2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

1. RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF.

a) La pesée :
Il s'occupe de la pesée et de l'inscription des combattants en vérifiant les licences, les grades et les poids.

b) La Gestion du temps de combat et d'immobilisation :
Il prend le temps de combat, des immobilisations et suit les instructions données par l'arbitre.

c) Le Marquage:
Il inscrit au tableau de marque les valeurs et pénalités données par l'arbitre.

d) Gestion des poules et tableaux :

Il remplit le tableau ou la poule de déroulement des combats.
Il appelle les judokas qui doivent combattre et ceux qui se préparent.

2. RÔLE DE L'ARBITRE.

L'arbitrage c'est :

- VOIR ET SAVOIR : placement et déplacement, positionnement ; connaissances et compréhension du judo et de ses règles.

- COMMUNIQUER : échanger, annoncer la marque, vérifier le score, se faire comprendre des combattants, des juges, de la table.

- ANALYSER / DÉCIDER : diriger le combat.

L'arbitre :

a) Il dirige le combat et rend la décision.

b) Il attribue les valeurs et les pénalités.

c) Il annonce MATTÉ si cela est nécessaire.

d) Il vérifie le tableau de marque.

3. LES CONDITIONS DE PRATIQUE.

La surface de compétition :
Elle est composée de 2 parties, de couleurs différentes :
- la surface de combat, où se réalisent les combats qui peut varier de 6m X 6m à 8m X 8m.
- la surface de sécurité, minimum de 2m jusqu'à la catégorie minimes et 3m à partir de la catégorie cadets.

La tenue des combattants :
Ils doivent porter un judogi de couleur blanche ou presque blanche et confectionné avec solidité et une ceinture solide qui correspond au grade du combattant.

Les combattants devront :
- avoir les ongles coupés courts,
- ne pas porter d'objet métallique,
- ne pas avoir de bijou, ni de maquillage.

Les cheveux longs devront être noués à l'aide d'un chouchou sans partie métallique.
Les filles devront mettre un tee-shirt blanc ou presque blanc.

4. LE DÉROULEMENT DU COMBAT.

Il commence par le salut.

Au début du combat, au signal de l'arbitre, les combattants saluent la surface de combat, entrent, se saluent mutuellement, avancent et attendent le HAJIMÉ de l'arbitre pour commencer.

En fin de combat, après la désignation du vainqueur, ils reculent et se saluent.

Les temps de combat :

Catégories	Benjamins	Minimes *équipes collèges*	Cadets Juniors *équipes lycées*	Seniors
Temps de Combat	2 minutes *puis décision si nécessaire*	3 minutes *golden score 1minute, puis décision si nécessaire*	4 minutes *golden score illimité*	5 minutes (masculins) 4 minutes (féminines) *golden score illimité*
Temps d'immobilisation pour marquer ippon: 20 secondes				

L'arbitre dirige le combat. Les commissaires sportifs l'assistent dans ce rôle :

- Au HAJIMÉ (commencez), le chronomètre est mis en marche.

- Au MATTÉ « Arrêt momentané du combat », le chronomètre est arrêté et remis en marche au HAJIMÉ.

- Le chronomètre est stoppé soit par IPPON (victoire), soit par SORÉMADÉ (fin du temps de combat).

Le Matte : Arrêt momentané du combat.

Il s'applique dans plusieurs cas :

- Lorsque les combattants sortent de la surface de combat.
- Quand aucune action n'est visible au sol et qu'il n'y a pas de progression.
- Quand il faut sanctionner l'un des combattants.
- Quand l'un ou l'autre des combattants se blesse.
- Lorsqu'il est nécessaire de réajuster le judogi.
- Dans tous les cas où l'arbitre le juge nécessaire.

5. LES ADAPTATIONS EDUCATIVES DU REGLEMENT

Selon les catégories d'âge, le règlement est adapté afin de permettre aux plus jeunes de pratiquer un judo éducatif et de prévenir les risques de blessure.
Le règlement se rapproche de celui des seniors au fur et à mesure des tranches d'âge.

Cf. Annexes « Règlements des jeunes FFJDA » jointes

6. LES VALEURS

Il existe 3 valeurs en Judo.

