



Judo

Guide des officiels techniques

- Marqueurs -
- Chronomètres -
- Préposés aux tableaux -

Guide réalisé par
- Raymond Damblant
- Gabriel Gay



Rôles des officiels techniques

Généralités

Les officiels techniques font partie intégrante de l'équipe qui dirige et administre les combats

Il y a trois fonctions distinctes :

- Les marqueurs
- Les chronométrateurs
- Les préposés aux tableaux

Ils sont indispensables au déroulement des combats, peu importe le niveau de compétition.

Ce n'est pas une fonction facile mais un choix que vous aurez plaisir à faire.

Leur intégrité et leur compétence ne doivent jamais être mises en doute et ils doivent être respectés de tous. Mais n'oublions pas :

Le respect doit se mériter.

Toutes les compétitions doivent se dérouler avec la même intégrité et la même rigueur car il n'y a pas de compétitions plus importantes les unes que les autres.

Les officiels techniques sont des bénévoles ayant une certaine connaissance du judo, mais tous doivent avoir une formation spécifique bien documentée et être familiers avec la gestuelle et les termes d'arbitrage.

Ils doivent faire preuve d'une grande concentration pendant plusieurs heures malgré l'ambiance extérieure. Ils ne doivent pas hésiter à se faire remplacer régulièrement afin de garder leur concentration.

Ils doivent être attentifs et prompts à réagir aux décisions de l'arbitre, car toute erreur peut fausser l'issue d'un combat voire même d'une compétition.

Le privilège d'être à la table des officiels techniques impose un certain standing; leur comportement est observé de tous. Ils devront avoir une attitude neutre devant la performance des compétiteurs. Ils sont l'image de notre sport et de l'organisation.

Ils doivent revêtir la tenue vestimentaire prévue par le comité organisateur ou une tenue vestimentaire correcte (ex : pas de casquette...). Ils ne doivent pas adopter une position négligée à la table.

Ils doivent éviter toute conversation inutile dans le cadre de leur fonction.

Ils doivent garder un « contact visuel » avec l'arbitre tout au long du combat.

Ils doivent respecter l'horaire de convocation pour être en place suffisamment à l'avance afin d'effectuer toutes les vérifications requises, de se familiariser avec les éléments de leur tâche et de poser les questions pertinentes avant le début des combats et pour assister aux réunions le cas échéant.

Ils doivent éviter de critiquer l'organisation devant des tiers, mais faire leurs commentaires auprès du responsable.

Ils doivent travailler en équipe tout en respectant les responsabilités de chacun.

Les marqueurs

Les marqueurs cumulent souvent à l'échelle régionale, provinciale ou nationale leur fonction avec celle d'annonceur.

Ils doivent donc appeler les combattants et inscrire les résultats des combats, et, dans certains cas inscrire pour homologation les points requis pour les grades.

Avant le début de la compétition, ils doivent étudier les feuilles de combat afin de savoir quel genre d'élimination est en vigueur (pool, repêchage...) et quels sont les renseignements à inscrire sur la feuille de combat si nécessaire (ex : temps de combat, résultat technique, points pour les grades...)

Ils doivent vérifier les feuilles de combat pour déceler une éventuelle erreur ou oubli (nom, dojo, etc...)

Ils doivent avoir une écriture lisible et éviter de faire des ratures. Cette écriture doit respecter l'espace prévu sur les feuilles.

Ils doivent se familiariser avec la prononciation des noms des compétiteurs et avec le micro pour s'assurer que leur voix est bien compréhensible. Ils doivent se familiariser aussi avec le tableau de marque afin d'en faire rapidement une bonne lecture.

En général, les noms inscrits sur les feuilles débutent par le nom de famille suivi du prénom, du nom du dojo, province ou pays. En cas de doute sur un nom ou autre, avertir le directeur du tournoi.

N'inscrire les résultats que lorsqu' on est sûr qu'il n'y pas de possibilité de changement. Tout changement ou correction sur la feuille doit être paraphé par le directeur du tournoi.

Ne pas oublier que les feuilles de combat se lisent de haut en bas, donc le premier compétiteur appelé porte le judogi bleu ou le ceinturon bleu. Celui-ci débute et termine le combat à la droite de l'arbitre.

Ex : Tremblay Jean en bleu – Gagnon Marcel en blanc

Afin d'assurer un déroulement fluide de la compétition, les marqueurs/annonceurs devront s'assurer que les prochains compétiteurs ont été appelés en préparation afin qu'il n'y ait pas de temps d'arrêt inutile entre deux combats.

