



# Livret du Commissaire

## Sportif



# Saison 2019/2020

## Table des matières

Rôle du Commissaire.....

La Pesée.....

Le passeport.....

La licence sportive .....

Le poids du combattant.....

Le suivi de la compétition.....

Le certificat médical.....

La poule.....

Le tableau.....

Les temps.....

Arbitrage.....

Relation grade championnat.....

Compétition par équipe.....

# ROLE DU COMMISSAIRE



## Sa fonction

- 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.

## Tenue et matériel

Afin d'identifier les Commissaires Sportifs lors des manifestations départementales, la Commission recommande que les Commissaires Sportifs soient vêtus d'une chemise blanche et d'une cravate rouge, il est donc important de s'habiller de façon correcte et d'éviter les tenues trop décontractées.

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

1. un ou deux stylos ;
2. un blanco ;
3. un surligneur.

# LA PESEE



# Qui fait la pesée ?

Les commissaires sportifs

## Points à vérifier lors de la pesée ?

- le passeport ;



- la licence sportive ;



- le certificat médical ;



- le grade



- le poids du combattant.

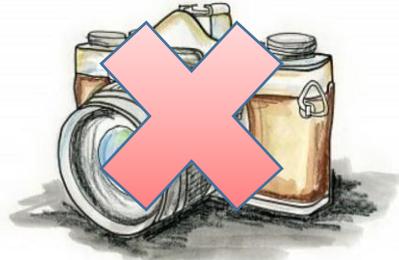


## Règles générales à respecter



- arriver environ 15 minutes avant le début de la pesée;
- remplir la feuille de pesée le plus lisiblement possible et apposer son nom en bas de la page.
- respecter les instructions particulières d'inscription données par le responsable de la pesée (soit Vincent) (signature des combattants, fluo...);
- Les surclassements d'âge sont interdits pour les benjamins, benjamines, minimes masculins et féminins, les cadets et les cadettes (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année). Concernant la catégorie cadets / cadettes une dérogation à titre exceptionnel pour surclassement d'âge pourra être accordée par le DTN. Cependant, il reste subordonné à l'établissement préalable d'un certificat médical de non contre-indication à ce surclassement, datant de moins de 120 jours

- en cas de non-conformité aux règles du module « Passeport », conserver le passeport et les documents du combattant et les transmettre au responsable de la pesée.
- aucun portable, appareil photo ou caméra ne sera toléré dans la pesée que ce soit pour les commissaires et les combattants.



### Rappel :

Les judokas mineurs (attention catégorie Junior 1ère année) **N'ONT PAS LE DROIT DE SE PESER NU :**

- Pesée des Masculins mineurs (en Slip) et Féminines en sous-vêtements mineurs (tolérance de dépassement du Poids de 100gr autant pour les filles, que pour les garçons),

# LE PASSEPORT



## Définition du passeport ?

Le passeport est « l'historique » du combattant, il est valable pour huit années de licences 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.

## Points à vérifier lors de la pesée ?

- 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 (Département, Ligue, CDRG, ...) ;
- le combattant ou son tuteur légal doivent avoir signé le passeport à l'emplacement prévu à cet effet (1ère page) ;
- les grades doivent être signés et le grade du combattant doit être supérieur ou égal 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 ou fédéral, au-delà par le secrétariat du CDRG ;
- en cas d'homologation en cours d'un grade de ceinture noire, le combattant pourra présenter un justificatif signé du secrétariat du CDRG 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).

◆ Vérifier l'identité :

- Le code barre ;
- L'identité du combattant correspond à la photo ;
- La photo est 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

Barcode: M15072005MARTI01L

Emplacement réservé au code barre associant le titulaire sur l'imprimé de la licence

Photo of Claire Martin with a yellow circular stamp: "Fédération Française de Judo - Judo - Fédération Française de Judo"

**IDENTITÉ DU TITULAIRE**

Nom de jeune fille : MARTIN  
 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.  
 Passeport délivré le 2012-2013 (saison sportive)

Barcode: M15072005MARTI01L

Emplacement réservé au code barre associant le titulaire sur l'imprimé de la licence

**nom** MARTIN  
**prénom** Hugo

Photo of Hugo Martin with a yellow circular stamp: "Fédération Française de Judo - Judo - Fédération Française de Judo"

**IDENTITÉ DU TITULAIRE**

La licence et le droit de participer aux compétitions sont délivrés par le club affilié au titulaire et doivent être vérifiés avec une photo d'identité actuelle.