Pour être valable, une technique de projection doit être amorcée en position debout et à l'intérieur de la surface de combat.

- IPPON :

Ippon *debout* s'obtient par la projection de l'adversaire à partir des critères suivants :

- une chute de l'adversaire largement et directement sur le dos
- avec vitesse.
- avec force.
- avec contrôle de la projection.
- et sans temps d'arrêt significatif
- les chutes en pont (pieds et tête en simultanés au sol) seront validées ippon

Ippon *au sol* s'obtient en maintenant l'adversaire 20 secondes en osaekomi.

GESTE DU IPPON
(bras tendu à la verticale au dessus de l'épaule – paume de la main vers devant)

- WAZA-ARI

Debout, l'arbitre donne WAZA-ARI quand un des critères du Ippon est manquant :
- l'action manque de vitesse
- la projection manque de contrôle
- l'adversaire ne tombe pas directement ou largement sur le dos

Waza-Ari *au sol* s'obtient en maintenant l'adversaire de 15 à 19 secondes en OSAEKOMI.

L'obtention de 2 Waza-Ari donne un I PPON, dans ce cas l'arbitre annonce WAZA-ARI AWAZATÉ IPPON.

WAZA-ARI

(bras tendu à l'horizontale dans l'alignement de la ligne des épaules – paume de la main vers le bas)

YUKO :

Debout, l'arbitre donne YUKO quand :

- un combattant projette son adversaire avec contrôle en général sur le coté (flanc).
- et qu'il manque 2 des 3 critères pour le Ippon.

Yuko *au sol* s'obtient en maintenant l'adversaire de 10 à 14 secondes en OSAEKOMI.

YUKO
(bras tendu vers le bas, en diagonale – paume de la main vers soi)

EN OSAE KOMI
Temps d'immobilisation (en secondes) et valeurs

	YUKO	WAZA-ARI	IPPON
Pour tous	De 10 à 14''	De 15 à 19''	20''

À l'annonce de TOKÉTA qui met fin à l'OSAÉKOMI, le chronomètre des immobilisations est arrêté. Le commissaire sportif annonce le temps d'immobilisation et l'arbitre annonce la valeur.

TOKÉTA
Quand il y a sortie d'immobilisation l'arbitre annonce « Tokéta » et son bras fait un va-et-vient de droite à gauche, pendant 2 à 3 secondes.

7. LES PENALITES

Les fautes commises par un ou les combattant(s) sont pénalisées.

A chaque faute légère, l'arbitre annonce SHIDO.

Les SHIDO n'accordent pas de point à l'adversaire.

A l'issue du combat, en cas d'égalité entre les judoka au niveau des valeurs, le compétiteur ayant le moins de SHIDO est déclaré vainqueur.

Le quatrième SHIDO correspond au HANSOKU MAKE, disqualifie le combattant et donne la victoire à l'autre.

L'HANSOKUMAKÉ direct sanctionne des actions dangereuses ou contre l'esprit du judo et donne directement la victoire à l'adversaire, ce qui élimine donc du combat le compétiteur qui le reçoit.

Pour signaler une faute, l'arbitre arrête momentanément le combat (par MATTÉ ou SONOMAMA). Il fait le geste qui correspond pour donner la pénalité, puis désigne le fautif de l'index et annonce SHIDO ou HANSOKU MAKE.

Attribution des pénalités :

(Shido, hansoku make) :

Pointer l'index (poing fermé) en direction du compétiteur.

CAS DE SHIDO

1) La non combativité :

NON-COMBATIVITÉ : c'est le fait qu'un ou deux combattants, en position debout, ne réalisent pas d'attaque sincère pendant une trop longue période (20 à 30 secondes) et sans nuire à la construction de l'adversaire.

Faire tourner les avant-bras vers l'avant au niveau de la poitrine puis pointer l'index en direction du compétiteur.

B) LE DIVING

Se jeter directement sur la tête lors d'une technique (comme uchi mata) est interdit.
Le combattant peut être repêché.

C) ATTITUDES CONTRAIRES A L'ESPRIT :

- Ne pas écouter l'arbitre.
- Faire des remarques ou des gestes inutiles et déplacés.
- Toute action qui vise à METTRE EN DANGER L'ADVERSAIRE .

