

2010-11



COMMISSAIRES SPORTIFS

LIVRET DE FORMATION

Rédigé par : GUINET Cindy, BEZY Sylvain, CURTO Albin

Table des matières

LE COMMISSAIRE SPORTIF	3
DEFINITION	4
PREPARATION	5
LA PESEE.....	6
LE PASSEPORT	7
LE SUIVI DE LA COMPETITION.....	13
LE SUIVI DES COMBATS	25
MANIFESTATIONS PAR EQUIPES	31

LE COMMISSAIRE SPORTIF

❖ Devenir Commissaire Sportif

- Une autre façon de vivre le Judo et de partager sa passion, pour devenir commissaire sportif il suffit:
- Etre licencié à la F.F.J.D.A
- Etre volontaire
- Aimer le judo
- Avoir un très bon relationnel
- Avoir le sens des responsabilités
- Vouloir s'investir pour son Club, sa ligue et sa Fédération

❖ Les niveaux

- Club : décerné par le professeur
- Départemental : décerné par la CDA ou CRA
- Régional : décerné par la CRA
- Interrégional : décerné par la CIRA
- National : décerné par la CNA
- International : décerné par la CNA

❖ Ce qu'il faut connaître :

- La façon dont se déroulent les différentes compétitions
- Le règlement d'arbitrage
- Les gestes de l'arbitre
- L'utilisation des différents documents
- Le matériel mis à disposition (tableaux électroniques, informatique)

❖ Les différentes tâches

- Contrôle administratif des compétiteurs
- Gestion de la pesée des combattants
- Gestion du bon déroulement des manifestations sportives
- Relation discrète avec la table centrale

DEFINITION

❖ Rôle du Commissaire Sportif

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 du Commissaire Sportif sont :

- Le contrôle administratif des passeports
- La gestion des pesées
- 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
- Les relations avec la table centrale

PREPARATION

❖ 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 décontractées.

La tenue minimum exigée au niveau départemental se compose d'un **pantalon sombre**, et d'un **haut clair** (T-shirt ou chemise)

❖ Le Matériel

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

- Un ou deux stylos
- Un correcteur blanc
- Un surligneur (couleur jaune de préférence)
- Un chronomètre manuel

LA PESEE

La pesée officielle de la compétition incombe à l'équipe des commissaires sportifs.

Au cours de celle-ci, les commissaires sportifs répartis à deux par table de pesée doivent vérifier pour chaque combattant les différents points suivants (voir les détails aux pages suivantes) :

- Le passeport
- La licence sportive
- Le certificat médical
- Le poids du combattant

En tout état de cause, chaque commissaire sportif doit respecter les règles générales suivantes :

- **Arriver environ 15 minutes avant le début de la pesée.**
- Remplir la feuille de pesée attribuée le plus lisiblement possible et apposer son nom et sa signature en bas de page au début de la pesée.
- Respecter les instructions particulières d'inscription données par le responsable de la pesée (signature des combattants, fluo...).
- En cas de non-conformité aux règles suivantes, conserver le passeport et les documents du combattant et les transmettre au responsable de la pesée.

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 sportif est "l'historique" du combattant, il est valable 8 ans (huit licences sportives) et contient toutes les informations sportives de son propriétaire. Le passeport "jeune" est autorisé jusqu'à la catégorie d'âge Cadet, 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 l'identité du titulaire doit être entièrement remplie.
- Une photo récente du combattant doit être apposée à l'emplacement prévu à cet effet et tamponnée par une autorité fédérale (ligue, CORG...).
- Le combattant et son tuteur légal doivent avoir signé le passeport à l'emplacement prévu à cet effet (1^{ère} page).
- Les grades doivent être signés, le grade du combattant doit être égale au minimum requis pour la compétition (cf. textes officiels) ; 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 delà par le secrétariat du CORG.
- En cas d'homologation en cours d'un grade de ceinture noire, le combattant devra 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 de couleur claire).

ATTENTION : La nationalité française est impérative uniquement pour participer aux Championnats de France 1ere Division

❖ Vérifier l'identité

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.

La signature du combattant.

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



NOM: MARTIN Claire

Prénoms: Claire

Date de naissance: 15 août 1982

Lieu de naissance: Paris

N° nationalité: française 2^e nationalité:

Domicile: 21/25 avenue de la porte de Châtillon CP 75014 Ville: Paris

Signature du titulaire de son représentation pour les titres autorisant l'accès aux manifestations sportives

Passport délivré le 25 septembre 2005



NOM: MARTIN

Prénom: Hugo

Date de naissance: 15 juillet 1992

Lieu de naissance: Paris

Adresse: 21/25 avenue de la porte de Châtillon

Code postal: 75014

Ville: Paris

Adresse (ou lieu de logement):

Code postal: 75014

Ville:

N° identité sociale:

Signature du titulaire et de son représentant légal

Passport délivré le 25 septembre 2005

Titulaire: Hugo Martin Représentant légal: [Signature]