Date de naissance : 15 juillet 2005  
 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 :

Titulaire de licence et de son représentant légal authentifiant l'exactitude des renseignements demandés.

Hugo Martin  
 Titulaire

Signature of Hugo Martin  
 Représentant légal

Passeport délivré le 2012-2013

- Le code barre ;
- L'identité du combattant correspond à la photo ;
- La photo est tamponnée par un organisme fédéral ou par le club ;
- Le combattant s'inscrit dans la bonne catégorie d'âge ;
- Les signatures du combattant et du représentant légal
- Le passeport est en cours de validité (8 ans) ;

# Vérifier les grades



GRADES JUDO, JUJITSU			GRADES JUDO, JUJITSU		
ANNÉE	DATE DE DÉCÈS	SIGNATURE (Avec photo de l'élève et l'enseignant qui délivre le grade - mention de son statut - C.F.L. de 100 € et accompagnement)	ANNÉE	DATE DE DÉCÈS	SIGNATURE (Avec photo de l'élève et l'enseignant)
1	10/01/2010		1	10/01/2010	
2	10/01/2010		2	10/01/2010	
3	10/01/2010		3	10/01/2010	
4	10/01/2010		4	10/01/2010	
5	10/01/2010		5	10/01/2010	
6	10/01/2010		6	10/01/2010	
7	10/01/2010		7	10/01/2010	
8	10/01/2010		8	10/01/2010	
9	10/01/2010		9	10/01/2010	
10	10/01/2010		10	10/01/2010	
11	10/01/2010		11	10/01/2010	
12	10/01/2010		12	10/01/2010	

## ➤ 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 CORG



grades judo, jujitsu		
ANNÉE	DATE DE DÉCÈS	SIGNATURE DE PROFESSEUR
10ème	10/01/2010	
9ème	10/01/2010	
8ème	10/01/2010	
7ème	10/01/2010	
6ème	10/01/2010	
5ème	10/01/2010	
4ème	10/01/2010	
3ème	10/01/2010	
2ème	10/01/2010	
1ère	10/01/2010	
1er Dan	10/01/2010	
2ème Dan	10/01/2010	

# LA LICENCE

# SPORTIVE



# Qu'est-ce qu'une licence ?

C'est le document qui fait preuve de l'inscription du judoka auprès de la FFJDA et est **OBLIGATOIRE**.

## Points à retenir concernant la licence

- Pour combattre il faut 2 licences (ou timbre) dont celle de l'année en cours au nom du combattant.

En compétition il est demandé les timbres apposés sur le passeport.

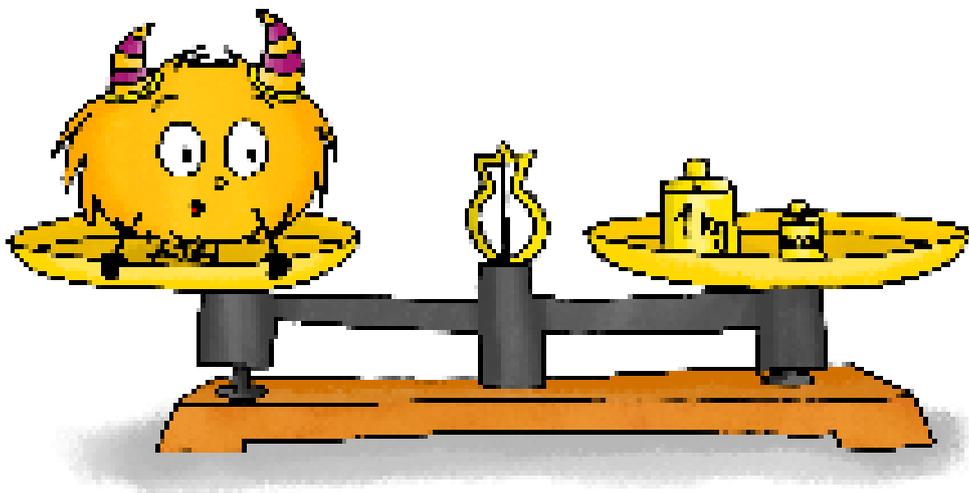


**ATTENTION** : la présentation du formulaire de demande de licence (feuille volante) n'est pas suffisante à l'acceptation en compétition.