Le combattant n'est pas repêché.

8. D'AUTRES GESTES

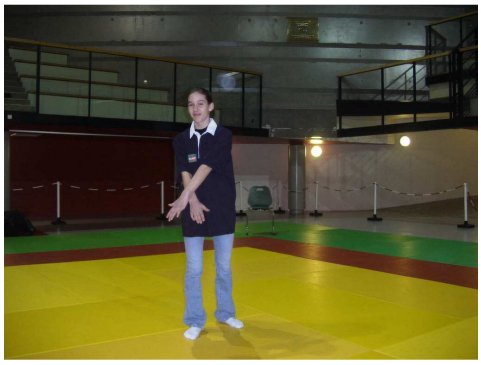
ANNULATION :

En cas d'erreur, l'arbitre peut annuler la valeur o u la pénalité qu'il a donnée afin de la modifier.

Pour cela, il montre le geste d'une main et annule de l'autre, en faisant un geste de va et vient au dessus de l'épaule (bras tendu).

REAJUSTER LE JUDOGI :

Quand le judogi est sorti de la ceinture, quand le pantalon est défait, l'arbitre demande au combattant de se rhabiller avec ce geste : la main gauche croisée sur la main droite.



VICTOIRE :

À la fin du combat, l'arbitre avance d'un pas (gauche-droite) désigne le vainqueur et recule d'un pas (droite-gauche).

Bras tendu en direction du vainqueur

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

A- Arbitre / Juge

- Avant il révise son règlement et sa gestuelle
- Pendant il est très concentré dans sa mission
- Après il analyse sa prestation et corrige

B- Organisateur

- Avant il consulte le cahier des charges
- Pendant il respecte le programme et anticipe
- Après il établit le bilan et boucle le dossier

C- Reporter

- Avant il établit un scénario et contacte les médias
- Pendant il couvre l'évènement
- Après il réalise un dossier de presse

D- Autres Tâches

- Avant il fait l'inventaire du matériel et installe
- Pendant il assure le bon usage des installations
- Après il range et remet en état

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Dépar temental

Pré requis : le jeune officiel doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
COMMISSAIRE SPORTIF	1. application des règles Chronométrage des rencontres. Suit les gestes de l'arbitre et renseigne le tableau des marques. Connaissance des termes et gestes Connait les immobilisations	Utilisation du chrono Connaissance du règlement : HAJIMÉ, MATTÉ Connaissance du vocabulaire et des gestes de l'arbitre : YUKO, WAZA-ARI, IPPON, SHIDO, HANSOKUMAKÉ, SOREMADÉ, OSAEKOMI TOKETA	Trois Arbitrages / jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
JUGE	2. Pertinence des décisions Vérification du suivi par rapport au tableau officiel des résultats. Distingue les valeurs dans l'échelle des projections.	Apprécie et valide les gestes de l'arbitre. Signale les gestes dangereux. Bonne gestuelle	
	3. Efficacité par une autorité affirmée	Apprécie et valide les gestes de l'arbitre.	

Répondre au protocole de certification perm et :

L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence

Niveau Académique

Pré requis : Le jeune officiel doit :

- être investi au niveau de son département.
- justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
COMMISSAIRE SPORTIF ARBITRES ET JUGES	1. application des règles Participe à la pesée. Chronométrage. Suivi des tableaux ou des feuilles de poules.	Capacité de remplir les tableaux. Connaissance des règlements des gestes et vocabulaire des arbitres .	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
	2. Pertinence des décisions Appréciation des sanctions : Non combativité, KUMIKATA, mauvaise attitude 3. Efficacité par une autorité affirmée Bonne évaluation des actions et utilise la gestuelle correspondante	Applique les sanctions adéquates. Communique avec les juges et la table Se positionne bien A de la voix	

Répondre au protocole de certification perme t :

L'acquisition du niveau national et la mention de s on niveau sur sa licence.

