



LIVRET DE FORMATION DES ARBITRES ET COMMISSAIRES SPORTIFS



NOM PRENOM : _____

Livret Arbitre et Commissaire Sportif

<u>1 Devenir arbitre ou commissaire sportif:</u>	3
1.1 Condition pour être arbitre :	3
1.2 Condition pour être commissaire sportif :	3
<u>2 Les arbitres :</u>	4
2.1 Le rôle de l'arbitre central.	4
2.1.1 Règles d'arbitrage du judo	4
2.2 Le rôle du juge arbitre ou référent.	6
2.3 La coupe des jeunes officiels.	6
2.4 Les gestes des arbitres.	7
2.4.1 Les gestes de l'arbitre central.	7
2.4.2 Les gestes des arbitres référents.	9
<u>3 Les commissaires sportifs :</u>	10
3.1 Le rôle.	10
3.2 Le matériel.	10
3.3 La pesée.	10
3.3.1 La pesée individuelle.	10
3.3.2 La pesée par équipe.	11
3.4 Les catégories	11
3.5 Les temps de combat, d'immobilisation, Golden score et de repos.	12
3.6 Savoir remplir les différentes feuilles.	13
3.6.1 Les poules.	13
3.6.2 Les poules débouchant sur un tableau.	16
3.6.3 Les tableaux.	17
3.6.3.1 Les tableaux à repêchage systématique.	18
3.6.3.2 Les tableaux à double repêchage.	21
3.6.4 Les poules d'équipe.	24
<u>4 Conclusion :</u>	26
<u>5 Annexes Arbitrage Animations</u>	27
<u>6 Grille simplifiée du règlement d'arbitrage pour les jeunes</u>	39
<u>7 Annexes règlement FIJ 2018-2020 v2</u>	40

1 Devenir commissaire sportif ou arbitre

Sans arbitres ni commissaires sportifs point de rencontres...

Avant tout, il faut aimer le Judo, être motivé, un peu disponible et décidé d'être résolument impartial envers les combattants et appliquer strictement le règlement de la Fédération Française de JUDO.

1.1 Condition pour être arbitre

Pour devenir arbitre, il faut être au minimum Benjamin(e) et ceinture verte.
Il y a différents niveaux d'arbitrage en fonction de l'âge et du grade :

Titre	Age minimum	Grade minimum
Arbitre club	Benjamin	Ceinture verte
Juge Arbitre	Minime	Ceinture marron
Département	16 ans	1er dan
Régional	17 ans	1er dan
Interrégional	19 ans	2e dan
National	22 ans	2e dan
Continental B	28 ans	2e dan
International A	28 ans	3e dan



1.2 Condition pour être commissaire sportif

Pour devenir commissaire sportif, il faut être au minimum Benjamin(e) et ceinture jaune.
Il y a différents niveaux d'arbitrage en fonction de l'âge et du grade :

Titre	Age minimum	Grade minimum
Niveau club	Benjamin	Ceinture jaune
Département	Benjamin	Ceinture orange
Régional	Minime	Ceinture verte
Interrégional	Cadet	Ceinture marron
National	Junior	1er dan
International		



Selon les manifestations, on peut trouver des jeunes officiels (Minime ou Cadet(te)) qui sont en formation et participent à une compétition intitulée la « coupe des jeunes officiels ».

2.1 Le rôle de l'arbitre central

Il a pour rôle la gestion des combats sur le tapis :

- entrée des judokas sur le tapis et salut
- annonce des Hajimé – Matte – Sore made.
- annonce des valeurs et immobilisations
- désignation du vainqueur

Il veille également à la sécurité des judokas (mouvement interdit, sortie de tapis,...)

Lorsqu'une catégorie de poids a été appelée sur un tapis, les arbitres font l'appel des judokas pour :

- s'assurer qu'ils sont tous là (éviter les erreurs de tapis, surtout chez les jeunes)
- vérifier si le judogi est conforme aux normes (ni trop grand, ni trop petit)
- vérifier qu'aucun judoka ne risque de se blesser ou d'en blesser un autre avec des objets rigides (attelle rigide, pince dans les cheveux, partie métallique sur les élastiques, boucles d'oreille, ...)

Lorsque 2 judokas se présentent, l'arbitre vérifie que ceux-ci sont bien placés (le premier appelé porte la ceinture rouge il doit être à la droite de l'arbitre).

Lors du combat, si les arbitres référents ne sont pas du même avis à propos d'une valeur à attribuer, la règle de la majorité est appliquée.

2.1.1 Règles d'arbitrage du judo

Osaekomi :

Waza-ari = 10 - 19 secondes, Ippon = 20 secondes

Deux waza-ari sont l'équivalent d'un ippon (waza-ari-awasete-ippou)

Critères Ippon & Waza-ari :

Ippon :

Vitesse; Force; Sur le dos; Contrôlez habilement jusqu'à la fin de l'atterrissage. Le roulis peut être considéré comme ippon seulement s'il n'y a pas de pause pendant l'atterrissage.

