamais critiquer l'organisation avec des visiteurs.
15. Informer les responsables du groupe de toute absence.
16. Faire preuve d'impartialité lors des combats.
17. Éviter toute conversation d'ordre politique ou religieux.
18. Être sûr des réponses que vous apportez aux questions.
19. Pas de vidéo, pas de flash sur le site durant les combats. Photos avec discrétion.

INDEX DES EXPRESSIONS COURANTES

- Abandon, 23, 24
 Absence, 10, 33
 Action, 4, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 31
 Action extérieure, 14, 27
 Action intérieure, 14, 27
 Alimentation, 9
 Annulation, 14
 Appel, 23, 27, 29
 Arbitrage, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 23, 29, 32
 Arbitre, 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 31
 Avantage, 24, 25
 Avertissement, 23, 25
- Bande, 7
 Bandes, 18, 19
 Blanc, 7, 8, 15, 19
 Blessure, 28, 29, 30, 31
 Bleu, 7, 8, 12, 15, 19, 20
 Bordure, 9, 13, 15, 16, 21
 Bras, 6, 15
- Ceinture, 4, 12, 18, 19
 Cérémonies, 10
 Chaise, 10, 15, 22, 27
 Chef, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 31
 Chronométrage électronique, 7
 Chronométrage manuel, 7, 17
 Chronomètre, 7, 17
 Chronométrateur, 7, 8, 17
 Collaboration, 5
 Combat, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

Combattants, 4, 7, 15, 18, 20, 21, 29
Combativité, 26
Combinaison, 23, 24
Comité olympique international, 8
Commandements, 4, 6
Commanditaire, 18, 19
Compétiteurs, 4, 6, 7, 8, 10, 19, 22, 32
Compétition, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 33
Condition physique, 4
Consultation, 8, 9, 15, 16, 28, 31
Contrôle, 4, 7, 9
Convocation, 33
Couleurs nationales, 19
Critique, 11, 33

Décision, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 23, 24, 28, 31
Déplacements, 6, 15
Directeur, 9, 31
Discrétion, 5, 7, 11, 19, 33
Disqualification, 18, 23, 25
Distances, 6
Dossard, 18
Drapeaux, 15

Emblème, 18
Équipe, 5, 10, 13, 21, 22, 23
Erreurs, 12
Éthique, 10, 33
Évaluation, 6, 8, 12, 13, 16, 17
Fédération internationale de Judo, 3, 5, 8, 11, 13, 32

Gestes, 6, 11, 14, 33
Gestuelle, 5, 14, 23
Grades, 11, 32

Immobilisation, 7, 17, 23, 24, 32

Impartialité, 5, 33

Indicateur de temps, 15

Infraction, 5, 14

Jambe, 20, 27

Juge, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 32

Jugement, 6, 7, 15

Lettrage, 19

Logo, 20

Main, 16, 22

Marqueurs, 9

Médecin, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

Officiels, 6, 9, 10, 11, 12, 15, 22

Opinion, 9, 10, 14, 15, 16, 17

Pantalon, 9, 19, 20, 27

Pays, 19, 33

Pénalité, 8, 9, 15, 18

Pertinence, 15

Photos, 12, 33

Plaquettes, 17

Pointage, 8, 9

Points, 17

Pratique, 6, 7, 3

Réflexes, 5, 6, 7

Règlements, 5, 6, 7, 9, 10, 14, 16, 29, 30, 33

Respect, 5, 6, 9, 10, 11, 16, 22, 29, 33

Responsabilité, 4, 7, 13, 14, 33

Responsables, 7, 33

Réunions, 5

Saluts, 7, 8, 21, 22
Service médical, 8
Signal sonore, 8
Sortie, 7, 14, 17, 26
Stages, 5
Surface de combat, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 20
Surface de compétition, 9, 10, 16, 20, 21, 22, 29, 30, 31

Table, 5, 10, 21, 33
Tableau électronique, 9
Tableau de marque, 5, 7, 8, 17
Tableau de pointage, 8
Techniques, 4, 6, 10, 21, 32
Tenue, 8, 33
Terminologie, 5

Urgence, 33

Valeur, 4
Validité, 14
Victoire, 22, 23, 24, 25, 30, 31
Vidéo, 33
Vigilance, 15
Visiteurs, 33
Voix, 5, 33
Volontaires, 33
Vue (vision), 4, 7, 13, 15

INDEX DES NOMS JAPONAIS

Fusen gashi, 23, 25
Hajime, 7, 23, 24
Hansoku make, 17, 23, 25
Hantei, 23, 24
Hiki wake, 23, 25, 27
Ippon, 16, 17, 23, 24, 32
Joseki, 21, 22
Jigoro Kano, 5
Judo, 3, 4, 5, 6, 12, 13, 17, 21, 29, 32
Judogi, 8, 18, 19, 26
Kiken gashi, 23, 24
Kotsuke Rei, 21
Kumikata, 26
Matte, 7, 23, 24
Osae komi, 7, 23, 24
Shiai-jo, 11
Shido, 17, 23, 25
Sogo gashi, 23, 24
Sono mama, 7, 23, 24
Sore made, 23, 24
Toketa, 17, 23, 34
Waza ari, 16, 17, 23, 25, 32
Waza ari awasate ippon, 23, 24
Yoshi, 7, 24
Yuko, 16, 17, 23, 24, 32
Yusei gashi, 23, 25