CERTIFICATS MEDICAUX	VIGNETTES FFJDA	VIGNETTES FFJDA	CERTIFICATS MEDICAUX

# LE POIDS DU COMBATTANT



## Points à retenir concernant le poids du combattant

Un combattant doit se présenter à l'heure de pesée auquel cas il pourra être disqualifié.

Les combattants et les commissaires qui se trouvent en salle de pesée doivent être du même sexe.

Un mineur n'a pas le droit de peser un majeur.

S'il y a une seule balance, une seule pesée est autorisée, dans le cas contraire le poids le plus favorable au combattant est conservé.

Aucune tolérance de poids n'est autorisée, hormis chez les mineurs (100g).

En département, les combattants s'inscrivent dans la catégorie de leur poids au jour de la compétition.

Pour toutes les catégories d'âges, le surclassement de poids est interdit en compétition individuelle. Les combattants dont le poids est inférieur au minimum des catégories dans lesquelles ils étaient inscrits ne sont pas autorisés à combattre, cependant, 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).

# LE SUIVI DE LA COMPETITION



## En quoi consiste cette tâche ?

- appeler les combattants ;
- assurer le suivi des combats ;
- remplir les documents retraçant le déroulement de la compétition.

### L'appel des combattants

- Le 1er judoka appelé porte la ceinture rouge.
- « Tapis 1 (ou nom du tapis), catégorie d'âge, masculin ou féminin, poids, se présentent sur le tapis untel et 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) et 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 : « service médical, tapis (n° ou nom du tapis), s'il vous plaît » ;
- A chaque combat, noter l'heure de fin de combat et respecter les temps de repos.

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



### Accompagnement des judokas

Des Benjamins jusqu'aux Seniors, l'accompagnement se fera entre les « Matte » et les « Hajimé » de l'arbitre.

## Les documents de compétition

- poules
- tableau
- Le commissaire sportif lorsqu'un combat est terminé doit inscrire les résultats dans l'ordre suivant : le nombre de Ippon, de Waza-ari, 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 : 11.3/01.2 ou 10/00.H

- A partir de la catégorie d'âge des cadets, les manifestations officielles sont le support des passages de grades (ceinture marron pour devenir 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.

## Sanctions

Voici les notations correspondantes :

- 1<sup>er</sup> shido : 00/00.1 Les shidos ne sont pas transformés en valeur
- 2<sup>ème</sup> shido : 00/00.2 pour l'adversaire hormis le troisième (Ippon pour
- 3<sup>ème</sup> shido : 00/00.3 l'adversaire).

Par conséquent, un judoka ne peut pas être vainqueur grâce à un ou deux shidos sauf si ils ont été donnés durant le Golden score.

## Golden score (uniquement à partir du niveau régional)

Aucune limite de temps pour le golden score. Si le combat continue en golden score, (à cause d'une égalité parfaite), le premier à recevoir un shido perd, ou le premier qui réalise une technique valorisée gagne.

**ATTENTION** : Si lors du Golden Score, l'un des judokas marque un shido et que l'adversaire en avait déjà un, on les considère à égalité. Il faudra que l'un d'eux prenne un autre shido soit marqué par une technique valorisée pour définir le vainqueur.

**NB** : Lors des compétitions « animations » en équipe (hors 1<sup>ère</sup> division) il n'y a pas de Golden Score, on annonce Hikiwaké en fin de combat.

De même pour les animations cadets, juniors et seniors en cas d'égalité l'arbitre devra donner un Hantei.

