

# Livret du commissaire sportif



Saison 2017/2018

# Table Des matières

<b>Définition</b>	3
<b>Préparation</b>	4
<b>La pesée</b>	5
<b>Le passeport</b>	6
<b>La licence</b>	9
<b>Le certificat médical</b>	10
<b>Le poids du combattant</b>	11
<b>Le suivi de la compétition</b>	12
<b>La poule</b>	15
<b>Le tableau</b>	17
<b>Le tableau avec repêchage systématique</b>	19
<b>Le tableau repêchage intégral</b>	20
<b>Le suivi des combats</b>	21
<b>Rappel de quelques règles</b>	23
<b>Les gestes de l'arbitre</b>	24
<b>Les manifestations par équipe</b>	26
<b>L'ordinateur</b>	29
<b>Evoluer en tant que commissaire sportif</b>	34
<b>Synthèse</b>	36

# DEFINITION

## ▮ Rôle du Commissaire

Le commissaire sportif est indispensable au bon fonctionnement d'une compétition, il fait partie intégrante de l'équipe d'arbitrage et d'organisation ; c'est pour cette raison que nous apportons une attention particulière à sa formation.

Lors de chaque manifestation, il est placé sous la tutelle du Responsable des Commissaires Sportifs, lui-même sous la responsabilité d'un membre élu et d'un instructeur d'arbitrage.

Les tâches de Commissaire Sportif sont :

- Le contrôle des pesées et des passeports,
- Le suivi de l'organisation de la compétition dont il a la charge,
- Le suivi des combats se déroulant sur son tapis,
- L'encadrement de la table.



# PREPARATION

## ▢ **La Convocation**

En fonction des demandes et disponibilités du Commissaire Sportif, une convocation lui est envoyée environ 3 semaines avant la date de la manifestation soit par courrier, soit par mail par le responsable des Commissaires Sportifs et il lui est demandé de donner sa réponse une semaine avant la manifestation.

Elle précise l'horaire de convocation du Commissaire Sportif ; il est important que cet horaire soit respecté pour ne pas démarrer la pesée ou la manifestation en retard.

En cas de désistement, le Commissaire Sportif est prié d'en informer le responsable des Commissaires Sportifs au plus vite et dans la mesure du possible de se trouver un remplaçant.

## ▢ **La Tenue**

Le respect du Commissaire Sportif n'est pas simplement basé sur la qualité de son travail mais également sur l'image qu'il donne. Il est donc important de s'habiller de façon correcte et d'éviter les tenues trop décontractées.

## ▢ **Le Matériel**

Le Commissaire Sportif est tenu d'apporter son matériel de travail personnel :

1. un ou deux stylos
2. un blanco
3. un surligneur
4. un chronomètre

# LA PESEE

## La pesée des mineurs :

ils se présenteront en sous vêtements sur la balance officielle (une tolérance de 100 gr sera tolérée).

Il est interdit de pénétrer dans une salle de pesée avec tout appareil pouvant effectuer des photos ou vidéos.

Tout combattant, accompagnant ou officiel se présentant dans une salle de pesée avec ces appareils se verra immédiatement exclu de la compétition.

Les combattants majeurs seront pesés en sous-vêtements, voire nus à leur demande dans un local aménagé à cet effet. Le judoka mineur n'est pas autorisé à se peser nu.

Lorsqu'un combattant est en règle vis-à-vis des instructions précédentes, celui-ci est alors invité à monter sur la balance officielle de la table pour faire enregistrer sa catégorie de poids en respectant les instructions suivantes ou prioritairement celles du responsable de la pesée.

Les combattants doivent se présenter aux heures de pesées définies préalablement ; un combattant en retard pourra être disqualifié par le responsable de la compétition.

La salle de pesée n'est accessible qu'aux athlètes et aux responsables de la pesée (pas de parents, pas de professeurs).

Les commissaires sportifs doivent être du même sexe que les compétiteurs.

Tous les combattants doivent être pesés **en sous-vêtement (voire nus) cf. p. 5 : Nouveautés 2015/2016.**

Si une balance de contrôle est disponible, une seule pesée officielle est tolérée.

Si deux balances indiquent des poids différents, le poids de la balance favorisant le plus le combattant sera officialisé.

Lors d'un championnat sur qualification, aucun changement de poids vers le bas n'est permis ; pour les jeunes athlètes (non seniors), le changement de poids vers une catégorie supérieure est permis.

Lors des compétitions de loisirs, les seniors sont autorisés à changer de catégorie vers le haut uniquement.

Les changements de catégories de poids doivent être mis en évidence selon le code défini par le responsable de la pesée (**fluo par exemple**)

**ATTENTION : quel que soit le cas, le refus d'une inscription ne peut être décidé que par le responsable ou le délégué de la compétition ; les Commissaires Sportifs ne sont pas habilités à refuser un combattant.**

# Le passeport

Le passeport est « l'historique » du combattant, il est valable pour huit licences sportives et contient toutes les informations sportives de son propriétaire. Le passeport « jeune » est autorisé jusqu'à la catégorie d'âge Cadet 1. Au-delà, le combattant est tenu de présenter un passeport adulte.

Le Commissaire Sportif doit vérifier la présence des éléments suivants sur le passeport :

- le combattant s'inscrit dans la bonne catégorie d'âge,
- le passeport doit être en cours de validité (inférieur à 8 ans),
- la première page contenant les informations du titulaire doit être entièrement remplie,
- une photo du combattant doit être apposée à l'emplacement prévu à cet effet et tamponnée par une autorité fédérale (ligue, CORG...),
- le combattant ou son tuteur légal doivent avoir signé le passeport à l'emplacement prévu à cet effet (1<sup>ère</sup> page),
- les grades doivent être signés et le grade du combattant doit être supérieur au minimum requis pour la compétition ; si un ou plusieurs grades ne sont pas signés, le combattant devra combattre avec la ceinture correspondant au dernier grade homologué,
- les grades doivent être signés jusqu'à la ceinture marron par un professeur diplômé d'état, au de là par le secrétariat du CORG,
- en cas d'homologation en cours d'un grade de ceinture noire, le combattant pourra présenter un justificatif signé du secrétariat du CORG attestant de la présente homologation accompagné d'une pièce d'identité,
- les modifications et erreurs d'inscription doivent être mises en évidence sur la feuille de pesée (fluo par exemple).

**Attention : la nationalité française est impérative uniquement pour participer aux championnats de France individuels 1ère division.**

# Vérifier que :

## ➤ Vérifier l'identité

Code barre

L'identité du combattant correspond à la photo tamponnée par un organisme fédéral.

Le combattant s'inscrit dans la bonne catégorie d'âge.

La nationalité du combattant l'autorise à combattre dans la manifestation.

Le passeport est en cours de validité (8 ans).

La signature du combattant.

Le passeport est en cours de validité (8 ans).

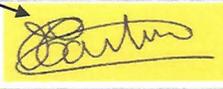
NOM **MARTON Claire**

  
F 13081982 MARTON

  
Fédération Française de Judo

**IDENTITÉ DU TITULAIRE**

Nom de jeune fille: **MARTON**  
Prénoms: **Claire**  
Date de naissance: **13 août 1982**  
Lieu de naissance: **Paris**  
1<sup>ère</sup> nationalité: **française** 2<sup>e</sup> nationalité:  
Domicile: **21/25 avenue de la porte de Châtillon**  
CP **75014** Ville: **Paris**  
Domicile: \_\_\_\_\_ CP: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

Signature du titulaire (et de son représentant légal pour les mineurs) authentifiant l'exactitude des renseignements demandés: 

Passport délivré le: **8 septembre 2005**  
(saison sportive)

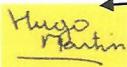
  
M 15071996 MARTON

**nom** **MARTON**  
**prénom** **Hugo**

**IDENTITÉ DU TITULAIRE**

  
Fédération Française de Judo

Date de naissance: **15 juillet 1996**  
Lieu de naissance: **Paris**  
Adresse: **21/25 avenue de la porte de Châtillon**  
Code postal: **75014**  
ville: **Paris**  
Adresse (en cas de changement): \_\_\_\_\_  
Code postal: \_\_\_\_\_  
ville: \_\_\_\_\_  
N° sécurité sociale: \_\_\_\_\_

Signature de titulaire et de son représentant légal authentifiant l'exactitude des renseignements demandés:   
**Hugo Marton**  
Titulaire

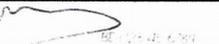
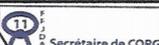
Passport délivré le: **23 septembre 2005**  
Représentant légal

Code barre

L'identité du combattant correspond à la photo tamponnée par un organisme fédéral.