Niveau National

Pré requis : le jeune officiel doit :
être investi au niveau de son académie.
justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de france par les membres de la CMN.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
COMMISSAIRE SPORTIF	1. Application des règles Pesée Vérification de la licence et du Certificat Médical.	Connaissance et application du règlement.	Officier sur le championnat de France et validation en collaboration avec la FFJDA
ARBITRES ET JUGES	2. Pertinence des décisions Connaissance parfaite du rôle.	Placement. Gestuelle parfaite. Communication complète avec l'arbitre.	
	3. Efficacité par une autorité affirmée	Communication avec les 2 juges. Respect de l'éthique Judo	

Répondre au protocole de certification perme t :

L'acquisition du niveau national et la mention de s on niveau sur sa licence

EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE	Compétences attendues à tous les niveaux pour la fo nction de JEUNE OFFICIEL JUDO

COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 5 :l'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, aussi bien au cours du combat qu'en fin de combat lorsqu'aucun avantage n'est marqué ou que les judokas sont à égalité.

L'EVALUATION sera effectuée en deux parties distinctes lors du championnat de France :
- un questionnaire théorique (QCM) sera proposé la veille de la journée de compétition (coefficient 1).
- une note pratique sera déterminée par l'évaluation du jeune officiel dans la fonction d'arbitre et de juge (coefficient 2) lors de la journée de championnat

Points à effectuer	Élément à évaluer	Niveau départemental 10 à 12/20	Niveau académique 12 à 14/20	Niveau national 14 à 20/20 (lycées : option facultative EPS)
14/20 Partie pratique (Coefficient 2)	*VIGILANCE, ATTENTION, IMPLICATION et SERIEUX* CRITERES COMPORTEMENTAUX *PLACEMENTS, VOIX et GESTES*	1 à 3 pts	3 à 5 pts	5 à 7 pts
		- JO rapidement hésitant et confus - JO ayant du mal à se concentrer sur le déroulement du combat dès que le combat devient compliqué -JO trop statique -Voix difficilement audible -Absences ou inadaptation des gestes	- Tâche effectuée avec sérieux - Attention présente, mais le JO peut se laisser perturber par des éléments extérieurs ou l'enchaînement des combats -JO avec des déplacements limités, tardifs et qui peuvent gêner les juges ou les combattants -Voix audible -Les principaux gestes sont maîtrisés	- Tâche effectuée avec sérieux - Le JO arrive à maintenir une attention et une vigilance pendant toute la durée de la compétit ion, sans se laisser perturber par d'éventuels éléments extér ieurs ou l'enchaînement des combats -JO qui se déplace en fonction de ses combattants e t de ses juges -Voix clairement audible des combattants et de la t able de marque -L'ensemble des gestes sont maîtrisés
	ATTRIBUTIONS DES VALEURS CRITERES TECHNIQUES *GESTION DE COMBAT*	1 à 3 pts	3 à 5 pts	5 à 7 pts
		-les projections simples sont identifiées mais annoncées avec des écarts de valeur. -les projections sur des actions complexes ne sont pas distinguées -Aucune pénalisation de combattant -Interventions complètement inadaptées et contraires au déroulement du combat -En cas de décision à la fin du combat, le JO n'arrive pas à discerner clairement un vainqueur, malgré la présence d'indicateurs significatifs	- Projections globalement identifiées avec de légers écarts de valeurs -Interventions tardives pour pénaliser -Utilisation exclusive de certaines pénalités -En cas de décision à la fin du combat, le JO arrive à discerner un vainqueur sur des combats où il y a des indicateurs significatifs	- Projections clairement identifiées avec précision a u niveau de la valeur annoncée -Attribution des pénalités justes aussi bien au niv eau de l'identification que du timing -En cas de décision à la fin du combat, le JO arriv e à discerner un vainqueur et argumenter son choix sur des combats qui ont été très disputés
06/20 Partie théorique (Coefficient 1)	***CONNAISSANCE DU REGLEMENT***	1 à 3 pts	4 à 5 pts	5 à 6 pts
		Connaissance insuffisante à moyenne du règlement	Connaissance correcte à très bonne du règlement	Connaissance très bonne à excellente du règlement

UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCE S

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique…) donnera lieu à l'attribution de la pastille de couleur correspondante.