## Disqualification

- *Hansoku Make direct, non disqualifiant* (faute technique grave - le judoka peut reprendre la compétition).
  - Notation : 10/00.H
- *Hansoku Make direct, disqualifiant* (faute contraire à l'esprit du judo - le judoka ne peut pas reprendre la compétition).
  - Notation : 10/00.X
- *Hansoku Make indirect, cumul de 3 shido*.
  - Notation : 10/00.3
- *Forfait* (non présentation sur un combat).
  - Notation : 10/00.F
- *Abandon* (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure).
  - Notation : 10/00.A
- *Décision Médicale* (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka).
  - Notation : 10/00.M

## Règles générales à respecter

- Dans le temps réglementaire, un combat ne peut être gagné que par un ou des résultats techniques (Waza-ari ou Ippon)
- Lorsque le médecin intervient, le commissaire doit demander à l'arbitre si le combattant peut poursuivre la compétition ou non.
- Penser 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.
- Dès qu'une feuille arrive et lorsqu'elle est entièrement remplie, le commissaire signe son nom en bas de la feuille et la fait parvenir à son responsable.

LE CERTIFICAT

MEDICAL





# Attestation de licence Saison 2017/2018

Fédération Française de Judo, Jujitsu, Kendo et disciplines associées

N° du club : 490410

Club : JUDO CLUB MACAIROIS

N° de licence : M [REDACTED]

Nom : [REDACTED]

Sexe : Masculin

Né le : [REDACTED]

JUDO JUJITSU 2017/2018  
Nom [REDACTED]  
Prénom [REDACTED]  
Club JUDO CLUB MACAIROIS  
N° club 490410A  
N° licence M1 [REDACTED]  
Naissance [REDACTED] - Grade 1  
Certificat médical : Comp



Nous soussignés, Fédération Française de Judo, Jujitsu, Kendo et disciplines associées, représentée par son Président **Jean-Luc Rougé**

Attestons que [REDACTED] né(e) le [REDACTED] est licencié(e) depuis le 06/09/2017 pour la saison 2017/2018

Délivrée pour servir et valoir ce que de droit.

Fait à Paris le 23/09/2017

Fédération Française de Judo, Jujitsu,  
Kendo et disciplines associées  
Institut du Judo  
21/25, avenue de la Porte de Châtillon  
75680 PARIS Cedex 14

**Jean-Luc Rougé**

Président



CETTE CARTE EST MA LICENCE. Elle me donne droit aux garanties d'assurance responsabilité civile du contrat d'assurance souscrit par la FFJDA. Je déclare avoir été informé(e) de mon intérêt à souscrire l'assurance accidents corporels et de la possibilité de souscrire des garanties complémentaires.

Signature obligatoire du licencié

M [REDACTED]  
JUDO CLUB MACAIROIS

490410A

1er DAN



M [REDACTED]

Si un judoka décide en cours de saison de passer en tant que compétiteur il en a le droit sur présentation du certificat médical portant la mention « **NON CONTRE INDICATION A LA PRATIQUE DU JUDO EN COMPETITION** ».

# LA POULE

CLUB	Grade	NOM Prénom				V	Pts	Cl
Club 1	5D	DURAND		10	X	1	10	1er
				01				
Club 2	2D	DUPONT	X		00	1	0	2 <sup>ème</sup>
					00.2			
Club 3	3D	DUPUIS		00	X	1	0	3 <sup>ème</sup>
				00.1				

## Qu'est-ce que c'est ?

On désigne par ce terme un tableau répertoriant les résultats des combats de chaque combattant avec tous les autres combattants de la poule.

### Principe

- Tous les combattants doivent se rencontrer ;
- Lors de la comptabilisation des points, pour le classement, on totalisera d'abord le nombre de victoires, puis les points correspondant au Ippon (10pts) ; Waza ari awasete Ippon (10 pts), Waza ari (7pts) ; victoire par shido (1 pt) ;
- Lorsqu'un combattant est disqualifié pour le reste de la compétition (hansoku-make direct disqualificatif, forfait, abandon ou décision médicale, avec arrêt de la compétition), 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. Néanmoins, si cette disqualification se produit lors de son dernier combat de poule, alors on ne change rien et le judoka est classé normalement.
- Pour la relation grade championnat, les points marqués, jusqu'à la disqualification, sont pris en compte, pour lui ou ses adversaires.
- 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 opposé,
- 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.