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

❖ Vérifier les grades

GRADES JUDO, JUJITSU			GRADES JUDO, JUJITSU		
CLASSE	DATE D'ACCESSION	SIGNATURE (PREMIER NOME) DE L'INSTRUMENTAIRE QUI OBTIEN LE GRADE (signature de son Brevet d'Etat ou de l'entraîneur)	GRADES	DATE D'ACCESSION	BATTEMENT/RELEVATION
C. marron	24/02/1997		C.N. 0° Dan		
C. bleu	01/06/1998		C.N. 1° Dan		
C. vert	02/02/1999		C.N. 2° Dan		
C. orange-vert			C.N. 3° Dan		
C. orange	05/01/1992		C.N. 4° Dan		
C. jaune-orange			C.N. 5° Dan		
C. jaune	05/02/1990		C.N. 6° Dan		
C. blanche (jaune)			C.N. 7° Dan		
C. blanche	10/04/1988		C.N. 8° Dan		

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 CORG



grades judo, jujitsu		
grade	date d'obtention	signature de professeur
ceinture blanche		
ceinture blanche (jaune)		
ceinture jaune		
ceinture jaune-orange		
ceinture orange		
ceinture orange-vert		
ceinture verte		
ceinture bleu		
ceinture marron		
ceinture noire		

❖ La licence sportive FFJDA

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

Son acquisition permet entre autres 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.

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

2		3		CONTROLE FICHES GRADES TITRES STAGES RESULTATS FFJDA INFOS PRATIQUES
CERTIFICATS MEDICAUX	VIGNETTES FFJDA	VIGNETTES FFJDA	CERTIFICATS MEDICAUX	
Le certificat devra figurer dans la case correspondant à la licence de la saison en cours.		Le certificat devra figurer dans la case correspondant à la licence de la saison en cours.		
<p>Dr Jean BERNARD 01 - OMNIPRATIQUE Conventionnée 22 rue de la République 75000 PARIS 75 1 04576 9 1 0 5 25</p>	<p>Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F1308198 Date naissance 13/08/1982 Fonction</p>	<p>5^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	
<p>Dr Jean BERNARD 01 - OMNIPRATIQUE Conventionnée 22 rue de la République 75000 PARIS 75 1 04576 9 1 0 5 25</p>	<p>Discipline JUDO JUJITSU Nom MARTIN CLAIRE Club AS PARIS N° club IO 75 75 999 0 N° de licence F1308198 Date naissance 13/08/1982 Fonction</p>	<p>6^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	
<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	<p>3^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>7^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	
<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	<p>4^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>8^e SAISON La signature du Président de la FFJDA devra être apposée sur le timbre de licence pour l'authentifier</p>	<p>Compétition (2) Date : _____ Signature et cachet</p>	
<p>(1) Le certificat médical de 1^{re} licence sportive atteste de l'absence de contre-indication à la pratique d'activités physiques et sportives valable pour toutes les disciplines, à l'exception de celles mentionnées par le médecin et de celles pour lesquelles un examen plus approfondi est nécessaire.</p>		<p>(2) Ce certificat médical atteste de l'absence de contre-indication apparente à la pratique du judo-jujitsu en compétition.</p>		

✦ LE CERTIFICAT MEDICAL

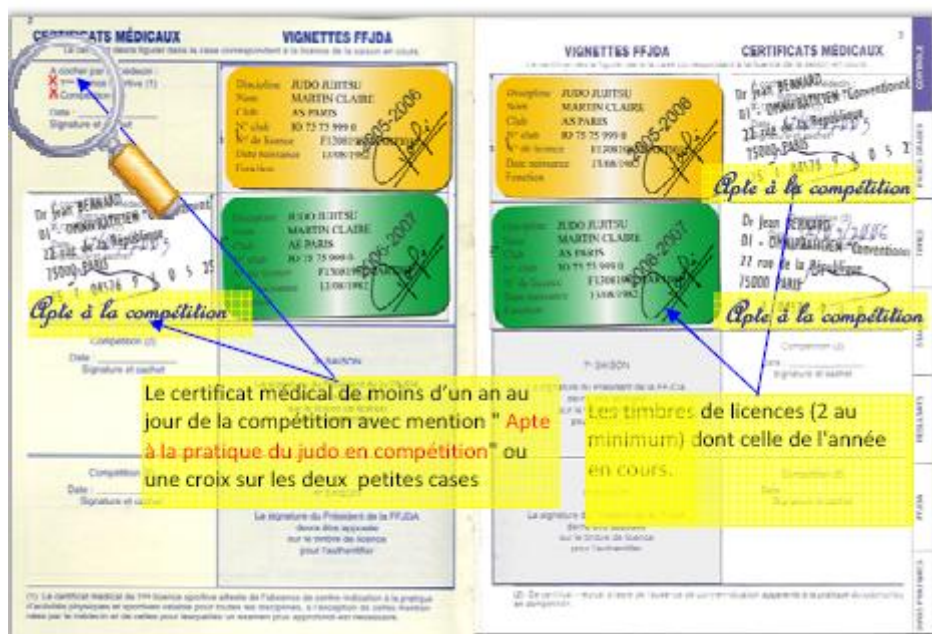
Un certificat médical « **de non contre-indication médicale apparente à la pratique du judo (jujitsu), y compris en compétition** » est obligatoire à chaque manifestation officielle de la FFJDA ou de ses organismes décentralisés.