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune officiel sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'arbitre ou juge sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATIO N

Le JO assure le suivi de sa formation par l'intermédiaire de son passeport UNSS.

Dès que possible l'UNSS proposera à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUS : www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Services régionaux UNSS,

Services départementaux UNSS

Adresse de la fédération concernée : FEDERATION FRANCAISE DE JUDO

21-25, avenue de la Porte de Châtillon – 75014 PARIS
Tél. : 01.40.52.16.16
Internet : www.ffjudo.com

ANNEXES DU RÔLE DE COMMISSAIRE SPORTIF

1. LE TABLEAU DE MARQUE

Il sert à l'arbitre, aux combattants et aux autres personnes pour savoir où en est le combat (temps qu'il reste) et les valeurs que chacun a obtenues.

En cas de pénalités, le commissaire sportif l'indique et note la valeur correspondante.
En cas d'égalité au tableau de marque à la fin du combat (valeur ou pénalité), il y a mise en place d'une prolongation (1 mn en minimes, 2mn en cadets et juniors et 3mn en séniors): c'est le GOLDEN SCORE (le score du 1er combat est conservé sur le tableau de marque) ; le premier qui marque un avantage remporte le combat.
Si à la fin du golden score, aucun des combattants n'a fait la différence, les arbitres attribuent la victoire par décision.

Pour les benjamins, il n'y a pas de Golden Score : décision à la fin des 2 minutes de temps règlementaire.

Exemple de tableau d'affichage :

Rouge	0	1	0	2
	Ippon	Waza/Ari	Yuko	Pénalités (Shido)
Blanc	0	0	1	

Lecture du tableau de marque :

Le Rouge a marqué un Waza-Ari et a été pénalisé par 2 Shido.
La première pénalité est gratuite, elle n'attribue pas de point à l'adversaire
Le blanc bénéficie d'un Yuko résultant des 2 Shido du rouge.

2. LE SUIVI DES POULES.

Les combats se déroulent dans l'ordre indiqué sur la feuille.

Pour marquer le résultat du combat, il faut simplement indiquer :

1. Les scores dans la case du vainqueur :
   - les points du vainqueur
   - les points du perdant, séparés par une barre horizontale

Notations : Ippon = 100 Waza Ari = 010 Yuko = 001

Golden score : Dans la case du vainqueur, on note le résultat du combat de la fin du temps réglementaire sans tenir compte des avantages marqués au Golden Score.

Exemple de Feuille de poules après les combats :

	Nom Prénom	Club	1-2	3-4	1-3	2-4	1-4	2-3	V	Points	Classement
1	Durand Pierre	Paris	100/000		100/000		100/000		3	30	1er
2	Étienne Mathieu	Lyon	X			010/000		X	1	7	4ème
3	Martin Paul	Dijon		X	X			010/000	1	7	3ème
4	Dupond Franck	Lille		100/000		X	X		1	10	2ème

Ordre des combats : 1-2, 3-4, 1-3, 2-4, 1-4, 2-3.

Décompte des points en poule :

Ippon = 10pts / Waza Ari = 7pts / Yuko = 5pts / golden score ou décision = 1pt

Explications du mode de classement des combattants :

1. On regarde d'abord celui qui a obtenu le plus grand nombre de victoires. Seul Pierre à 3 victoires donc, il est 1er.

2. En cas d'égalité de victoires, on regarde le nombre de points marqués.
   Franck a 10 points donc il est 2ème.

3. En cas d'égalité de victoires et de points, on regarde le vainqueur du combat entre les 2 combattants.
   Paul a gagné le combat contre Mathieu, Paul est donc 3ème et Mathieu 4ème.