# Notation en poule

Poule à lecture diagonale

CLUB	Grade	NOM Prénom				V	Pts	Cl
Club 1	5D	DURAND		10	X	1	10	1er
				01				
Club 2	2D	DUPONT	X		00	1	0	3 <sup>ème</sup>
					00.2			
Club 3	3D	DUPUIS	01	X		1	7	2 <sup>ème</sup>
			00.1					

Ordre des combats : 1x2 2x3 1x3

Le marquage en poule doit être effectué comme dans le tableau : score du vainqueur puis score du perdant, dans la case du vainqueur (voir ci-dessus).

Exemple :

*Combat 1x2* : Le rouge gagne par Ippon / le blanc avait marqué Waza-ari. On note 10/01 et on place une croix dans la case du perdant (symbole de défaite)

*Combat 2x3* : Le rouge gagne par car le blanc a pris 2 shidos

*Combat 1x3* : Le blanc gagne dans le Golden Score

Ainsi, les croix permettent de connaître rapidement les combats perdus, les scores notés dans les cases signifiant automatiquement une victoire.

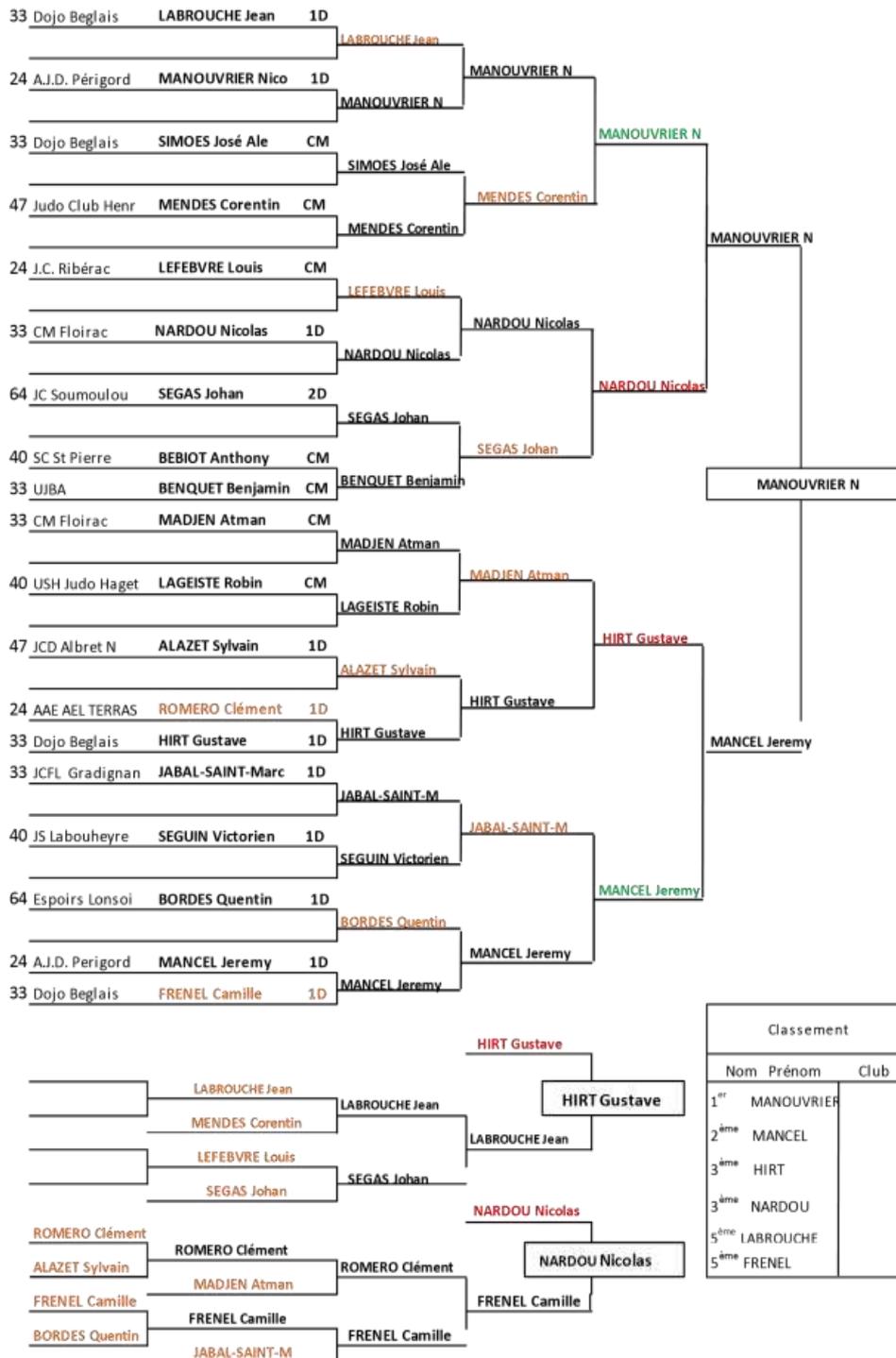
Il faut donc enfin faire les totaux des victoires et les totaux des points pour établir le classement. Cette notation permet une lecture plus facile car cela ne surcharge pas la poule.