Le combattant s'inscrit dans la bonne catégorie d'âge.

La signature du combattant et de son tuteur légal

GRADES JUDO, JUJITSU			GRADES JUDO, JUJITSU		
GRADES	DATE D'OBTENTION	SIGNATURE (NOM LISIBLE) DE L'ENSEIGNANT (numéro de son brevet d'état ou titre d'enseignement)	GRADES	DATE D'OBTENTION	AUTHENTIFICATION
C. noir	24/01/1997	 BE : 075 45 6789	C. N IX <sup>e</sup> Dan		
C. bleu	04/06/1996	 BE : 075 45 6789	C. N VIII <sup>e</sup> Dan		
C. vert	02/12/1994	 BE : 075 45 6789	C. N VII <sup>e</sup> Dan		
C. orange			C. N VI <sup>e</sup> Dan		
C. jaune			C. N V <sup>e</sup> Dan		
C. orange-jaune			C. N IV <sup>e</sup> Dan		
C. blanche-jaune			C. N III <sup>e</sup> Dan		
C. blanche	15/02/1990	 BE : 075 45 6789	C. N II <sup>e</sup> Dan	 A Secrétaire de COG	
			C. N I <sup>er</sup> Dan	 A Secrétaire de COG	

➤ Vérifier les grades

Les grades « kyu » sont datés et signés par le professeur du club

Les grades de ceinture noire sont datés et signés par le secrétaire de COG

**grades judo, jujitsu**

**L'ACCESSION AU GRADE DE CEINTURE NOIRE 1<sup>er</sup> DAN**

➔ **CONDITIONS DE PRESENTATION**

- Le candidat doit être au minimum « adèle » de l'association pour au moins deux ans différents tests d'accès au grade de ceinture noire 1<sup>er</sup> dan (compétition ou épreuve technique).
- Il doit posséder la ceinture marron depuis au moins 1 an.
- Il doit être en possession d'un passeport judo (noté « validé » par le trameur de licence dont celui de l'année en cours).
- La signature de l'enseignant du club du candidat doit être apposée sur le passeport à la place et la ligne correspondante à l'examen.
- À partir de la date de l'examen (1<sup>er</sup> dimanche de l'examen) pour l'inséquent en « continuation de l'enseignement » qui s'y poursuit la période d'apprentissage des techniques de la ceinture jaune.

Demandé à ton professeur comment devenir ceinture noire.

grades	date d'obtention	signature de professeur
ceinture marron		
ceinture bleue		
ceinture verte		
<b>ceinture orange-verte</b>	02/01/2004	
ceinture orange	01/04/2004	
ceinture jaune-orange	01/07/2004	
ceinture jaune	01/10/2004	
ceinture blanche-jaune (à partir de 7 ans)	01/01/2005	
ceinture blanche (7 ans et plus)	01/04/2005	
ceinture blanche (5 ans et plus)	01/07/2005	
ceinture blanche (3 ans et plus)	01/10/2005	

# La licence sportive FFJDA

La licence sportive est l'engagement du sportif auprès de la fédération française de judo.

Son acquisition permet entre autre de mutualiser les moyens financiers et ainsi d'organiser les manifestations sportives. Elle garantit par ailleurs que le combattant est assuré durant les entraînements en club et au cours des compétitions.

Son acquisition est donc obligatoire pour participer aux manifestations.

Le combattant doit prouver l'acquisition de cette licence, soit en présentant une carte de licence à son nom, soit en apposant le timbre de licence associé sur son passeport sportif. Dans de plus rares cas (perte, vol), le combattant pourra présenter un duplicata délivré par la FFJDA.

Pour être autorisé à combattre, le combattant doit pouvoir présenter 2 licences (ou timbres) dont celle de l'année sportive en cours dans un club concerné par le niveau de la manifestation.

**ATTESTATION** : la présentation du formulaire de demande de licence (feuille volante) n'est pas suffisante à l'acceptation en compétition.

2 CERTIFICATS MÉDICAUX		VIGNETTES FFJDA		VIGNETTES FFJDA		3 CERTIFICATS MÉDICAUX		COUPE	
Le certificat médical devra figurer dans la case correspondant à la compétition en cours.		Le combattant devra apposer le timbre de licence sur le passeport sportif.		Le combattant devra apposer le timbre de licence sur le passeport sportif.		Le combattant devra apposer le timbre de licence sur le passeport sportif.			
Dr Jean BERNARD 01 - OMNIPRATICIEN "Conventionné" 22 rue de la République 75000 PARIS 75 1 04576 9 1 0 5 25		Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F13081982 Date naissance 13/08/1982 Fonction		Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F13081982 Date naissance 13/08/1982 Fonction		Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F13081982 Date naissance 13/08/1982 Fonction		Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F13081982 Date naissance 13/08/1982 Fonction	
Compétition 1 Date Signature et cachet		6 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		Compétition 2 Date Signature et cachet		6 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		EUROPEENNES	
Compétition 1 Date Signature et cachet		7 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		Compétition 2 Date Signature et cachet		7 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		TURIS	
Compétition 1 Date Signature et cachet		8 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		Compétition 2 Date Signature et cachet		8 <sup>e</sup> SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'autentifier.		STATIS	
								RESERVEES	
								FFJDA	
								NON AFFILIÉS	

# LE CERTIFICAT MEDICAL

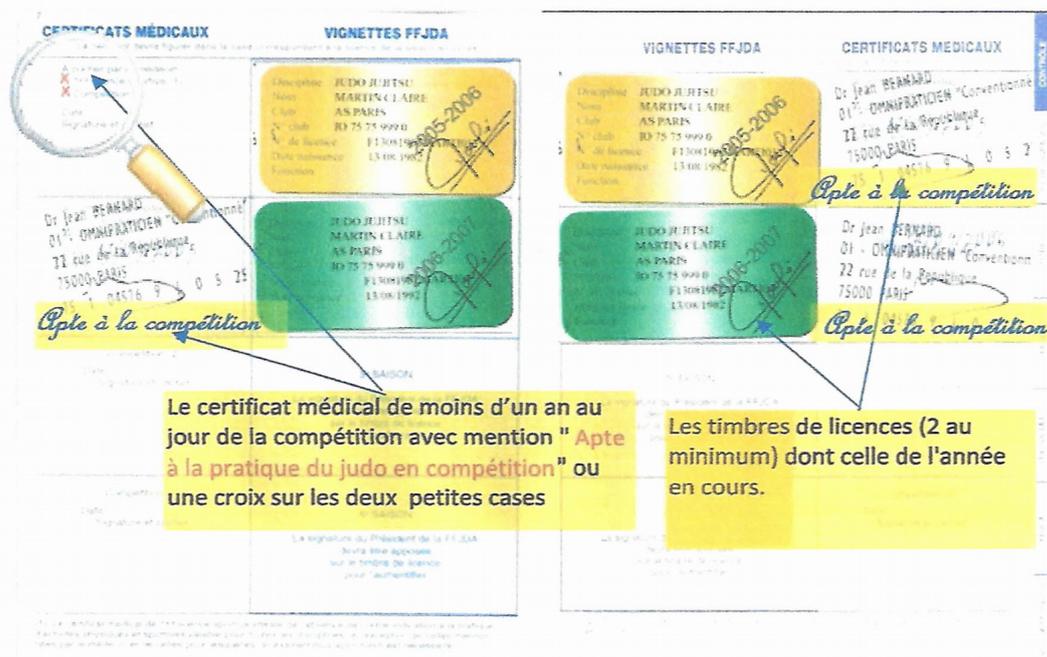
Suite à la loi n° 2016-41 du 26 janvier 2016 de modernisation de notre système de santé et au décret n° 2016-1157 du 24 août 2016 le certificat médical évolue.

Pour la saison 2016-2017, tous les demandeurs d'une licence FFJDA (première licence ou renouvellement) devront présenter un certificat médical établissant l'absence de contre-indication à la pratique du sport y compris en compétition datant de moins d'un an par rapport à la date de la demande de licence. A compter de la saison prochaine le certificat médical sera exigé **tous les trois ans** en cas de renouvellement consécutif de licence dans la même fédération. Dans ce cas un questionnaire d'autocontrôle de santé devra être renseigné.