Pour être valable, celui-ci doit dater de moins d'un an (date lisible) et comprendre le nom, le cachet et la signature du médecin délivrant.

Si plusieurs formulations sont possibles, le certificat doit spécifier obligatoirement les termes de « **pratique du judo** » et de « **en compétition** »

Il peut être présenté de divers moyens :

- Certificat médical sur feuille volante (conseillé).
- Certificat médical tamponné sur le passeport avec mention **judo en compétition** écrit lisiblement à côté de la date.
- Certificat médical tamponné sur le passeport avec case **compétition** signée et tamponnée à l'endroit prévu à cet effet



❖ 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 du poste de contrôle pour faire enregistrer son poids exact ou 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 Fédéral de la compétition.

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

Tous les combattants doivent être pesés en sous-vêtement.

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.

Aucune tolérance de poids n'est acceptée.

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 catégorie de poids vers le bas n'est permis ; pour les jeunes athlètes (non séniors), le changement de poids vers une catégorie supérieure est permis.

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

Rappelons nous que les jeunes benjamins, minimes voir cadets ne connaissent pas obligatoirement ces règlements et qu'il est de notre devoir de les informer dès leur plus jeune âge.

LE SUIVI DE LA COMPETITION

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

A l'issue de chaque combat, le commissaire sportif doit appeler, au micro, les combattants suivants.

L'appel se fait par le nom de famille des combattants et doit préciser le tapis sur lequel va se dérouler le combat.

Si plusieurs combattants portent le même nom, il convient de préciser le prénom et de vérifier, dans la mesure du possible, qu'il s'agit du bon combattant.

Le commissaire sportif doit, avant l'annonce, vérifier que le temps de récupération du combattant a bien été respecté. Le temps de récupération est précisé par le règlement propre à la compétition (dont une copie est présente sur chaque table).

A titre indicatif, il est de 4 minutes pour les benjamins, 6 minutes pour les minimes et de 10 minutes pour les catégories d'âge supérieures en manifestations officielles.

Aucun temps de repos n'est obligatoire lors des tournois de grades ou par équipe.

Une fois les combattants sur le tapis, le commissaire sportif appelle alors, les combattants suivants à se préparer.

A l'issue d'un combat (lorsqu'ils sont sortis du tapis), le commissaire sportif peut annoncer le nom du 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 sur lesquelles il aura au préalable inscrit son nom et prénom.

Ces feuilles peuvent être de types différents :

- Poules de 3, 4, 5 ou 6 combattants
- Tableaux simples
- Poules puis tableau.
- Tableaux à double-repêchage.
- Tableaux à repêchage systématique.

Un exemple de chacun de ces types de feuilles ainsi que les instructions de remplissage sont décrits 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 (ceintures noires) par le biais de la relation grades-championnats. 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 vérifier avant le début de la compétition que la feuille de compétition comporte bien le grade de tous les combattants et de reporter fidèlement le nombre de valeurs marquées mais aussi de pénalités comme décrit ci-dessous.

Le commissaire sportif lorsque qu'un combat est terminé doit inscrire les résultats dans l'ordre suivant: le nombre de Ippon, Waza-Ari ou Yuko, suivi d'un point et du nombre ou de la lettre correspondants aux pénalités reçues par le vainqueur ensuite séparé par une barre oblique des mêmes informations concernant le perdant.

Exemple: **113.2 / 001.1** ou **100 / 000.H**

Les différentes pénalités sont décrites ici :

	résultat	Marquage	exemple
1 shido	1 ^{er} shido sert d'avertissement	Aucun	
2 shido	1 Yuko pour l'adversaire	001 / 000.2	001 / 000.2
3 shido	1 waza-Ari pour l'adversaire	010 / 000.3	110.3 / 010
Hansoku make par 4 shido	1 ippon pour l'adversaire	100 / 000.4	101 / 000.4
Hansoku make directe peut continuer la compétition	1 ippon pour l'adversaire	100 / 000.H	100 / 001.H
Hansoku make directe interdiction de continuer la compétition	1 ippon pour l'adversaire	100 / 000.X	100 / 010.X
Victoire par forfait (fusen-gashi)	1 ippon pour l'adversaire	100 / 000.F	100 / 001.F
Victoire par abandon (kiken-gashi)	1 ippon pour l'adversaire	100 / 000.A	100 / 001.A
Victoire par arrêt médical	1 ippon de l'adversaire	100 / 000.M	110 / 010.M

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 terminée, le responsable de la table la signe et la remet directement au responsable des commissaires sportifs, ou de la compétition.