## Attribution des points en poule ou en équipe (pour le classement)

<i>Victoires</i>	<i>Notation sur la feuille de poule</i>	<i>Attribution des points en poule ou en équipe</i>
<i>Victoire par Waza-ari</i>	<i>01/00</i>	<i>7 points</i>
<i>Victoire par Waza-ari awasete Ippon</i>	<i>02/00</i>	<i>10 points</i>
<i>Victoire par Ippon</i>	<i>10/00</i>	<i>10 points</i>
<i>Victoire par disqualification de l'adversaire</i>	<i>10/00.3 ou H, X, F, A, M</i>	<i>10 points</i>

# LE TABLEAU

Nb combattants Masculins : 19



## Qu'est-ce que c'est ?

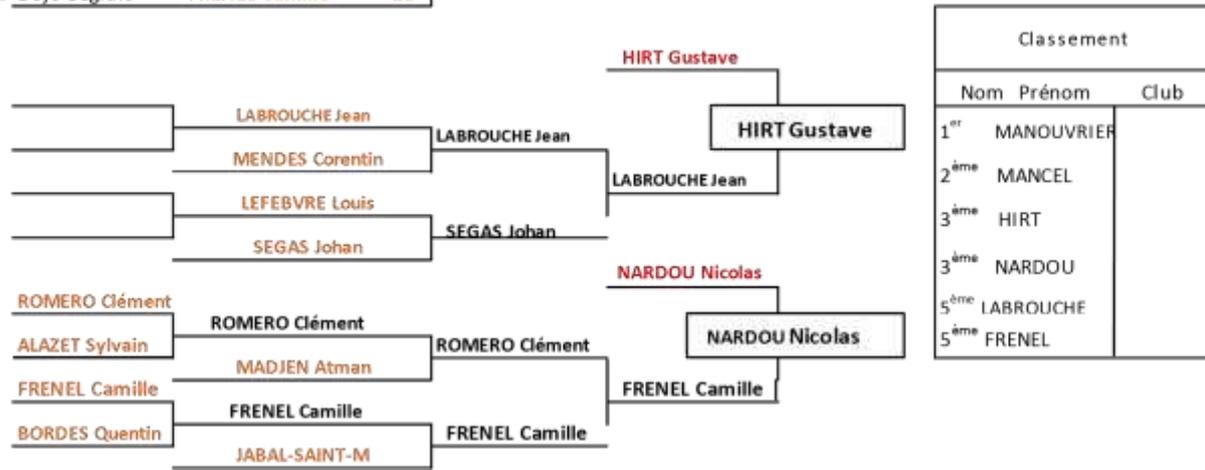
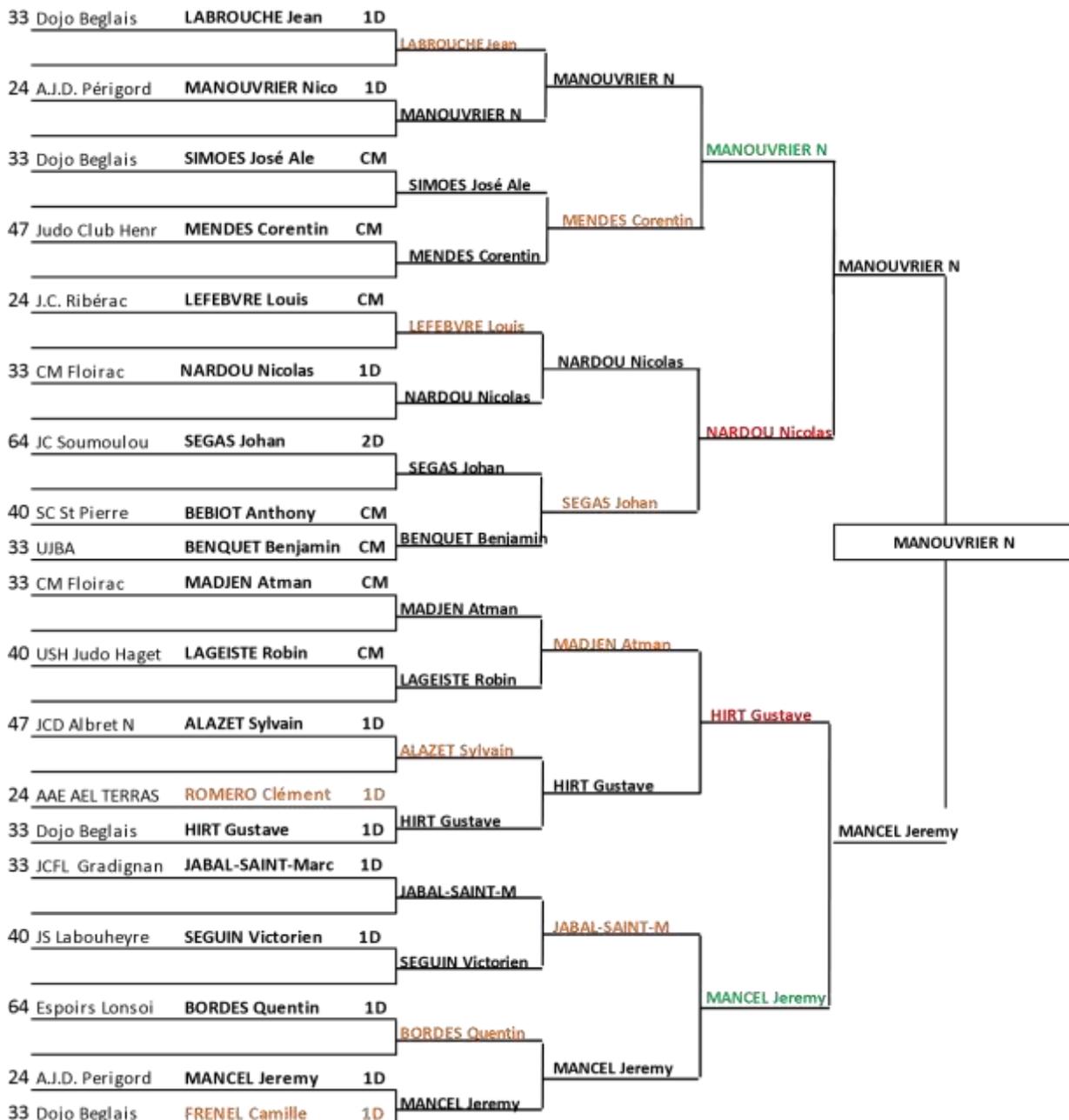
Il existe 2 sortes de repêchage utilisés lors des compétitions :

- 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.

### Principe

- 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 faits par quart de tableau ;
- 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.

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	

## Le suivi des combats

Le 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 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.



## Notation du résultat

I	W	
0	0	

P
1

I	W	
0	1	

P
0

**Pierre LEBEUF**

**Julien VEL**

**Julien VEL**

**01 / 00**

I	W	
0	0	

P
1

I	W	
0	0	

P
0

**Pierre MARIE**

**Quentin BRIZARD**

**Pas de conversion en avantage ! le combat continu au golden score**

I	W	
1	0	

P
0

I	W	
0	0	

P
0

**Rémi VIAUD**

**Jean COULON**

**Rémi VIAUD**

**10 / 00**

**Exemple d'une possibilité d'aller sur unCombat décisif pour un championnat 1 Div**

I	W	
0	1	

P
0

I	W	
0	1	

P
1

**Rémi VIAUD**

**Jean COULON**

I	W	
0	1	

P
0

I	W	
0	1	

P
2

**Rémi VIAUD**

**Jean COULON**

**Pas de conversion en avantage ! le combat continu au golden score**

I	W	
1	1	

P
0

I	W	
0	1	

P
2

**Rémi VIAUD**

**Jean COULON**

**Rémi VIAUD**

**11 / 01.2**

# LES TEMPS



## Le temps de combats

En manifestations officielles le temps de combat est de :