En cas de réponse positive à l'une des questions, un certificat médical sera exigé. ATTENTION ! une nouvelle directive du Ministère chargé des sports reçue le 5 septembre 2016 :

Entre le 1er septembre 2016 et le 1er juillet 2017, il est possible de solliciter un renouvellement de licence sans présentation d'un certificat médical (ni de l'attestation justifiant avoir répondu négativement à chaque rubrique d'un questionnaire de santé) dès lors qu'un certificat médical aura été présenté à l'occasion de la rentrée 2015-2016 ou de l'année 2016 selon la période de référence utilisée pour les licences.

- **Les timbres de licences (2 au minimum)**



**Attention :** A partir janvier 2018, le certificat médical sera exigé tous les trois ans en cas de renouvellement consécutif de licence dans la même fédération. Dans ce cas un questionnaire d'autocontrôle de santé devra être renseigné. En cas de réponse positive à l'une des questions, un certificat médical sera exigé.

# LE POIDS DU COMBATTANT

Lorsqu'un combattant est en règle vis-à-vis des instructions précédentes, celui-ci est alors invité à monter sur la balance officielle de la table pour faire enregistrer sa catégorie de poids en respectant les instructions suivantes ou prioritairement celles du responsable de la pesée.

Les combattants doivent se présenter aux heures de pesées définies préalablement ; un combattant en retard pourra être disqualifié par le responsable de la compétition.

Les commissaires sportifs doivent être du même sexe que les compétiteurs.  
Tous les combattants doivent être pesés en sous-vêtement (voire nus) cf. p. 5 :  
**Nouveautés 2015/2016**

Si une balance de contrôle est disponible, **une seule pesée officielle est tolérée.**  
Si deux balances indiquent des poids différents, le poids de la balance favorisant le plus le combattant sera officialisé.

Lors d'un championnat de premier échelon (départemental), les combattants s'inscrivent dans la catégorie de leur poids au jour de la compétition.

Lors d'un championnat sur qualification, aucun changement de poids vers le bas n'est permis ; pour les jeunes athlètes (non séniors), le changement de poids vers une catégorie supérieure est permis.

Lors des compétitions de loisirs, les seniors sont autorisés à changer de catégorie vers le haut uniquement.

Les changements de catégories de poids doivent être mis en évidence selon le code défini par le responsable de la pesée (**fluo par exemple**).

# LE SUIVI DE LA COMPETITION

Le commissaire est tenu d'assister au briefing pour écouter les consignes. Il doit s'installer à l'heure indiquée par le coordinateur à la table qui lui est attribuée et en tout état de cause 5mn avant le début des combats. Il doit initier les nouveaux commissaires au maniement des ordinateurs. Au cours de la manifestation, le commissaire sportif est responsable du suivi de la compétition dans la ou les catégories qui lui a (ont) été attribuée(s).

Sa tâche consiste ainsi à :

- appeler les combattants
- assurer le suivi des combats (voir chapitre suivant)
- remplir les documents retraçant le déroulement de la compétition.

## ► L'appel des combattants

- Tapis 1 (ou nom du tapis), catégorie ... (poids), masculin ou féminin, sur le tapis untel contre untel (pas de prénom et le premier appelé est ceinture rouge)
- Après le hajimé, dans le même ordre, appeler les combattants suivants à se préparer comme suit : tapis (n° ou nom du tapis) se préparent untel (rouge) contre untel (blanc)
- A la fin de chaque combat, indiquer le vainqueur comme suit : tapis (n° ou nom du tapis) vainqueur : nom du combattant,
- Appeler les combattants suivants, etc...
- En cas de blessure sur le tapis, appeler : médecin, tapis (n° ou nom du tapis), s'il vous plaît.
- A partir du 2<sup>ème</sup> tour, noter l'heure de fin de combat et respecter les 10 minutes de repos.
- Si l'un des combattants ne se présente pas au bout d'une minute, faire un 2ème appel, puis à nouveau au bout d'une mm un 3ème appel. A l'issue de ce 3ème appel le combattant ne se présente toujours pas, le combattant présent est vainqueur.

**ATTENTION : il convient de vérifier que personne ne parle avant de commencer une annonce avec le micro.**

## ► Les documents de compétition

A l'issue de chaque combat, le commissaire sportif doit inscrire le résultat de celui-ci sur les feuilles de compétition qui lui sont confiées.

Ces feuilles peuvent être de types différents :

- poules de 3, 4, 5 ou 6 combattants,
- tableaux simples
- poules puis tableaux
- tableaux à double-repêchage
- tableaux à repêchage systématique
- tableaux à repêchage intégral

Un exemple de chacun de ces types de feuilles ainsi que les instructions de remplissage est décrit ci-après.

En tout état de cause, il convient de respecter les instructions communes suivantes. Cette feuille est la seule trace officielle de la compétition auprès des instances fédérales. Il est donc important de remplir fidèlement le résultat de chaque combat, et ce, le plus lisiblement possible.

A partir de la catégorie d'âge des cadets, les manifestations officielles sont le support des passages de grades (ceinture noire) par le biais de la relation grade-championnat. Les combattants, en fonction du nombre de Ippon et de Waza-ari marqués, se voient attribuer un nombre de points comptant pour leur passage de grade. Il convient donc de reporter fidèlement le nombre de valeurs marquées mais aussi de pénalités comme décrit ci-dessous.

Le commissaire sportif doit ainsi écrire l'affichage de fin de combat en inscrivant dans l'ordre, le nombre de Ippon et de Waza-ari, suivi éventuellement et de façon distincte (entre parenthèse, en indice ou exposant, dans une couleur différente....) du nombre ou de la lettre correspondants aux pénalités reçues au cours du combat.

Les différentes pénalités sont décrites ici :

- Pendant le combat, il pourra y avoir 2 shidos, le 3<sup>ème</sup> sera pénalisé par Hansokumake (2 shidos suivis d'une disqualification). Seuls les avantages techniques (WA ou Ippon) sont affichés sur le tableau. A l'issue du combat en cas d'égalité de valeurs uniquement le combat continue en Golden Score.
- **3<sup>ème</sup> shido** = Ippon pour l'adversaire.
- Hansoku make direct avec possibilité de continuer la compétition = 1 ippon pour l'adversaire : écrire la lettre H pour les pénalités ; exemple : 10\00<sub>H</sub>
- Hansoku make direct avec interdiction de continuer la compétition = 1 ippon pour l'adversaire, écrire la lettre x pour les pénalités ; exemple : 10\00
- Victoire par forfait (fusen-gashi) = 1 Ippon pour l'adversaire, écrire la lettre F pour les pénalités ; exemple : 10\00<sub>F</sub>

- Victoire par abandon (kiken gaski) = 1 Ippon pour l'adversaire, écrire la lettre A pour les pénalités ; exemple : 10\00<sub>A</sub>
- Victoire par arrêt médical = 1 Ippon pour l'adversaire, écrire la lettre M pour les pénalités ; exemple : 10\00<sub>M</sub>
- **Golden score** : aucune limite de temps pour le golden score. Sur le temps réglementaire, les pénalités ne décident pas de la victoire, si les valeurs techniques (Waza) sont à égalité à l'issue de celui-ci, il y a GS avec conservation du tableau de marque.

Pendant le GS, la première technique validée ou la différence de shido (tel que ci-dessous) arrête le combat et permet de désigner le vainqueur.

**IMPORTANT : les valeurs marqués lors du golden score ne sont plus comptabilisées pour la relation grade championnat.**

	<i>Ippon</i>	<i>WA</i>	<i>shido</i>	<i>Ippon</i>	<i>WA</i>	<i>shido</i>	<i>Ippon</i>	<i>WA</i>	<i>shido</i>
<b>blanc</b>		1	1		1	1		1	<b>2</b>
<b>bleu</b>		<b>1</b>			<b>1</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	<b>1</b>
temps		0.00			GS	1.24		GS	1.52
		<b>Fin de combat</b> ➔ <b>GS</b>			<b>Shido bleu, le combat continue</b>			<b>2ème shido bleu, victoire blanc</b>	

De plus, lorsqu'un combattant est arrêté par le médecin au cours d'un combat, il convient au Commissaire Sportif de demander au médecin si ce combattant est autorisé à continuer la compétition.

Afin de gérer au mieux les temps de récupération, le Commissaire Sportif est invité à noter l'heure à l'issue de chaque combat.

Lorsqu'une catégorie est en passe d'être terminée, le Commissaire Sportif prévient son responsable afin que celui-ci puisse lui confier une autre catégorie le plus rapidement possible.

Lorsqu'une feuille est entièrement remplie, le commissaire signe son nom en bas de la feuille et la fait parvenir à son responsable.