En règle générale quelque soit le type le type d'affichage sur les tableaux électronique (centième ou millième), les documents seront toujours remplis en millième

❖ 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.

Chaque ligne contient les renseignements sur le combattant, les résultats de chacun de ses combats et le classement final de la poule.

Chaque colonne de combat met en évidence les combattants qui s'affrontent. Il est important de respecter l'ordre afin d'optimiser les temps de récupération des combattants.

Afin de remplir au mieux ce document, il convient de respecter les instructions suivantes :

- Chaque case de combat est divisée en 3 parties contenant les différents résultats du combat propre au combattant dont c'est la ligne.
 - La première se remplit par un V (Victoire) ou un D (Défaite) selon que le combattant a gagné ou perdu le combat en question.
 - La seconde case contient le nombre de points attribués au vainqueur en fin de combat.
 - Le nombre de points est déterminé par l'avantage qui a permis le gain du combat : 10 points pour Ippon, 7 pour Waza-Ari et 5 pour Yuko. **Il n'y a pas de cumul des points marqués.**
 - Une victoire par décision donne 1 point.
 - **Une défaite ne donne aucun point.**
- La troisième case contient l'affichage détaillée des avantages et pénalités de chaque combattant reçus au cours du combat.

Une fois la poule terminée, le commissaire sportif fait le total des victoires et des points pour chaque combattant puis établit le classement final selon les règles suivantes :

- Le classement se fait toujours prioritairement en fonction du nombre de victoires.
- En cas d'égalité de victoires entre plusieurs combattants, on regarde le nombre de points.
 - En cas d'égalité de points entre 2 combattants, la meilleure place est attribuée au combattant ayant gagné le combat opposant les 2 combattants ex-æquo.
 - En cas d'égalité de victoires et de points entre 3 ou 5 combattants, une poule avec chacun des combattants ex-æquo doit être refaite afin d'attribuer les places au classement final de la poule de départ.

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.

❖ Exemple :

La poule suivante donne un exemple de nombre de cas de figures pouvant être rencontrés au cours du remplissage d'une poule de 5 combattants.

Poule diagonale

							Résultats		
Nom Prénom		1	2	3	4	5	V	Pts	Clt
Arnaud	1		V 10	D 00	V 10	V 01	2	11	2 ^{eme}
Benoit	2	D 00		V 07		V 10	2	17	1 ^{er}
Cédric	3	V 05	D 00		D 00	D 00	1	5	4 ^{eme}
Damien	4	D 00	D 00	V 10	D 00	V 10	2		
Emilien	5	D 00	D 00	V 05	D 00		1	5	3 ^{eme}

Version plus moderne et surtout plus facile à gérer de la poule de 5 combattants appelée poule verticale

												Résultats		
Nom Prénom		4X5	1X2	3X4	1X5	2X3	1X4	3X5	2X4	1X3	2X5	V	Pts	Clt
Arnaud	1		V 10		V 01		V 10			D 00		2	11	2 ^{eme}
Benoit	2		D 00			V 07					V 10	2	17	1 ^{er}
Cédric	3			D 00		D 00		D 00		V 05		1	5	4 ^{eme}
Damien	4	V 10	V 10	D 00	D 00	D 00	D 00	D 00	D 00	D 00	D 00	2		
Emilien	5	D 00			D 00			V 05			D 00	1	5	3 ^{eme}

Explications des cas particuliers de cette poule :

- **Combat 4-5** : Damien gagne par Ippon (1000) contre Emilien (0000). Il marque donc un V, 10 points pour le Ippon et son affichage en dessous. Emilien marque un D, 0 point pour la défaite et son affichage.
- **Combat 3-4** : Damien gagne par Waza-Ari-Awazate-Ippon et marque donc 10 points pour sa victoire.
- **Combat 1-5** : Arnaud gagne par décision et marque donc 1 point.
- **Combat 1-4** : Damien prend Hansoku-Make avec interdiction de poursuivre, sa ligne et les colonnes où il participe sont donc surlignées (ligne rouge sur l'exemple) pour ne plus être prises en compte.
- **Combat 1-3** : Arnaud et Cédric ayant tous les deux un Waza-Ari, c'est bien le Yuko de Cédric qui lui permet de remporter le combat ; il marque donc 5 points.
- **Résultats** : Le total des victoires et des points est réalisé sans tenir compte des combats de Damien.

• **Classement** : Arnaud et Benoit ont tous les deux 2 victoires mais Benoit a plus de points qu'Arnaud ; Benoit est donc 1er et Arnaud 2ème. Cédric et Emilien ont le même nombre de victoires et de points mais Emilien a gagné le combat les affrontant ; il est donc 3ème et Cédric 4ème.

Damien, éliminé, n'est pas classé.

❖ Le tableau

Le dernier document amené à être rempli par les commissaires sportifs est le tableau, accompagné ou non d'un repêchage.