	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors Féminines	Seniors Masculins
Temps de combat	2 min	3 min	4 min	4 min	4 min	4 min
Golden score	Aucun (Décision obligatoire)	Aucun (Décision obligatoire)	Illimité			
Temps de repos	2 temps de combat		10 min			

Par équipe :

- Séniors 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> division : 4 minutes (avantage décisif) ;
- Juniors : 4 minutes (avantage décisif) ;
- Cadets : 3 minutes (avantage décisif).
- Minimes : 2 minutes (Hikiwaké)
- Benjamins : 2 minutes (Hikiwaké)

En tournoi de grades le temps de combat est de :

- 3 minutes pour les ceintures noires ;
- 2 minutes pour les ceintures marron.

## 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.

# ARBITRAGE



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

<b>INTERRUPTIONS / REPRISE DU COMBAT</b>	
HAJIME	COMMENCEZ
MATTE	ARRÊTEZ
SORE-MADE	FIN DE COMBAT
SONO-MAMA	NE BOUÇEZ PLUS
YOSHI (après un SONO-MAMA)	REPRENEZ
<b>IMMOBILISATIONS</b>	
OSAE-KOMI	DÉBUT D'IMMOBILISATION
TOKETA	SORTIE D'IMMOBILISATION
<b>AVANTAGES / PÉNALITÉS</b>	
IPPON	VICTOIRE (10)
WAZA-ARI	GROS AVANTAGE (01)
SHIDO	PÉNALITÉ
HANSOKU-MAKE	DISQUALIFICATION (H ou X)
<b>DÉCISIONS</b>	
HANTEI	DÉCISION AVEC LES JUGES
HIKI-WAKE	ÉGALITÉ (Uniquement pour les Benjamins)
YUSEI-GAESHI	VICTOIRE PAR DÉCISION
KIKEN-GAESHI	VICTOIRE PAR ABANDON (A ou M)
FUSEN-GAESHI	VICTOIRE PAR FORFAIT (F)

## Les gestes de 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



**ANNULATION**



**NON VALABLE**



**APPEL DES JUGES**



**JUDOGI**



**PENALITE**



**NON COMBATIVITE**



**DEFENSE EXAGEREE**



**FAUSSE ATTAQUE**



**PREPARATION DECISION**



**HENTEI**



**KASHI**

-les gestes du juge



POSITION DU JUGE



JONAI  
(à l'intérieur)



JOGAI  
(à l'extérieur)



SIGNAL DU JUGE



IPPON



WAZA-ARI



YUKO



NON VALABLE



PREPARATION DECISION



HENTEI

RELATION GRADE  
CHAMPIONNAT



## Attribution des points en relation grade championnat

Seuls sont comptabilisés les Waza-ari et les Ippons marqués sur un adversaire au minimum du même grade !

Victoires	Notation	Equivalence en points
Victoire par X Waza-ari	01/00	7 points
Victoire par Ippon	10/00	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire	10/00.4 ou H, X, F, A, M	0 point
Victoire en Golden score (avantage décisif)		0 point

Si je marque	Waza-Ari	Ippon
Un grade inférieur	0	0
Deux grades inférieurs et plus	0	0
Grade identique	7	10
Un grade supérieur	7	10
Deux grades supérieurs et plus	7	10

Le vainqueur ne marquera pas de point pour la relation grade championnat.

En équipe, la notation sera de 1 point.

COMPETITION PAR

EQUIPE



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 surclassement 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), sauf pour les benjamins et les minimes.

## 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.

À 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<sup>ère</sup> case par V, D pour Victoire ou Défaite, et la 2<sup>ème</sup> 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.

À 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 (détaillés dans le chapitre « suivi de compétition »).

En cas d'égalité de victoire 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 2<sup>ème</sup> 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.

À 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.