## ► La poule

L'un des documents permettant de suivre le déroulement d'une compétition est la « poule ». On désigne par ce terme un tableau répertoriant les résultats des combats de chaque combattant avec tous les autres combattants de la poule.

Cette formule est utilisée pour les catégories contenant un très faible nombre de participants ou bien comme phase qualificative pour un tableau final (sans repêchage). La plupart des poules contiennent 3, 4, 5 ou 6 combattants.

- 1) Tous les combattants doivent se rencontrer.
- 2) Si un combattant abandonne la compétition, que ce soit pour cause de blessure ou autre, tous les combats qu'il a déjà effectués doivent être annulés. On fera le classement de la poule qu'avec les judokas qui auront effectués tous leurs combats.
- 3) Pour plus de clarté, annoter le résultat intégral du combat dans la case du vainqueur, sous forme de fraction. Un ----- dans la case du perdant sera suffisant.
- 4) Lors de la comptabilisation des points, pour le classement, on totalisera sous la forme Ippon = 10pts ; waza ari = 7 pts
- 5) Le classement :  
Sera déclaré vainqueur :
  - celui qui aura le plus grand nombre de victoires
  - en cas d'égalité de victoires, celui qui aura le plus de points
  - en cas d'égalité, le vainqueur du combat qui les a opposés

### Poule à lecture diagonale

CLUB	GRADE	NOM Prénom					V	Pts	Classement
		DURAND		$\frac{10}{01}$	X	X	1	10	3
		DUPONT	X		X	X	0	0	4
		MARIN	$\frac{10}{00}$	$\frac{01}{00}$		$\frac{10}{00}$	3	21	1
		DUPUIS	$\frac{01}{00}$	$\frac{10}{01}$	X		2	11	2

1X2 3X4 1X3 2X4 1X4 2X3

## Poule à lecture verticale

Date : \_\_\_\_\_ Proas : \_\_\_\_\_ Poule n° : \_\_\_\_\_  
 Lieu : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Table n° : \_\_\_\_\_

Compétition  Dept  Région  I.R.  Zone   
 Catégorie  Benjamins  Minimes  Cadets  Juniors  Seniors

Responsable arbitres : .....

Responsable commissaires sportifs : .....

CLUBS	Grades	Noms Prénoms	1/2	3/4	1/3	2/4	1/4	2/3	Victoires	Points	classement
		1									
		2									
		3									
		4									

### CLASSEMENT :

1er : .....

2ème : .....

3ème : .....

3ème : .....

Reporter dans la case du vainqueur ce qui est indiqué au tableau d'affichage. Faire un trait dans la case du perdant

Annoter la valeur qui donne la victoire (10, 7, 6).

Faire le total des valeurs, et non le total du tableau d'affichage

Lorsqu'un combattant ne se présente pas sur le tapis (fusen gashi) ou reçoit un Hansoku-make avec interdiction de poursuivre la compétition (mise en danger de l'adversaire), le résultat du combat est inscrit dans la case en question selon les règles définies précédemment puis la ligne ainsi que les colonnes de chacun des combats du combattant éliminé sont surlignées pour mettre en évidence le retrait du combattant.

Le classement final est alors établi sans tenir compte des combats surlignés, tout comme si le combattant éliminé n'avait jamais participé à la manifestation.

Lors de la comptabilisation des points, pour le classement, on totalisera d'abord le nombre de victoires, puis les points correspondant au ippon (10pts) et waza ari (1pt), victoire par shido en golden score ou par décision (0pt), le marquage sur la feuille étant inchangé (100 ou 010).

## ► Le tableau

Il existe 2 sortes de repêchages utilisés lors des compétitions :

- le double repêchage, utilisé pour les compétitions de haut niveau,
- le repêchage systématique, utilisé pour les compétitions jeunes car il permet à tous les combattants de faire au minimum 2 combats.

Les principales règles de remplissage des tableaux sont données ci-après :

- le score du combat est écrit en dessous du trait (sous le nom du vainqueur) en inscrivant toujours le score du vainqueur\le score du perdant.
- Les demi-finalistes repêchent les adversaires qu'ils ont battus.
- Les demi-finalistes perdants sont croisés dans le repêchage.
- Les repêchages sont fait par quart de tableau.

ATTENTION : le repêchage est la partie la plus complexe du déroulement de la compétition, c'est pourquoi une règle d'or existe :

**Toujours faire vérifier ses repêchages**

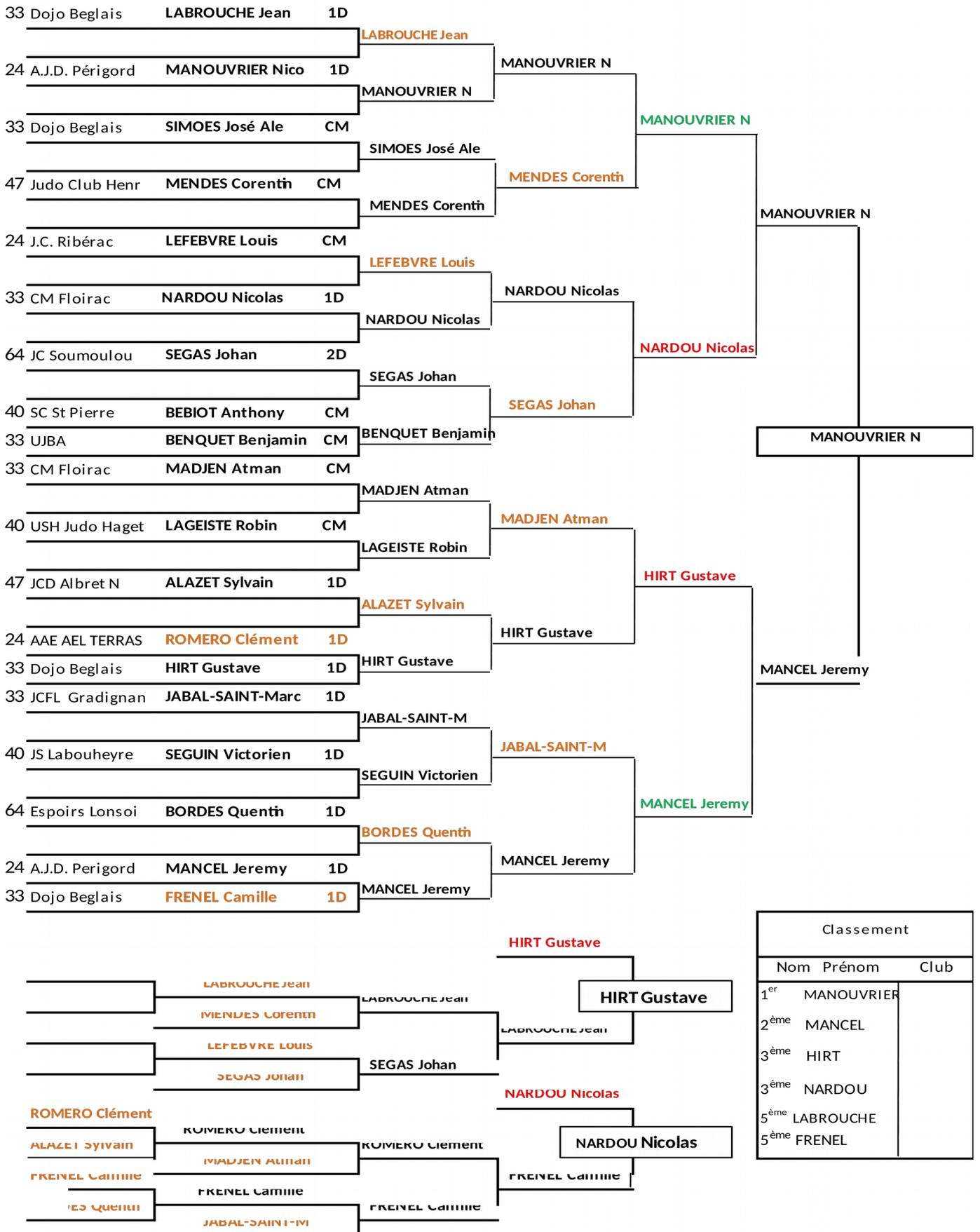
N'hésitez pas à demander au responsable des commissaires sportifs de l'aide pour les repêchages.

