

COMMENT ON GAGNE AU JUDO ?

Il existe plusieurs façons de remporter un combat : par ippon, waza ari ou pénalités.

1. Par Ippon:

Un combattant remporte le combat immédiatement lorsqu'il marque ippon.

Pour cela, il existe différentes façons de marquer ippon:

Techniques debout	Immobilisations	Etranglements, Clés de bras
<p>En projetant l'adversaire avec <u>Force et vitesse</u> <u>Contrôle</u> <u>Impact sur le dos</u></p> <p>S'il manque l'un des critères, l'action vaudra Waza Ari.</p> <p>Si un combattant marque 2 Waza Ari dans le même combat, cela vaudra Ippon. L'arbitre annonce « waza ari-awaza te-ippou »</p>	<p>Pour l'emporter, le judoka doit immobiliser l'adversaire sur le dos pendant 20 secondes, sans que sa jambe ne soit entourée par les jambes de l'adversaire.</p>	<p>En faisant abandonner l'adversaire par <u>étranglement</u> <u>clé de bras</u></p> <p>Le judoka qui abandonne tape 2 fois sur le sol pour signifier son abandon.</p> <p>Autoriser UNIQUEMENT pour les ADULTES.</p>



2. Par Waza Ari:

- judo debout : une attaque qui n'aboutit à un impact net sur les 2 épaules (mais sur le coté)
rapporte Waza Ari.

- judo au sol : une immobilisation maintenue pendant pendant 10 à 19 secondes marque Waza Ari

Le waza ari est un avantage important dans le combat mais pas décisif.

L'adversaire peut toujours infliger ippon ou waza ari.

3. par pénalités:

Au judo, il existe des règles strictes pour attaquer et défendre de façon à sécuriser le combat mais aussi pour inciter à l'offensive.

Ainsi, lorsqu'un combattant commet une faute, il reçoit un Shido, c'est à dire une pénalité.

Au 3eme shido, le combat est perdu.

Quelques exemples de fautes:

- pas d'attaque pendant plus de 45 secondes
- attitude défensive exagérée (bras tendue)
- fausse attaque (attaque pas faite pour faire tomber mais pour fuir la situation)
- le judoka protège son revers
- saisie en prise unilatérale sans attaquer dans les 5 secondes
- saisie en prise pistolet sur la manche
- refus de saisir l'adversaire (fuite)
- attitude défensive exagérée en bloquant l'adversaire avec un bras
- sortie de tapis

.....

4. Et si personne ne gagne ?

Si aucun n'est déclaré en fin du temps réglementaire, l'arbitre peut déclarer égalité « Hikiwaké », ou bien le combat continue en « golden score », le 1er qui marque.

LES GESTES DES ARBITRES

Les gestes de l'arbitre central :

			
HAJIME / SOREMADE Annonce le début ou la fin du combat	MATTE Annonce l'arrêt momentané du combat	OSAEKOMI Annonce le début d'une immobilisation marquer la position 3s	TOKETA Annonce la sortie d'une immobilisation
			
SONOMAMA / YOSHI Au signal sonomama, les judokas ne doivent plus bouger. Au signal Yoshi, le combat reprend.	Geste qui permet à l'arbitre central d'appeler les juges arbitres (arbitres de coins).	ANNULATION Geste qui permet d'annuler une valeur. Ici un Waza-ari est annulé	NON VALABLE Indique qu'une technique est non valable.