Ils doivent s'assurer que le numéro de combat affiché correspond au numéro de combat inscrit sur la feuille.

Si à l'issue d'un combat, les deux combattants ont obtenu le même résultat (par exemple un waza ari ou un yuko chacun). Le résultat devra être enregistré sur la base d'une décision.

Si les résultats servent à l'homologation des points pour l'obtention d'un grade, seul le résultat technique compte et le résultat technique est mis entre parenthèses ou encerclé.

Voir tableau ci-dessous

Pointage

Vainqueur par	Points Comp.	Points grades	Abréviation
Ippon	10	(10)	
Waza ari	7	(7)	
Waza ari awasate ippon	10	(10)	
Sogo gachi (victoire par combinaison)	10	(10)	SG
Kiken gachi (abandon)	10	(0)	K
Fusen gashi (par défaut)	10	(0)	F
Hansoku make (disqualification)	10	(0)	H
Yuko	5	(5)	
Décision	1	(0)	
Équivalence shido 3	7	(0)	
Equivalence shido 2	5	(0)	
Yuko +équivalence shido 3	7	(5)	
Waza ari + équivalence shido 3	10	(7)	

Note : Peu importe le nombre de yuko, la marque maximum est de 5 points.

Pour éviter toute erreur, le marqueur doit avoir une bonne méthode de travail pour toujours savoir où il en est dans les combats.

Ex : quand les compétiteurs sont appelés : il encercle le no de combat.

Quand les compétiteurs sont sur le tapis : il rayé le no de combat.

Quand le combat est terminé : il met une croix sur le no de combat.

Exemples de feuilles de combat

Tournoi : _____ Date : _____ Sexe : M F Nom du compétiteur : _____
 Lieu : _____ Catégorie : _____ Kg ou Lbs Temps / Combat : _____ Minutes _____

Pool A

				GR	1	2	3	4	5	6	Rang			
1x2	1x2	1x2	1x2	1								A-1	Première position	
2x3	3x4	3x4	3x4		2									B-2
1x3	1x3	1x5	2x6			3								
2x4	2x3	1x5	4x6		4									
1x4	4x5	4x6	2x3			5								
2x3	1x3	2x3	2x5		6									
	1x4	4x5	3x5											
	2x4	2x5	3x6											
	1x4	3x6	1x4											
	3x5		3x5											
	2x4		2x4											
	5x6		5x6											

Pool B

				GR	1	2	3	4	5	6	Rang				
1x2	1x2	1x2	1x2	1								Troisième position	Perdant de A1 & B2		
2x3	3x4	3x4	3x4		2										
1x3	1x3	1x5	2x6			3									
2x4	2x3	1x5	4x6		4										
1x4	4x5	4x6	2x3			5									
2x3	1x3	2x3	2x5		6										
	1x4	4x5	3x5												
	2x4	2x5	3x6												
	1x4	3x6	1x4												
	3x5		3x5												
	2x4		2x4												
	5x6		5x6												