# CHAMPIONNAT REGIONAL JUNIORS

LORMONT 12-02-2012

Cat, -60

Nb combattants Masculins : 19



Classement		
Nom	Prénom	Club
1 <sup>er</sup>	MANOUVRIER	
2 <sup>ème</sup>	MANCEL	
3 <sup>ème</sup>	HIRT	
3 <sup>ème</sup>	NARDOU	
5 <sup>ème</sup>	LABROUCHE	
5 <sup>ème</sup>	FRENEL	

# ► La feuille avec repêchage systématique

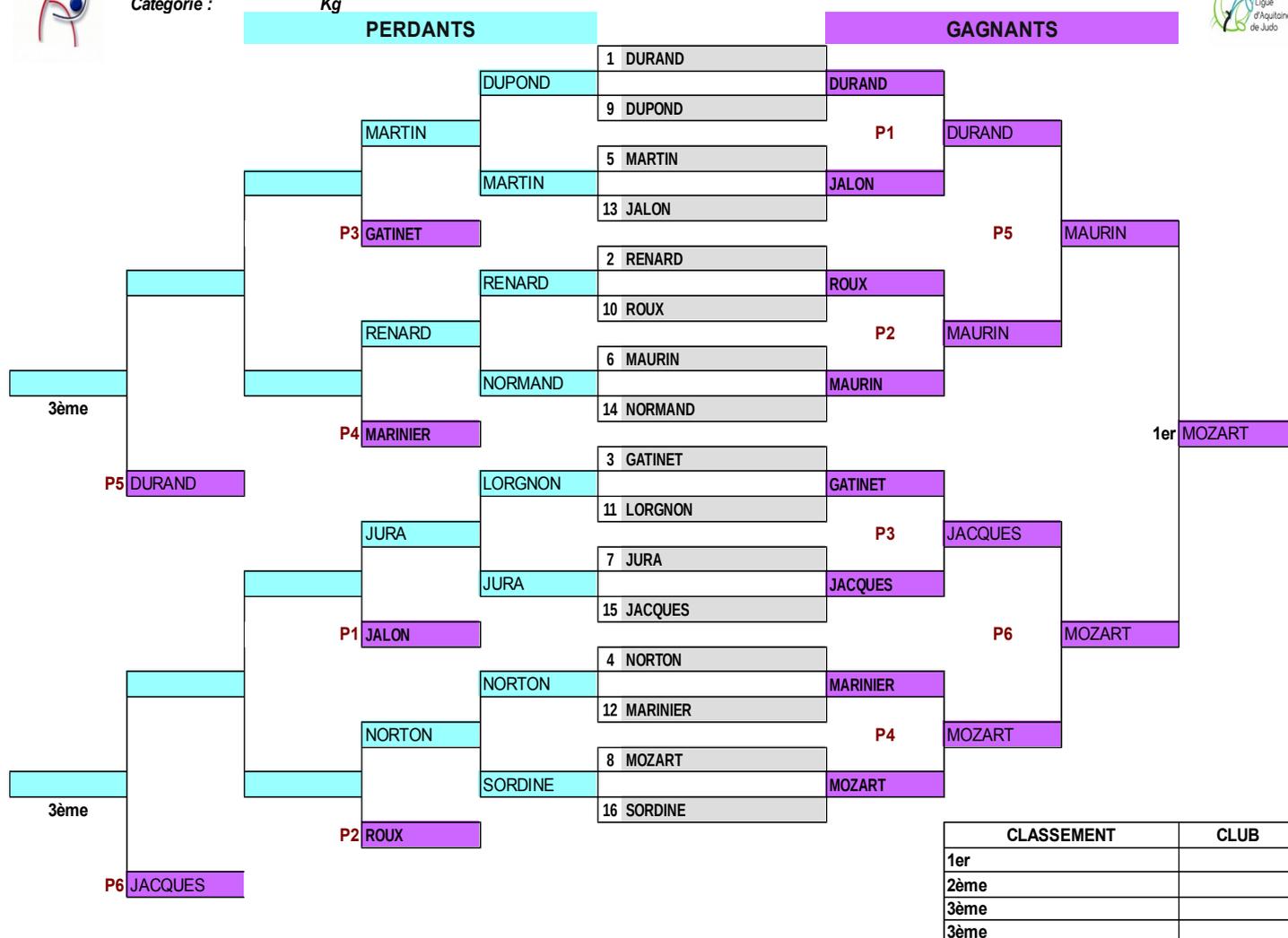


Nb de Judokas :  
Catégorie :

Kg

## TOURNOI RÉGIONAL MINIMES

Date :



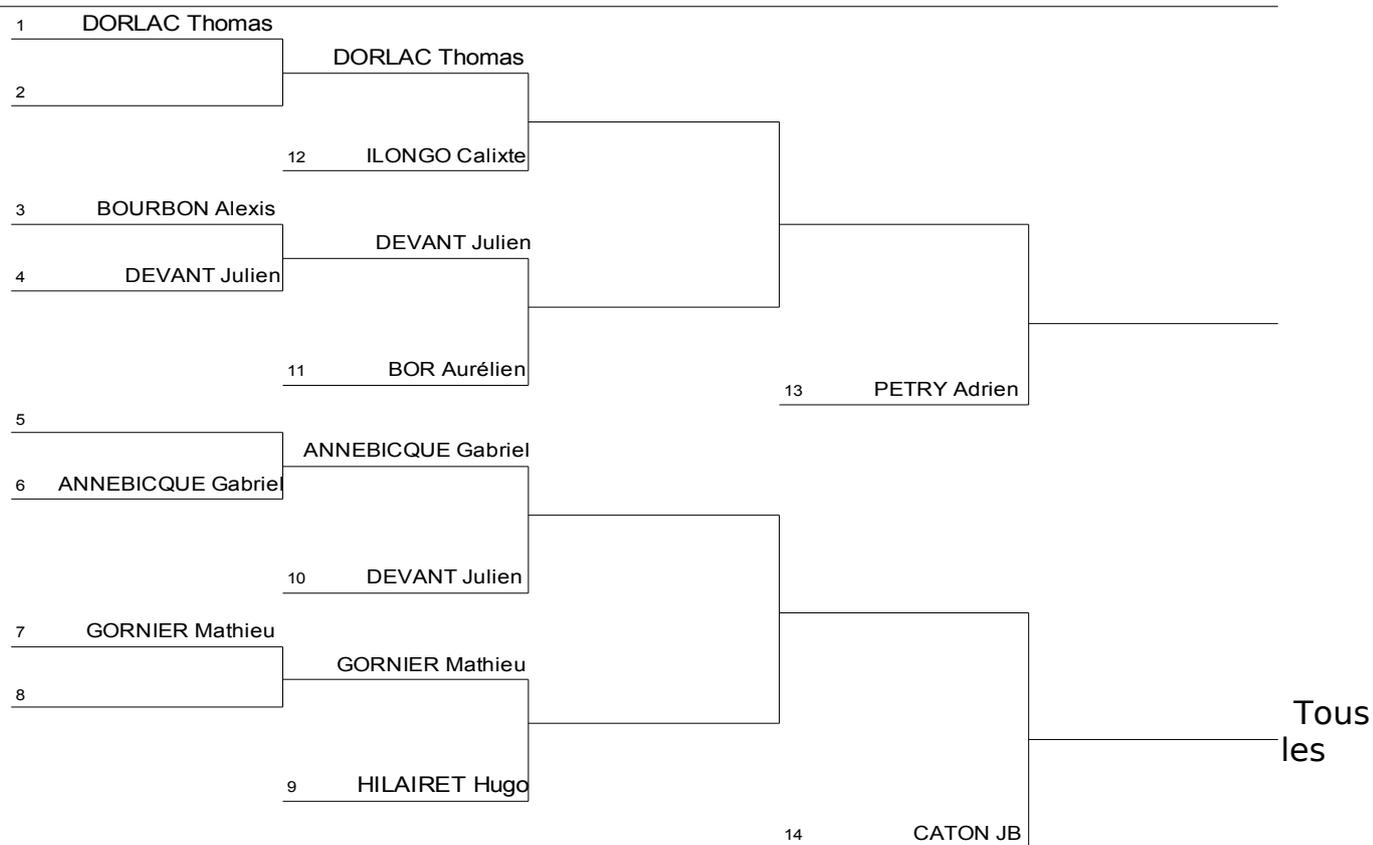
Le gagnant du combat est noté à droite du tableau et le perdant à gauche pour le premier tour.