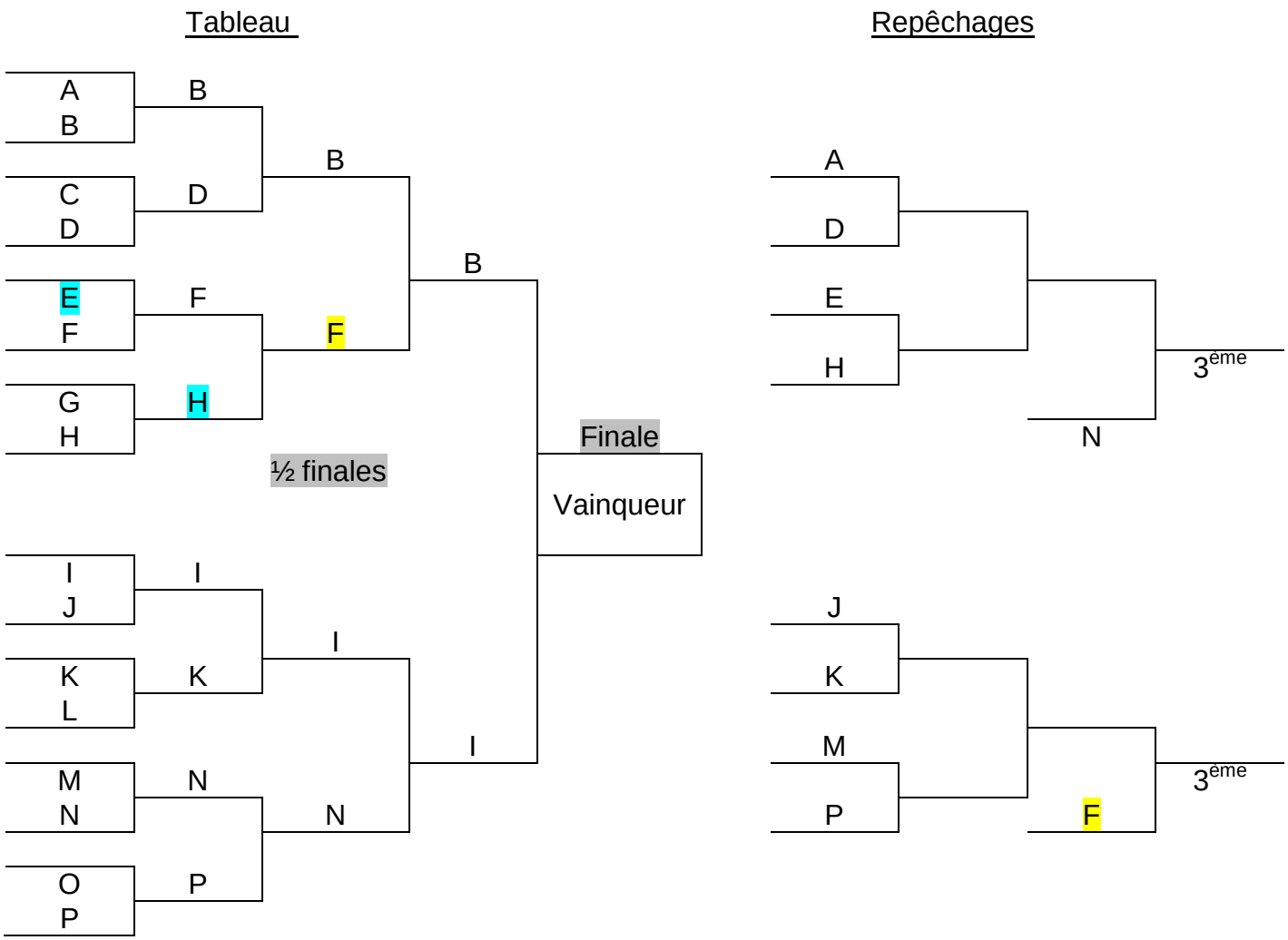
3. LE SUIVI DES TABLEAUX AVEC DOUBLE REPÊCHAGE

Un tableau à double repêchage signifie que si je perds, il faut que mon adversaire arrive en demi-finale pour que je puisse être repêché.

Pour le remplir, il faut que le vainqueur du combat avance sur la ligne suivante.
Sous le nom du vainqueur, il faut noter le score tel qu'il s'affiche au tableau de marque (le score du vainqueur est noté en premier, celui du perdant ensuite ; séparé par un slash « / »)

Exemple :
- victoire par ippon du blanc (sans aucune autre marque) : 100 / 000
- victoire du rouge par waza ari par cumul de 3 shidos blanc : 010 / 000.3

Exemple de tableau et de repêchage :



ANNEXES EXEMPLES DE Q.C.M.