Tournoi : _____

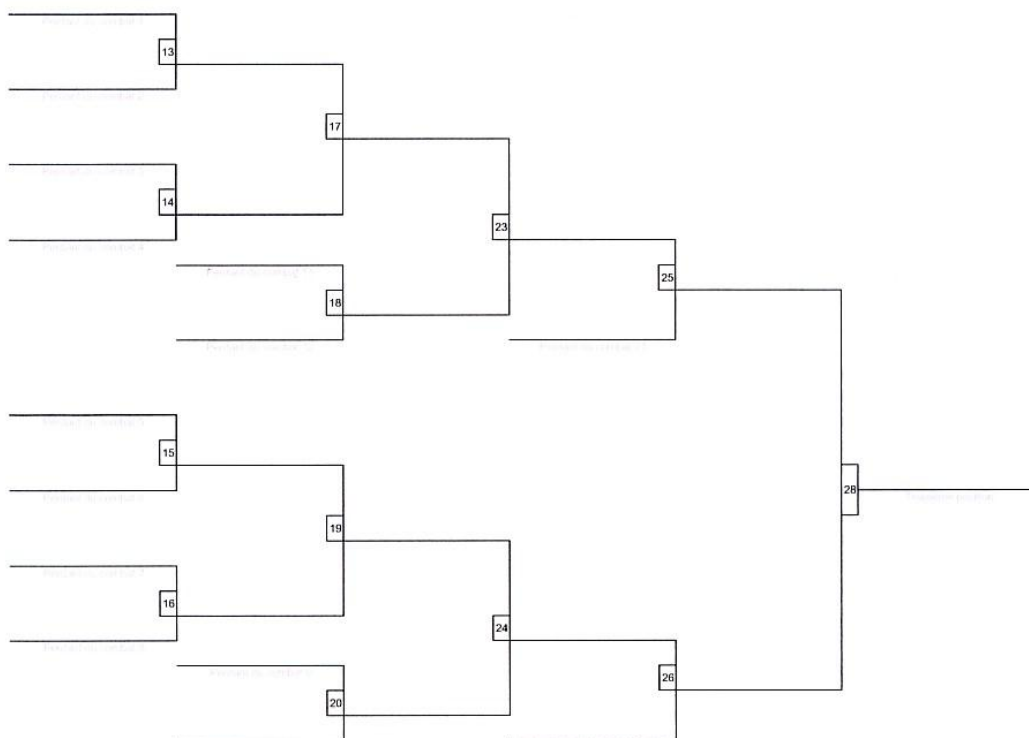
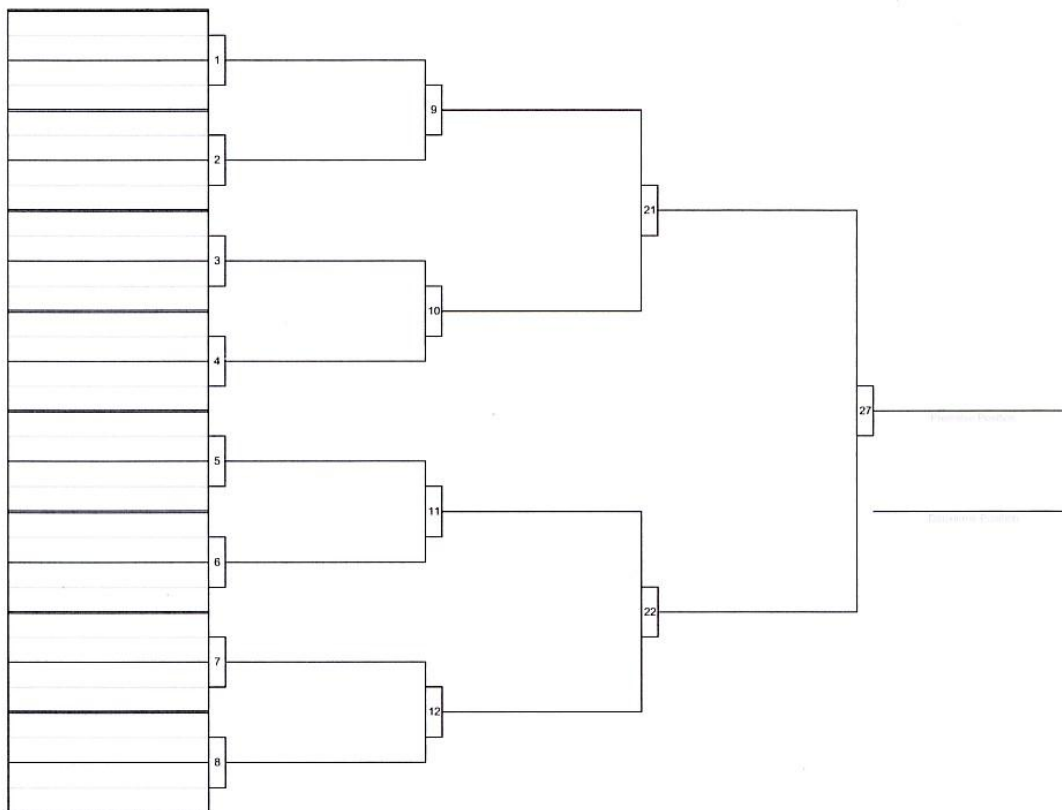
Date : _____

Sexe : _____ F _____ M

Lieu : _____

Catégorie : _____ Kg

Temps / Combat : _____



Les chronométrateurs

Généralement, il y a deux chronométrateurs par surface de combat ; un préposé pour le temps de combat et un préposé pour le temps d'immobilisation (osaekomi).

Il faut être calme, mais rapide dans le geste. Il faut donc être très attentif aux annonces de l'arbitre. Il faut donc rester concentré du début à la fin du combat.