Au second tour, reporter le perdant du combat (**P 1,2,3,4 = Perdants**) dans la case correspondante à gauche,

# ► Le tableau avec repêchage intégral

## TOURNOI RÉGIONAL BENJAMIN(E)

1(CB) DORLAC Thomas (judo taillan me)	9	MAURIES Johan	
1(CB) MAURIES Johan (AL Montignac)			13 MAURIES Johan
2(CV) HILAIRET Hugo (BRUGES EJT)	9	HILAIRET Hugo	
2			15 PETRY Adrien
3(CB) FOUCAULT Alexandre (VIGILANTE MALEM)	10	FOUCAULT Alexandre	
3 BOURBON Alexis (JUDO CHANCELADE)			13 PETRY Adrien
4(CV) PETRY Adrien (JUDO JURANCON)	10	PETRY Adrien	
4(CB) DEVANT Julien (ASH LE HAILLAN)			
5(CB) BOR Aurélien (BIAS JUDO)	11	BOR Aurélien	
5			14 CATON JB
6(CB) CATON Jean-Baptiste (ECOLE DE JUDO DE DORDOGNE)	11	CATON Jean B	
6(CB) ANNEBICQUE Gabriel (DOJO BEGLAIS)			15 NOURI Yanis
7(CB) NOURI Yanis (VIGILANTE MALEM)	12	NOURI Yanis	
7(CO) GORNIER Mathieu (JS STE EULALIE)			14 NOURI Yanis
8(CB) ILONGO Calixte (JSA JUDO BDX)	12	ILONGO Calixte	
8			



combattants sont repêchés. Ex : le gagnant du combat 1 est reporté à droite et le perdant est reporté sur la ligne du tableau de repêchage en dessous sur la ligne 1. ainsi de suite avec les autres combats.

# LE SUIVI DES COMBATS

Le dernier travail du commissaire sportif est le suivi en temps réel des combats ayant lieu sur son tapis.

Plusieurs solutions de suivi sont possibles pour rendre compte des décisions de l'arbitre :

- Les chronos et affichages manuels
- Les pupitres automatisés
- Le suivi informatique

## ► Instructions générales

Quelle que soit la méthode utilisée, il convient de respecter les instructions suivantes :

- Rester attentif au combat afin d'être le plus réactif possible,
- Reporter fidèlement à l'affichage les décisions de l'arbitre,
- Accorder une attention privilégiée, d'une part au temps d'immobilisation, d'autre part au temps du combat ; en cas d'enchaînement de décisions, il convient donc de privilégier la gestion des temps, les valeurs (points, pénalités) étant retranscrites après,
- Attendre d'avoir reporté le résultat sur la feuille de suivi et que les combattants soient sortis du tapis pour remettre l'affichage à zéro. Il est donc conseillé de ne remettre à zéro qu'une fois la table prête à continuer afin d'éviter le départ précipité du combat suivant.

**ATTENTION : seul l'arbitre central peut faire changer une valeur.**

## ► Le temps de combats

En manifestations officielles le temps de combat est de :

	Benjamins	Minimes	Cadets/Juniors/séniors (M et F)
Temps de combat	2mm	3mm	4mm
Golden score	Aucun décision obligatoire		illimité
Temps de repos	2 temps de combat		10 mm
Compétitions loisirs 3mn de minimes à séniors			

### Par équipe :

- Séniors 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> division : 4 minutes
- Juniors : 4 minutes
- Cadets : 3 minutes

## ► Le temps d'immobilisation

En fonction de la durée d'immobilisation, le combattant obtient la valeur correspondante :

- De 10 à 19 secondes : Waza-Ari
- 20 secondes : Ippon

**A noter la disparition du waza ari awasete Ippon en Tachi-waza et ne-waza 2 waza ari n'arrêtent pas le combat.**

## ► Attribution des points en poule ou en équipe

Victoires	Notation sur la feuille de poule	Attribution des points en poule ou en équipe
Victoire par waza ari	010/000	1 point
Victoire par ippon	100/000	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire	100/000.3 ou H,F,X,A,M	10 points
Victoire en golden score (avantage décisif)	100/000	10 points
Victoire en golden score (avantage décisif)	000.1/000.2	0 points

### CLASSEMENT en poule :

1. Nombre de victoires individuelles
2. Nombre de points marqués (shido en AV = 1V 0 pt)
3. Comparaison directe
4. Nombre d'avantages techniques marqués, ex :  
Combat N°1 : 1V Ippon + 3waza ari = 10 pts  
Combat N°2 : 1V 1waza ari = 1 pt  
Combat N°3 : 1V 3 waza ari = 3 pts  
= 3V et 14 pts
5. Poule en avantage décisif

### CLASSEMENT en équipe et en poule :

1. Nombre de victoires de l'équipe
2. Nombre de point victoires individuelles
3. Nombre de points marqués (shido en AV = 1V 0 pt)
4. Comparaison directe
5. Nombre d'avantages techniques marqués
6. Poule en avantage décisif (1 judoka/équipe) : même catégorie qui a débuté la rencontre et mêmes judokas

## ► Rappel sur les règles d'arbitrage

Afin de suivre au mieux le combat, de le comprendre et d'être le plus réactif possible, le commissaire sportif se doit de connaître les règles principales d'arbitrage.

Cet apprentissage passe le plus souvent par sa propre expérience en tant que combattant et est tenu à jour grâce à des sessions de formation communes avec l'école d'arbitrage lors des stages de début d'année.

Le tableau suivant rappelle la signification des principales annonces de l'arbitre.

<b>INTERRUPTIONS / REPRISE DU COMBAT</b>	
HAJIME	COMMENCEZ
MATTE	ARRETEZ
SORE-MADE	FIN DE COMBAT
SONO-MAMA	NE BOUGEZ PLUS
YOSHI (après un SONO-MAMA)	REPRENEZ
<b>IMMOBILISATIONS</b>	
OSAE-KOMI	DEBUT D'IMMOBILISATION
TOKETA	SORTIE D'IMMOBILISATION
SONOMAMA	NE BOUGEZ PLUS
YOSHI	REPRENEZ
<b>AVANTAGES / PENALITES</b>	
IPPON	VICTOIRE (10)
WAZA-ARI	GROS AVANTAGE (01)
SHIDO	PENALITE
HANSOKU-MAKE	DISCALIFICATION (H ou X)
<b>DECISIONS</b>	
HANTEI	DECISION AVEC LES JUGES
HIKI-WAKE	EGALITE (uniquement en équipe)
KIKEN-GAESHI	VICTOIRE PAR ABANDON (A ou M)
FUSEN-GAESHI	VICTOIRE PAR FORFAIT (F)

# Les gestes de l'arbitre :

Certaines annonces sont par ailleurs accompagnées de gestes qu'il est important de connaître dans le cas où l'on n'entend pas ou mal l'arbitre :

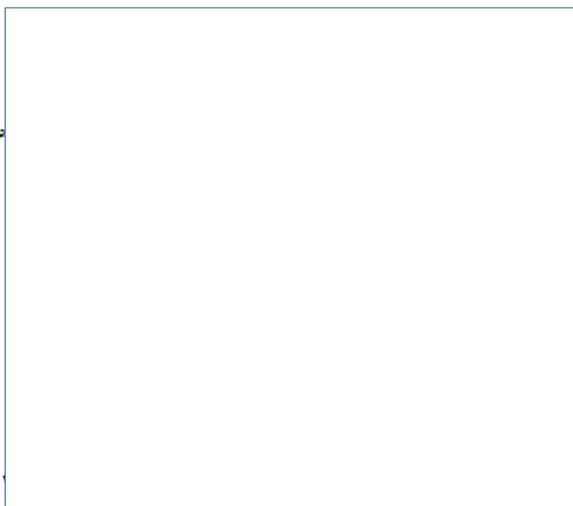
-Les gestes de l'arbitre



IPPON



WAZA-ARI



HAJIME/SOREMADE



MATTE



KACHI



HIKIWAKE



OSAE-KOMI



TOKETA



SONOMAMA/YOSHI



APPEL DU MEDECIN



**ANNULATION**



**NON VALABLE**



**APPEL DES JUGES**



**JUDOGI**



**PENALITE**



**NON COMBATIVITE**



**DEFENSE EXAGEREE**



**FAUSSE ATTAQUE**



**PREPARATION DECISION**



**HENTEI**



**KASHI**

# MANIFESTATIONS PAR EQUIPES

Les manifestations par équipes adoptent une réglementation spécifique décrite ci-après.

De manière générale, il importe de toujours respecter par ordre de priorité :

1. Les consignes particulières de l'organisation (tournoi par exemple).
2. La réglementation spécifique aux manifestations par équipes.
3. La réglementation générale décrite dans les chapitres précédents.