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 :

- Un combat concerne 2 personnes reliées par un trait commun ; le nom du vainqueur de ce combat est écrit sur le trait qui avance dans le tableau.

- Le score du combat est écrit en dessous du trait (sous le nom du vainqueur) en inscrivant toujours dans l'ordre suivant:

Le score du vainqueur/*le score du perdant.*

- Le double repêchage est réalisé selon la règle suivante :
Les demi-finalistes repêchent les adversaires qu'ils ont battus.
- Les repêchages sont fait par quart de tableau et disposés dans le demi repêchage correspondant dans l'ordre de leur élimination. Un exemple ci-après détaille les modalités précises de ce repêchage.
- Les demi-finalistes perdants sont croisés dans le repêchage
- Le repêchage systématique permet, lui de repêcher tous les candidats mais le risque existe que 2 combattants se rencontrent 2 fois au cours de la même compétition.
- Les combats du tableau principal portant alors tous un numéro, il suffit d'inscrire le perdant du combat en question dans le repêchage au niveau du trait portant le même numéro que celui du combat.

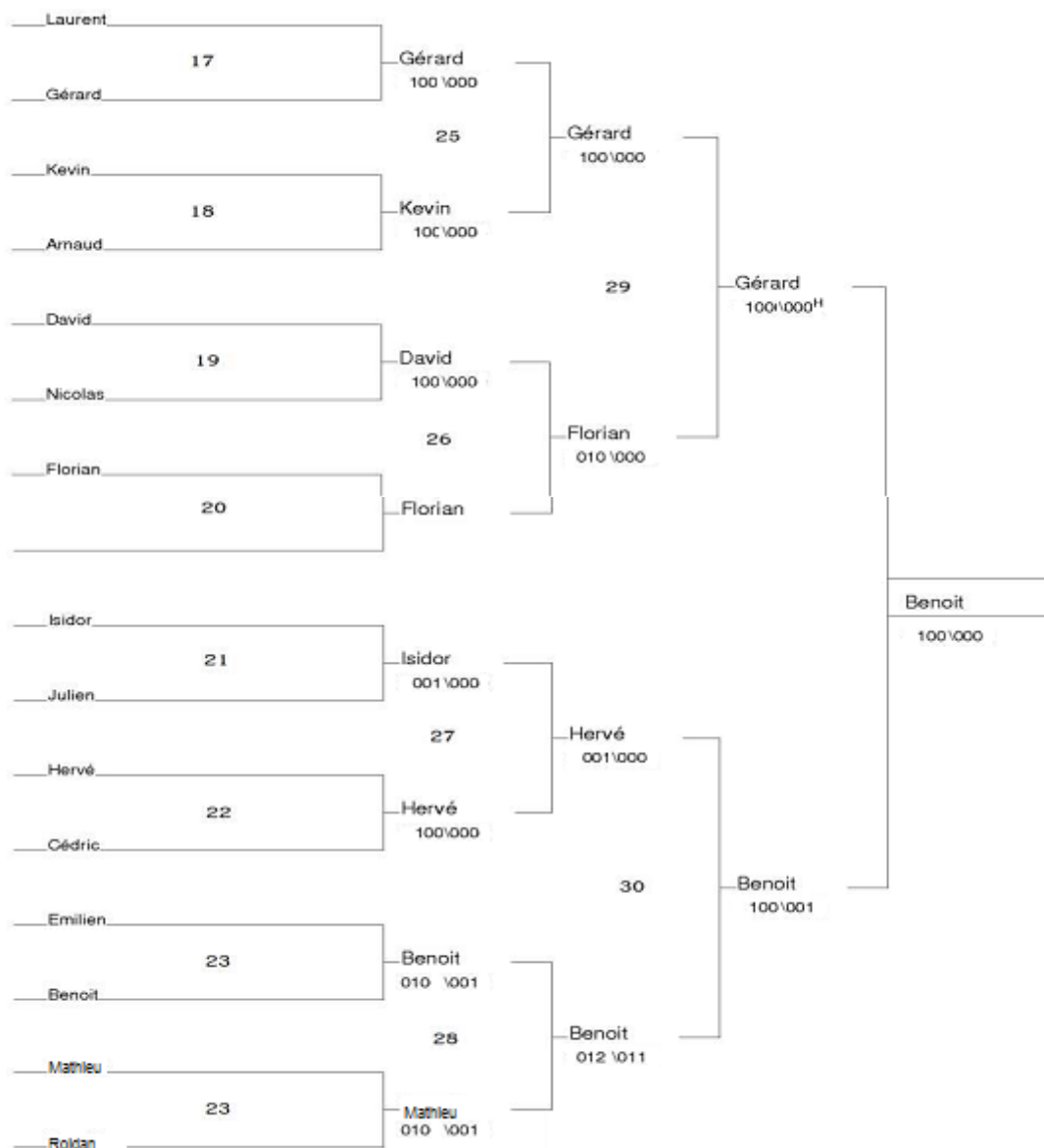
ATTENTION : Le repêchage est la partie la plus complexe du déroulement de la compétition, c'est pourquoi une règle d'or existe :

Toujours faire vérifier ses repêchages par une tierce personne

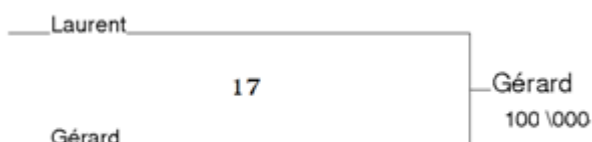
N'hésitez pas à demander au responsable des commissaires sportifs de l'aide pour les repêchages.