Ils doivent vérifier le nombre de chronomètres : un pour le temps de combat, un pour les immobilisations et un de réserve; vérifier leur bon état de marche et s'assurer de bien comprendre leur fonctionnement ainsi que celui de l'affichage que ceux-ci soient manuel, électronique ou informatique.

Ils doivent se familiariser avec le signal sonore manuel ou électronique.

Les chronométrateurs du temps de combat

Ils devront s'informer du temps de combat, ainsi que du temps de prolongation «golden score» (encho sen) s'il y a lieu.

Si un temps de repos est accordé, le chronométrateur doit décompter le temps qui doit être égal au temps de combat et actionner le signal sonore à la fin de celui-ci.

Temps de combat

2 min.	U11 - U13
3 min.	U15
4 min.	U17 - U20
5 min.	+20 (sénior)
3 min.	Master

Golden score

2 min.	U15 - U17 - U20
3 min.	+20 (sénior)

*Ces temps s'appliquent tant chez les hommes
que chez les femmes*

Ils doivent s'assurer d'avoir le **drapeau jaune** requis pour le chronométrage manuel.

Les drapeaux doivent être manipulés en parfaite synchronisation entre l'annonce de l'arbitre et le chronomètre.

Le chronométrateur préposé à la durée du combat doit avant le début du combat lever le **drapeau jaune** pour indiquer à l'arbitre qu'il est prêt pour commencer.

Il déclenche le chronomètre à l'annonce et à la vue du geste de hajime ou de yoshi et baisse le drapeau.

Il arrête le chronomètre à l'annonce de maté, sore made ou de sono-mama et lève le drapeau jaune.

Les chronomètres ne doivent être remis à zéro que lorsque les compétiteurs sont sortis de la surface compétition et après que le marqueur ait inscrit le temps du combat sur les feuilles si requis.

Les chronométrateurs d'immobilisation

Ils doivent s'informer dans certain cas du temps d'immobilisation spécifique pour les jeunes judokas U11.

Ils doivent s'assurer d'avoir le **drapeau vert** requis pour le chronométrage manuel.

Le chronométrateur préposé aux immobilisations déclenche le chronomètre à l'annonce et à la vue du geste d'osaekomi et lève le **drapeau vert**.

Il l'arrête à l'annonce et à la vue du geste, de l'arbitre, de toketa ou mate et baisse le **drapeau vert**. Et, après lecture, remet de chronomètre à zéro. Il doit mémoriser le temps écoulé pour informer l'arbitre, si celui-ci le demande à nouveau.

À l'annonce de sono mama il arrête le chronomètre, **baisse le drapeau vert** et, repart le chronomètre à l'annonce de Yoshi et **lève le drapeau vert**.

À l'annonce de toketa, le préposé aux immobilisations dans le cas de chronométrage manuel, doit indiquer à l'arbitre si le temps écoulé correspond à une évaluation : plus de 15 secondes mais moins de 20 pour yuko et de 20 secondes mais moins de 25 pour waza ari.

Cette indication se fera à l'aide de plaquettes conventionnelles.

Plaquettes conventionnelles



Yuko



waza ari

Le signal sonore de fin de combat doit retentir soit à la fin du temps de combat ou à la fin des 25 secondes d'immobilisation ou à la fin des 20 secondes s'il y a eu un waza ari au préalable.

Si l'arbitre annonce osaekomi en même temps ou avant que ne retentisse le signal de fin de combat, le temps de l'immobilisation continue jusqu'à : 20 secondes pour l'annonce de waza ari awasate ippon, 25 secondes pour ippon ou à l'annonce de toketa. Le signal de fin de combat ne doit pas retentir avant la fin de l'immobilisation.

Immobilisation

25 sec.	Pour ippon
20 sec.	S'il y a déjà un waza ari inscrit au tableau
20 sec.	Pour waza ari
15 sec.	Pour yuko

Spécifique aux U11

20 sec.	Ippon
15 sec.	Waza ari
10 sec.	yuko

Les préposés aux tableaux

Les préposés au tableau est responsable de l'affichage des décisions de l'arbitre, il doivent être particulièrement attentif au déroulement du combat. Il faut retenir que le tableau de marque est le **seul repère visuel** pour tous (arbitres, juges, compétiteurs, entraîneurs et spectateurs) et que toute erreur sera un sujet de controverse.

Ils doivent s'assurer que le coté bleu et blanc du tableau correspond à la place des compétiteurs respectifs.

Les préposés au tableau ne prennent d'ordre que de **l'arbitre central**, lui seul peut demander un changement au tableau.