## **La pesée**

Lors de compétition par équipe, la pesée se fait par équipe complète, par ordre de poids croissants.

Le commissaire sportif remplit la feuille d'inscription (une par équipe) et la conserve à la fin de la pesée (voir feuille plus loin).

Chaque combattant doit être en règle vis-à-vis des conditions de licences et de certificats médicaux décrits précédemment.

## **Double appartenance**

Dans le cadre des compétitions par équipes cadets, juniors, seniors masculins et féminines, un club peut constituer une de ses équipes par les licenciés d'un ou plusieurs autres clubs de la même ligue (à l'exception des licenciés seniors 1<sup>ère</sup> division des 16 clubs classés par équipes 1<sup>ère</sup> division au 31 août de la saison précédente). Les équipes sont constituées sur le tapis autour d'une majorité ou une égalité de licenciés du club d'accueil. Chaque compétiteur peut être engagé dans un autre club que le sien (et un seul) sous condition d'une convention annuelle de double appartenance écrite, signée avant le 1<sup>er</sup> novembre de chaque année sportive par l'intéressé et les présidents des deux clubs concernés et visée par le président de ligue.

Les combattants doivent être inscrits dans la catégorie de poids réelle où ils appartiennent : aucun sur-classement de poids n'est autorisé à la pesée. L'équipe ne peut pas inscrire plus de 2 combattants par catégorie de poids. Toute équipe engagée doit comporter au moins 3 combattants.

Le capitaine de l'équipe doit signer la feuille d'inscription à la fin de la pesée.

## **Le suivi de combat**

En championnat, le temps de combat est de

- 3 minutes pour les cadets,
- 4 pour les juniors,
- 4 pour les seniors.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire le combat continuera par un Golden score (temps illimité)

## **Le suivi de compétition**

Le suivi des manifestations par équipe se fait à l'aide des feuilles d'inscriptions (voir feuille ci-après).

En règle générale, la table centrale gère les feuilles de poules et le tournus des combats. Elle attribue à chaque table de commissaires sportifs, un combat et les 2 feuilles de suivi correspondantes.

Les commissaires sportifs se chargent alors d'appeler les capitaines des 2 équipes combattantes afin qu'ils choisissent les combattants de chaque catégorie.

**A partir de la catégorie Junior**, un combattant est autorisé à combattre dans sa catégorie d'inscription et dans celle immédiatement au dessus.

Une fois le choix fait, le capitaine ne sera plus autorisé à modifier la composition de l'équipe.

**ATTENTION : chaque capitaine ne doit JAMAIS voir la composition effective de l'équipe adverse.**

Les saluts par équipe initiaux et finaux se font uniquement avec les compétiteurs inscrits sur la composition d'équipe.

Le commissaire sportif, selon les instructions de la table centrale, indique la catégorie de poids qui commencera à combattre.

Les combats se déroulent alors dans l'ordre croissant des catégories de poids à partir de la catégorie indiquée précédemment.

Les combattants doivent connaître l'ordre des combats, il est donc INUTILE de les appeler à chaque fois.

Le commissaire sportif apportera cependant une attention particulière, lorsqu'un combattant est manquant, à ce que le suivant ne monte pas prématurément sur le tapis.

A l'issue de chaque combat, le commissaire sportif reporte le résultat du combat dans les cases appropriées des feuilles de suivi de la compétition.

Pour cela, il se contente de remplir la 1ère case par V, D pour Victoire ou Défaite, et la 2ème case par le nombre de points associés au combat (détaillés dans le chapitre « suivi de compétition »).

Une défaite ne fait marquer aucun point à l'équipe.

En équipe, si un combattant prend Hansoku-make direct avec interdiction de poursuivre la compétition (faute contraire à l'esprit du judo), il ne pourra plus se représenter, mais pourra être remplacé pour les tours suivants.

A la fin de tous les combats de l'équipe, le commissaire sportif fait le total des victoires et des points et désignent le vainqueur (lors du salut final) en tenant compte d'abord du nombre de victoires puis du nombre de points.

En cas d'égalité de victoires et de points, il convient de suivre le protocole suivant :

- ↯ Tous les combats de l'équipe doivent être refaits (règle de l'avantage décisif). L'équipe vainqueur est alors désignée selon les règles précédentes ;
- ↯ Enfin, si à l'issue du 2ème tour, il y a toujours égalité entre les 2 équipes, un tirage au sort d'une catégorie de poids est réalisé par le commissaire sportif en présence, d'un responsable de la manifestation et des capitaines de chaque équipe. Le combat de la catégorie tirée au sort est alors refait et détermine l'équipe vainqueur.

A l'issue de la rencontre, le commissaire sportif rapporte les feuilles de chaque équipe à la table centrale qui lui donnera alors les feuilles de la rencontre suivante.

La page suivante présente un exemple de feuille de suivi de compétition par équipes pour une équipe particulière.



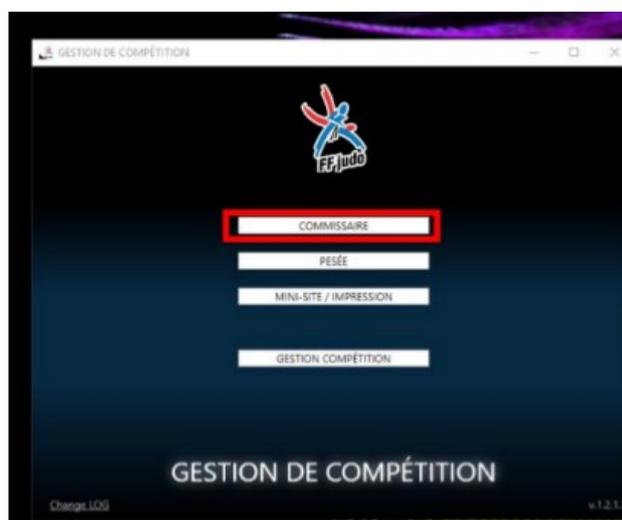
## TENIR LA TABLE AVEC L'ORDINATEUR

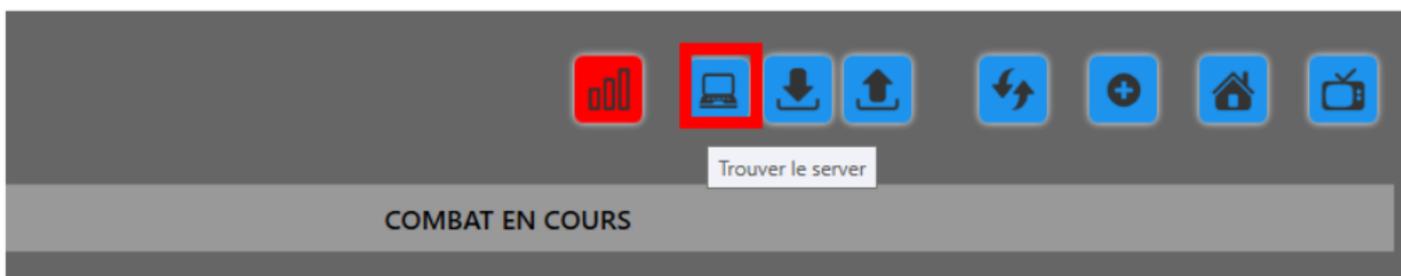
combats avec un ordinateur se fait à l'aide de la souris mais aussi en l'absence de celle-ci des raccourcis clavier ci-dessous,

### Mise en route de l'ordinateur en début de manifestation :



Gestion des compétitions » en tant que commissaire.