❖ Exemple :

Voici un exemple de tableau :



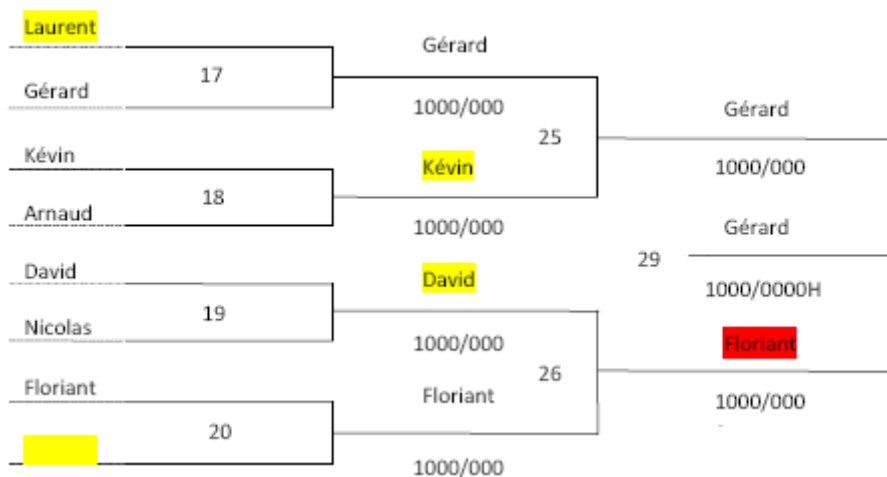
Le 1^{er} combat a lieu entre Laurent et Gérard. Le vainqueur est noté sur le trait qui avance dans le tableau, le score du vainqueur est toujours noté en premier :



Le combat suivant, entre Kevin et Arnaud, sera noté de la même façon. Il faut faire tous les combats se trouvant à gauche de la feuille (1^{er} tour) avant de passer au 2nd tour (1^{er} combat Gérard – Kevin). Sur le premier tour, Florian n'a pas d'adversaire, il avance dans le tableau sans faire de combat donc il n'y a pas de score qui accompagne son nom.

Pour réaliser le double repêchage, les demi-finalistes (Gérard, Florian, Hervé et Benoît) permettent à ceux qu'ils ont battus de participer au repêchage. Pour penser à tous les combattants, on commence par surligner toutes les personnes qui ont perdu contre les 4 demi-finalistes.

Demi-tableau A



Même chose avec la partie basse du tableau (tableau B).

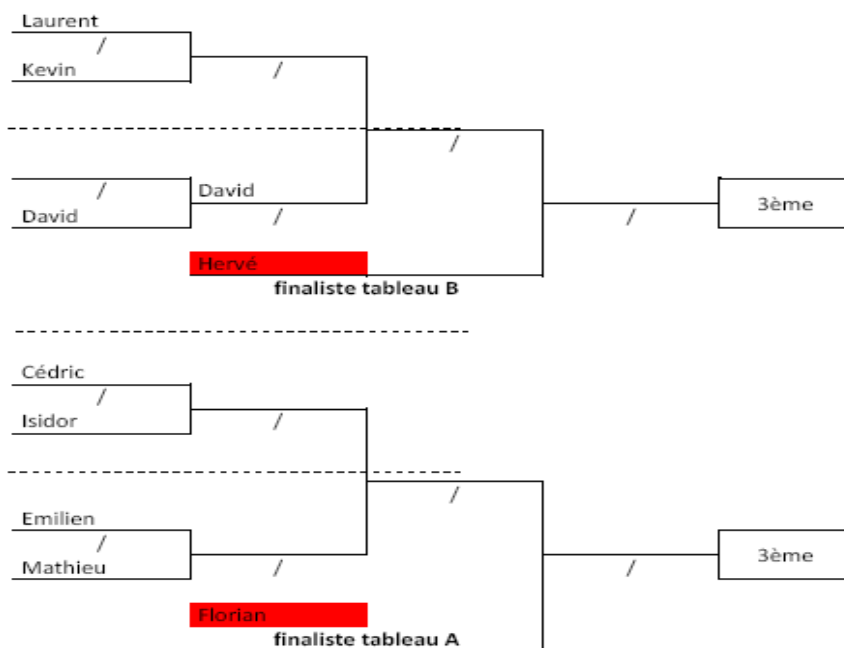
Ainsi, Laurent, Kevin, David, Isidore, Cédric, Emilien et Mathieu sont repêchés. Au combat n°20, Florian n'était opposé à personne, il faut alors en tenir compte, ce qui modifie la façon de placer les combattants dans le tableau de repêchage.