QCM 1 = 10 questions

1) Avoir une saisie normale, c'est tenir :

a) de la main gauche, le côté droit de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture et de la main droite, le côté gauche de la veste de l'adversaire au-dessus de la ceinture.

b) avec les deux mains du même côté.

c) saisir d'une main un côté n'importe où sur le judogi de l'adversaire et de l'autre main le revers du judogi au bras de l'adversaire.

2) Le geste du « Yuko », c'est :

a) le bras tendu à l'horizontale, paume vers le bas.

b) le bras plié vers le thorax.

c) le bras tendu en diagonale (45°) vers le bas.

3) Quand un judoka tombe sur la cuisse, suite à une attaque, j'attribue :

a) un « Yuko ».

b) Rien.

c) un « Shido ».

4) Si mes deux juges donnent une même valeur qui est différente de la mienne, je :

a) garde la mienne.

b) les appelle.

c) mets la même qu'eux.

5) Au bout de combien de temps attribue-t-on Ippon sur une immobilisation :

a) 15 secondes.

b) 25 secondes.

c) plus de 40 secondes.

6) Quand un combattant sort seul et volontairement du tapis, l'arbitre :

a) annonce « Matte » et donne un « Shido ».

b) annonce « Matte » et ne donne rien.
c) laisse continuer le combat.

7) « Hansoku make » correspond à :
a) une infraction légère.

b) une faute grave.

c) une disqualification obligatoire de toute la compétition

8) A partir des minimes, saisir en dessous de la ceinture, c'est :
a) autorisé.

b) strictement interdit.

c) autorisé seulement en défense.

9) L'annonce de Toketa se fait :
a) quand un combattant fait souvent la même technique.

b) après l'annonce de osaekomi si le combattant sort de l'immobilisation

c) Pour finir le combat.

RÈGLEMENT BENJAMIN

10) Les formes techniques autorisées sont :
a) les « Sutémis ».

b) les « Seoi-Nage » à genoux.

c) les techniques de hanches.

QCM 2 = 10 questions

1) Je donne « Osaekomi » quand :

a) celui qui est immobilisé, a les deux épaules qui touchent le sol.

b) « Uke » est sur le dos et «Tori » sur lui peut aussi être sur le dos.

c) celui qui est immobilisé a une épaule qui touche le sol.

2) Je donne « Matte » :

a) quand il n'y a pas de progression au sol.

b) si un acte défendu est commis.

c) à chaque fois qu'un combattant le demande.

3) J’annonce « Yuko », je suis en désaccord avec mes juges, un donne « Ippon » et l’autre « Waza-Ari », je dois:

a) conserver mon « Yuko ».

b) appeler mes juges pour trouver un accord.

c) donner « Waza-Ari ».

4) Quand un combattant attaque la tête en avant vers le bas :

a) je donne « Hansoku make » et le combat s’arrête.

b) je donne « Hansoku make » et j’appelle le médecin.

c) je dis « Matte » par précaution et je fais recommencer le combat.

5) un 4ème « Shido » amène à :

a) un arrêt temporaire du combat.

b) un arrêt du combat et une disqualification de la compétition.

c) un « Hansoku make ».

6) Quel terme est utilisé pour signaler un abandon :

a) « Fusen-Gachi ».

b) « Kiken-Gachi ».

c) « Sogo-Gachi ».

7) Au Golden Score en minimes :

a) on redémarre le combat pour 1 minute.

b) on redémarre le combat pour 2 minutes

c) on redémarre le combat pour un temps égal au temps de combat

8) La taille réglementaire du judogi est :

a) 5 cm maximum au-dessus du poignet pour les manches et au-dessus de la cheville pour le pantalon.

b) 5 à 10 cm d’écart entre la manche et le bras et entre la jambe et le pantalon.

c) 10 à 15 cm d’écart entre la manche et le bras et entre la jambe et le pantalon.

d) être suffisamment grand pour que l’adversaire puisse le saisir.

9) Si un combattant défait volontairement son judogi, l’Arbitre :

a) le prévient.

b) lui donne « Hansoku make ».

c) le pénalise d’un « Shido ».

10) L’Arbitre se place :