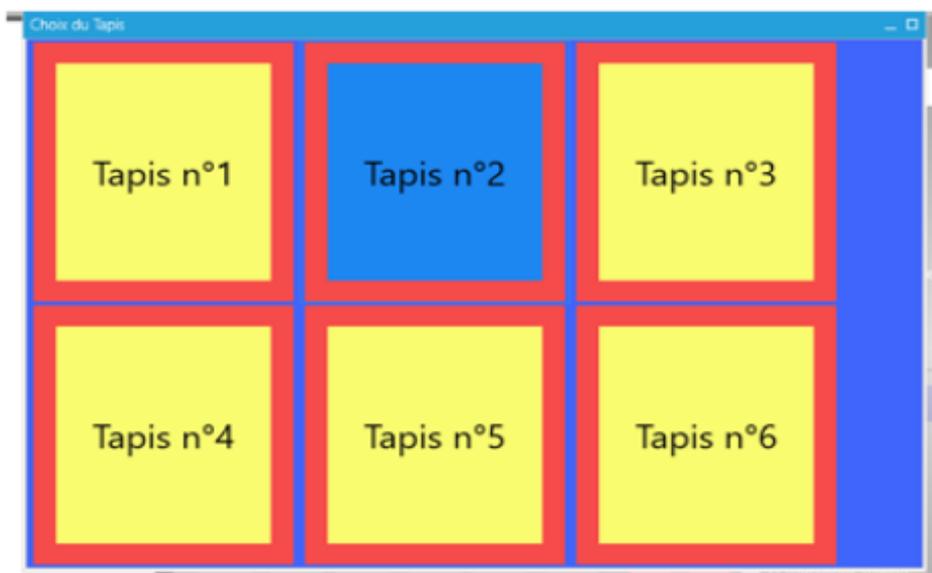


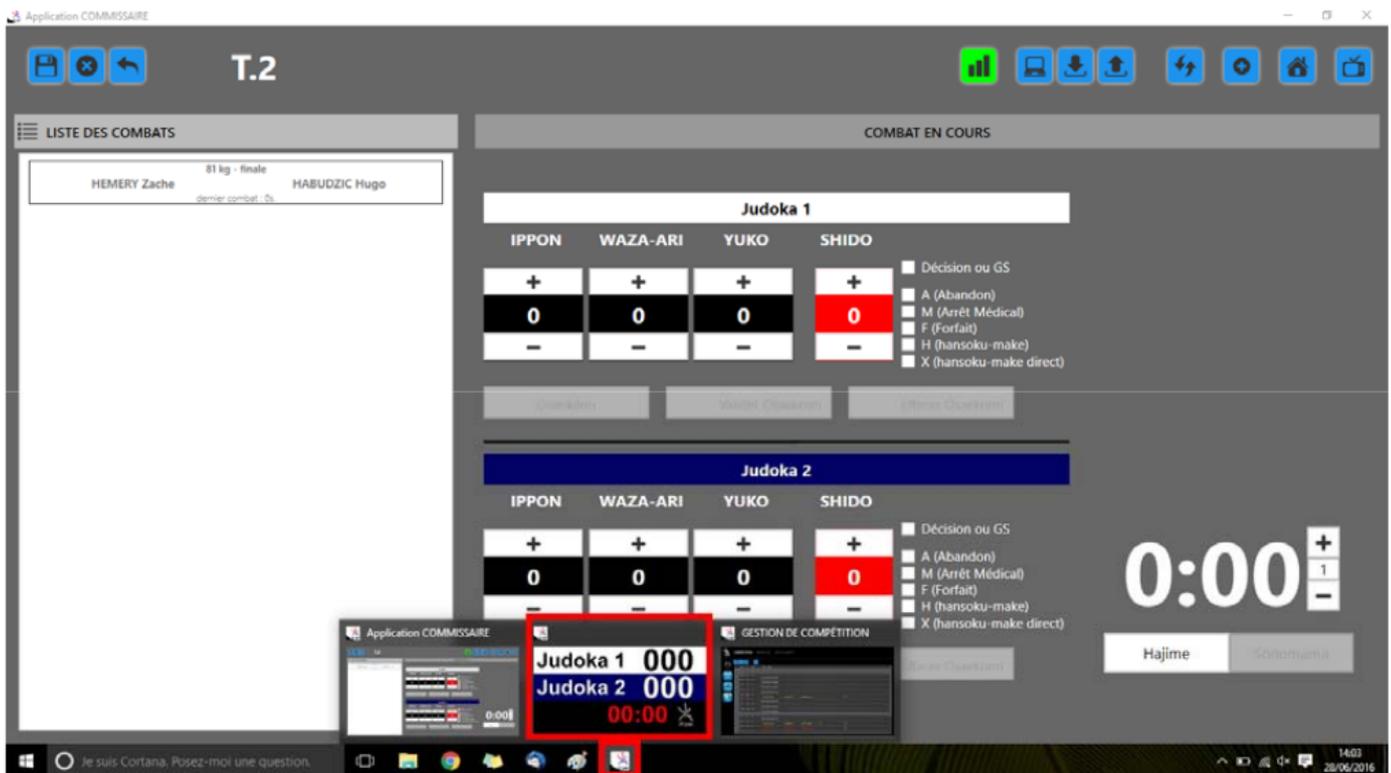


Cliquer sur le bouton « Se connecter au serveur ». Sélectionner ensuite le serveur CDJudo24.



Choisissez votre tapis.





Sélectionner le combat dans la liste des combats à gauche de l'écran d'un clic et les noms des combattants s'afficheront à la place de « **combattant 1** » et « **combattant 2** »,

Ensuite, il suffit de cliquer avec le côté gauche de la souris sur :

- « hajime » ou « maté » pour le temps principal du combat en bas à droite
- + ou - correspondant à ippon, waza-ari et de même pour shido (case rouge)
- les petites cases à côté des pénalités pour : Décision ou GS (ne pas oublier de renseigner cette case « GS » car lors de relation grade/championnat c'est primordial pour les combattants) , Abandons, Médical, Forfait, Hansoku-make et X hansoku-make direct,
- sur la case en dessous des points et des pénalités en cas d'immobilisation (chrono des immobilisations)

Dès la validation du combat, celui-ci disparaît, d'où la nécessité de ne pas valider avant que l'arbitre n'ait donné la décision. Vous devez cliquer à nouveau sur le combat suivant dans la liste des combats à gauche,

Le logiciel gère les temps de repos entre chaque combat, mais il se peut que le système beugue,

Il est donc nécessaire de ne pas faire l'impasse sur la tenue simultanée de la feuille papier, de noter l'heure de la fin des combats et de savoir faire les repêchage.

**ETEINDRE le pupitre et le ranger à la Fin de la Compétition**

# Evolution en tant que commissaire sportif

Le commissaire sportif en tant qu'officiel de la fédération peut au cours des années souhaiter évoluer pour officier à des niveaux supérieurs.

Cette partie récapitule les modalités d'accès aux niveaux supérieurs :

## ► Accéder au niveau club

A l'initiative du professeur : les modalités de passage sont laissées à la discrétion du club.

## ► Accéder au niveau Départemental

Sur candidature personnelle :

- x être ceinture orange
- x participer au stage départemental,
- x participer au moins à 3 manifestations départementales,
- x 1 an en tant que stagiaire Départemental,
- x évaluation : contrôle continu.

## ► Accéder au niveau Régional

Sur proposition de l'instructeur départemental :

- x être ceinture verte,
- x participer au stage régional,
- x participer au moins à 3 manifestations régionales,
- x 1 an en tant que stagiaire Régional,
- x évaluation : contrôle continu.

## ► Accéder au niveau Interrégional

Sur proposition de l'instructeur régional :

- x être ceinture marron,
- x participer au moins à 2 manifestations interrégionales,
- x 2 ans en tant que stagiaire interrégional
- x évaluation : contrôle continu + examen final.

## ► Accéder au niveau National

Sur proposition de l'instructeur interrégional :

- ↯ être 1<sup>er</sup> dan,
- ↯ participer au moins à 3 manifestations nationales,
- ↯ 3 ans en tant que Stagiaire National,
- ↯ évaluation : contrôle continu.

L'accès à un niveau supérieur permet à l'occasion d'être responsable des Commissaire Sportifs lors de manifestations de niveau inférieur.

**ATTENTION : l'accès à un niveau supérieur impose une participation toujours active aux niveaux inférieurs.**

# Synthèse

- ▶ le Commissaire Sportif fait parti intégrante de l'équipe d'arbitrage et d'organisation.
- ▶ la ponctualité et le respect de chacun sont importants pour le bon déroulement des manifestations.
- ▶ les stages départementaux et régionaux de début d'année permettent de se tenir au courant des évolutions des règles d'arbitrage et du rôle du Commissaire Sportif.
- ▶ le Commissaire Sportif peut à tout moment se référer à ce livret et en suivre les instructions sauf contre-indication explicite du responsable.
- ▶ dans tous les cas, pour tout problème ou pour toute remarque, le Commissaire Sportif est invité à en parler aux responsables.

# Code moral du Judo

## **La politesse**

C'est respecter autrui

## **Le courage**

C'est faire ce qui est juste

## **La sincérité**

C'est s'exprimer sans déguiser sa pensée

## **L'honneur**

C'est être fidèle à la parole donnée

## **La modestie**

C'est parler de soi-même sans orgueil

## **Le respect**

C'est faire naître la confiance

## **Le contrôle de soi**

C'est savoir taire sa colère

## **L'amitié**

C'est le plus pur des sentiments humains