On place ensuite les combattants repêchés dans le tableau associé.

En premier, il faut faire correspondre le tableau principal avec celui de repêchage et pour cela le tableau est découpé en ¼ de tableau (dont le vainqueur est le demi-finaliste qui repêche).

Chaque quart de tableau principal a sa correspondance dans le repêchage.

On reporte ainsi les noms entourés en mettant en 1^{er} celui qui a perdu contre Gérard au 1^{er} combat (Laurent) et dessous celui qui a perdu au 2nd combat (Kevin) dans le 1^{er} ¼ de repêchage. On fait pareil pour les 4 quarts de tableaux, comme le montre le tableau suivant :

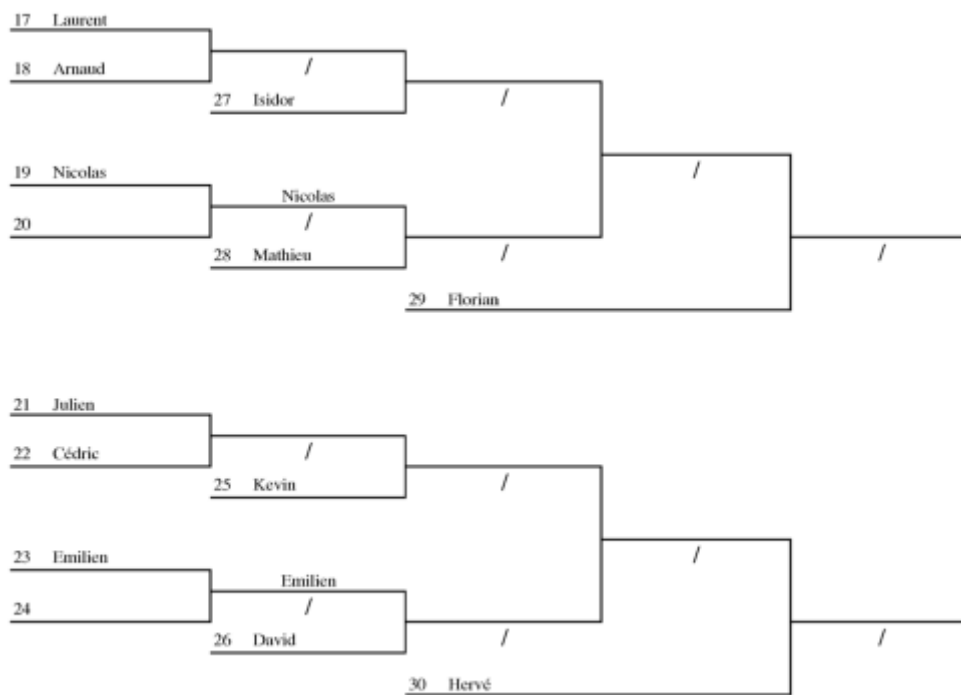


Sur le 2^{eme} quart de tableau, Florian ne repêche personne au 1^{er} combat, donc il n'y aura personne sur la partie haute du repêchage.

Les cases en rouges sont enfin complétées avec les 2 combattants qui ont perdu en ½ final. Pour éviter que les combattants se retrouvent une nouvelle fois dans le tableau, le finaliste tableau A se retrouve dans le bas du repêchage et inversement pour le finaliste tableau B.

Repêchage systématique

Le repêchage systématique est plus simple d'utilisation, tous les combats du tableau principal sont numérotés (cf. exemple tableau ci-dessus). Le perdant de chaque combat est reporté dans le tableau de repêchage en face du numéro qui correspond au combat perdu. Pour cet exemple, le repêchage systématique donne :



On constate que tous les combattants qui ont perdu se retrouvent en repêchage. Le nombre de combats est alors plus important.

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
- Le 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 reporter le résultat sur la feuille de suivi et que les combattants soient sortis du tapis pour remettre l'affichage à 0. Il est même conseillé de ne remettre l'affichage à 0 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.

Les outils de suivi de combat étant différents selon les lieux d'organisation des manifestations, une formation à ces outils est généralement organisée avant le début de la compétition (pendant le tirage au sort).

❖ Les temps de combat

En manifestations officielles le temps de combat est de :

- Séniors : 5 minutes
- Juniors : 4 minutes
- Cadets : 4 minutes (3 en équipe)
- Minimes : 3 minutes
- Benjamins : 2 minutes

En tournoi de grades le temps de combat est de :

- 3 minutes pour les ceintures noires
- 2 minutes pour les ceintures marrons

❖ Les temps d'immobilisation

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

- 15 à 19 secondes : Yuko
- 20 à 24 secondes : Waza-Ari
- 25 secondes : Ippon

❖ Le Golden Score

Lorsque le combat se termine, si les combattants sont à égalité de point, on repart sur un second combat d'une durée de :

- 1 minute pour les Minimes.
- 2 minutes pour les Cadets et Juniors.
- 3 minutes pour les Séniors.