Ils doit suivre le combat très attentivement pour inscrire une évaluation au bon compétiteur surtout dans le cas ou l'arbitre n'indique pas quel est le compétiteur qui bénéficie de l'évaluation.

Il ne doit pas mettre de marque trop rapidement, et en aucun temps anticiper la décision de l'arbitre mais s'assurer qu'il n'y a pas de contestations susceptibles de faire changer la décision de la part des juges.

Les évaluations techniques yuko sont cumulatives.

Lorsque l'arbitre annonce une sanction à un compétiteur, le préposé affiche la sanction et affiche à l'autre compétiteur l'évaluation correspondante.

Pénalité	Équivalence pour l'autre compétiteur
Shido 1	aucune
Shido 2	yuko
Shido 3	Waza ari
Shido 4	Hansokumake (ippon)

Il ne peut y avoir deux sanctions affichées pour un même compétiteur.

Dés qu'une sanction supérieure est annoncée, la sanction inférieure edoit être enlevée au tableau ainsi que l'évaluation correspondante attribuée à l'autre compétiteur avant que la nouvelle sanction et l'équivalence ne soient affichées.

Les marques aux tableaux ne sont enlevées que quand les compétiteurs sont sortis du tapis et que le marqueur aura pris toutes les informations requises pour les feuilles de combat.

Exemples de tableaux :





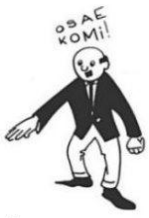



Tableau manuel



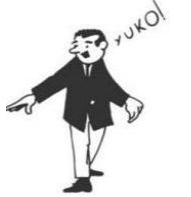







Tableau électronique

Le tableau ci-dessous regroupe les gestes d'un arbitre et les actions que chacun des officiels techniques doivent poser suite à ces décisions.

Termes traduction	Gestes de l'arbitre	Action Chronomètre combat	Action chronomètre immobilisation	Action préposé au tableau
<p>Hajime commencez</p>		<p>Actionner le chronomètre et abaisser le drapeau jaune</p>		
<p>Matte arrêtez</p>		<p>Arrêter le chronomètre et lever le drapeau jaune</p>		

<p>O saekomi Début de l'immobilisation</p>		<p>Même si temps de combat est terminé laisser courir le temps jusqu'à la fin ou à l'annonce de toketa</p>	<p>Actionner le chronomètre. Lever le drapeau vert et vérifier si tori a un waza ari . (25 secondes seulement)</p>	
<p>Sono mama Ne bougez plus</p>		<p>Arrêter le chronomètre et lever le drapeau jaune</p>	<p>Arrêter le chronomètre et baisser le drapeau vert</p>	
<p>Yoshi continuez</p>		<p>Repartir le chronomètre et abaisser le drapeau jaune</p>	<p>Repartir le chronomètre et lever le drapeau vert</p>	
<p>Toketa Immobilisation interrompue</p>			<p>Arrêter le chronomètre. Baisser le drapeau vert. Montrer la plaquette d'évaluation s'il y a lieu. Remettre le chronomètre à zéro</p>	

<p>Ippon victoire</p>	 <p>VICTOIRE I</p>			<p>Enregistrer l'évaluation</p>
<p>Waza ari Avantage important</p>	 <p>AVANTAGE IMPORTANT</p>			<p>Enregistrer l'évaluation</p>
<p>Yuko Avantage</p>	 <p>AVANTAGE</p>			<p>Enregistrer l'évaluation</p>
<p>Sore made terminez</p>	 <p>TERMINÉ I</p>	<p>Arrêter le chronomètre. Laisser sortir les combattants. Laisser le marqueur inscrire le temps. Remettre le chronomètre à zéro</p>		

<p>Shido 1 Avertissement</p>				<p>Enregistrer la sanction Pas d'équivalence pour l'autre compétiteur</p>
<p>Shido 2 ou 3</p>				<p>Enregistrer la sanction et l'équivalence pour l'autre compétiteur. Enlever la sanction inférieure et son équivalence.</p>
<p>Non valable ou annulation</p>				<p>Modifier l'évaluation selon la décision de l'arbitre</p>
<p>Désignation du vainqueur</p>				<p>Laisser sortir les compétiteurs. Laisser le marqueur prendre toutes les informations et enlever toutes les évaluations et sanctions.</p>

Dessin de Jean jacques Jolois (1972) 2^e dan membre du club Hakudokan