- Pas de Golden Score pour les Benjamins (et en dessous). Il y a alors décision de l'Arbitre.

ATTENTION : Les points marqués durant le 1^{er} combat sont CONSERVES. Il ne faut donc pas le remettre à 0.

❖ 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.

INTERRUPTIONS / REPRISE DU COMBAT	
HAJIME	COMMENCEZ
MATTE	ARRETEZ
SORE-MADE	FIN DU COMBAT
SONO-MAMA	NE BOUGEZ PLUS
YOSHI (après un SONO-MAMA)	REPRENEZ
IMMOBILISATIONS	
OSAE-KOMI	DEBUT D'IMMOBILISATION
TOKETA	SORTIE D'IMMOBILISATION
AVANTAGES / PENALITES	
IPPON	VICTOIRE (1000)
WAZA-ARI-AWAZATE-IPPON	VICTOIRE (0200)
WAZA-ARI	GROS AVANTAGE (0100)
YUKO	AVANTAGE (0010)
SHIDO	PENALITE (.2 ou .3 ou .4)
HANSOKU-MAKE	DISCALIFICATION (H ou X)
DECISIONS	
HANTEI	DECISION AVEC LES JUGES
HIKI-WAKE	EGALITE (uniquement en équipe)
YUSEI-GASHI	VICTOIRE PAR DECISION
SOGO-GASHI	VICTOIRE PAR COMBINAISON
KIKEN-GASHI	VICTOIRE PAR ABANDON (A ou M)
FUSEN-GASHI	VICTOIRE PAR FORFAIT (F)

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



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO



HAJIME/SOREMADE



MATTE



KACHI



HIKIWAKE



OSAE-KOMI



TOKETA



SONOMAMA/YOSHI



APPEL DU MEDECIN



ANNULLATION



NON VALABLE



APPEL DES JUGES



JUDOGI



PENALITE



NON COMBATIVITE



DEFENSE EXAGEREE



FAUSSE ATTAQUE



PREPARATION DECISION



HENTEI



KASHI

-les gestes du juge



POSITION DU JUGE



JONAÏ
(à l'intérieur)



JOGAÏ
(à l'extérieur)



SIGNAL DU JUGE



IPPON



WAZA-ARI



YUKO



NON VALABLE



PREPARATION DECISION



HENTEI

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-vis des conditions de licences et de certificats médicaux décrits précédemment.

En championnats juniors et séniors, tous les combattants doivent de plus être licenciés dans même club représenté.

Pour les championnats cadets, 2 clubs d'un même département peuvent s'associer. Dans ce cas, 2 combattants maximum du 2^{ème} club peuvent être inscrits avec autorisation signée de leur club et de façon immuable pour l'année sportive.

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.

Aucune décision ne doit être prise en fin de combat (Hiki-Wake).

❖ 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 attribut à chaque table de commissaire sportif, 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 signe sa composition d'équipe et ne sera plus autorisé à la modifier.

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 1^{ère} case par V, D ou E pour Victoire, Défaite ou Egalité, et la 2^{ème} case par le nombre de points associés au combat (détaillés dans le chapitre « suivi de compétition »).

Une égalité ou une défaite ne font marquer aucun point à l'équipe.

Si un combattant prend Hansoku-make avec interdiction de poursuivre la compétition, il ne pourra plus se présenter sur le tapis mais pourra être remplacé pour les tours suivants par son remplaçant officiel.

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 victoire et de points, il convient de suivre le protocole suivant :

- En cas d'égalité au cours de certains combats, ces combats doivent être refaits avec décision obligatoire. Une fois ces combats refaits, le commissaire sportif recompte le nombre de victoires et points et indique l'équipe victorieuse.

- Si aucune égalité n'a eu lieu au cours du 1^{er} tour de combats, tous les combats de l'équipe doivent être refaits, et ce, avec décision obligatoire à l'issue de chaque combat. L'équipe vainqueur est alors désignée selon les règles précédentes.

- Enfin, si à l'issue du 2^{ème} tour, comme détaillé dans les cas précédents, 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 avec décision obligatoire 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.

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES DE CLUBS 1^{ère} DIVISION
le 31 octobre et 1 novembre 2008 à Coubertin



Nom de l'équipe:

Nom et signature de l'accompagnateur:

Cat	Poids	Clubs	Rencontres	1 ^{er} Tour		2 ^{ème} Tour		3 ^{ème} Tour		4 ^{ème} Tour		5 ^{ème} Tour		Signature
				Y ou D	P	Y ou D	P	Y ou D	P	Y ou D	P	Y ou D	P	
-40														
-48														
-55														
-63														
-73														
-73														
-81														
-81														
-90														
-90														
-100														
-100														
+100														
+100														
Total victoires/Points														
Matinqueur														