Waza-ari :

Waza-ari sera donné lorsque les quatre critères d'ippon ne sont pas complètement atteints. La valeur de waza-ari inclut celles données pour yuko dans le passé. L'atterrissage sur les deux coudes ou les deux bras est considéré comme valide. L'atterrissage sur un coude, sur le bas ou le genou avec continuation immédiate sur le dos.

GOLDEN SCORE :

Sur le temps de combat 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 Golden Score avec conservation du tableau de marque. La victoire ne peut être obtenue que par un score technique (waza-ari ou ippon) ou hansoku-make (direct ou par cumul shido). Une pénalité n'est jamais un score.

KUMI KATA:

Afin de limiter le nombre de cas de shido, toutes sortes de saisie sont acceptées dans la mesure d'un judo positif avec préparation et attaque. La saisie fondamentale permet un temps de préparation d'attaque d'environ 45 secondes.

Les saisies non conventionnelles (pistolet, ourlet, croisée, unilatérale et ceinture) sont permises avec un temps de préparation et d'attaque d'environ 5''. Toutes les positions ou saisies prises dans un but de blocage sont sanctionnées. Si le bas de la veste n'est pas maintenu par la ceinture, pas de sanction pour les saisies de la veste.

En cas de défense sous la ceinture d'Uke lors d'une projection, Ippon sera annoncé sans attribution de Shido. En cas de Waza Ari, Shido doit être également annoncé ou Hansoku make si c'est le troisième Shido.

PENALITES :

Le 3ème Shido donne Hansoku make, et doit être attribué à l'unanimité des trois arbitres en France (rappel pour la FIJ c'est à la majorité). La Saisie de la jambe ou du pantalon donne Shido, à chaque fois.

TECHNIQUE DE L'OURS :

Tori doit avoir installé une saisie au préalable sinon matte Shido. Si Uke reprend l'initiative et projette son adversaire, la valeur doit être annoncée.

SECURITE :

Waki Gatame : toutes techniques exécutées notamment sur les formes de Sode saisie à 1 main qui entraînent souvent une hyper extension dangereuse au niveau du coude sanction Hansoku make. Pontage (Pont/Bridge) : Toutes les situations d'atterrissage volontaire dans la position du pont seront considérées comme Ippon. Défense sur la tête : L'utilisation volontaire de la tête pour la défense pour éviter l'atterrissage ou pour échapper au Ippon, sera donnée en hansoku-make. Trois situations particulières échappent à cette nouvelle règle : seoi-otoshi (seoi-nage à genoux), sode-tsurikomi-goshi avec double saisie aux manches par Tori et koshi-guruma avec double saisie au col par Tori (voir exemples ci-dessous).

PROJECTION ET CONTRE ATTAQUE :

En cas d'attaque et de contre-attaque, le premier concurrent qui atterrit de son côté (yoko sutem iwaza) ou de son arrière (ma-sutemi-waza) ne peut marquer que s'il prend le contrôle du mouvement dans une position tachi-waza et termine l'action. Si un score peut être donné, il sera attribué. Si les deux athlètes atterrissent ensemble sans contrôle clair pour l'un ou l'autre, aucun pointage ne sera accordé. Toute action après l'atterrissage sera considérée comme une action newaza.

Actions contraires à l'esprit du Judo = Hansoku make.

2.2 Le rôle du juge arbitre ou référent

L'arbitre référent a pour rôle d'aider l'arbitre central :

- il signale si l'action a commencé dans la surface ou à l'extérieur (permet à l'arbitre d'annoncer ou non une valeur).
- il signale à l'arbitre qu'il n'est pas du même avis que lui sur une valeur.
- En cas d'hanteï, il participe à la désignation du vainqueur en cas d'égalité entre 2 judokas en fin de combat.

2.3 La coupe des jeunes officiels

Il existe une compétition d'arbitrage destinée à récompenser les meilleurs jeunes officiels, mais surtout susciter des vocations.

Pour cela il faut être Minimes (M&F) ou Cadet(te)s et ceinture verte minimum.

Cette coupe a lieu au niveau départemental et régional pour les Minimes (M&F); et pour les Cadet(te)s.

Elle comporte 2 épreuves :

L'arbitrage et fonction de commissaire sportif lors de manifestation

- Catégorie benjamin(e)s pour les jeunes arbitres Minimes (M&F)
- Catégorie minimes (M&F) pour les jeunes arbitres Cadet(te)s

L'épreuve est évaluée par un jury et notée sur 20 points coeff. 2

Les 4 premiers seront récompensés.

2.4 Les gestes des arbitres

Ils sont répartis en 2 catégories : ceux de l'arbitre central et ceux des arbitres référents.

2.4.1 Les gestes de l'arbitre central



HAJIME/SOREMADE

Annonce le début / la fin du combat



MATTE

Annonce l'arrêt momentané du combat



JUDOGI

Geste pour dire au judoka de se rhabiller correctement.



KACHI

Geste pour désigner le vainqueur du combat.



OSAE-KOMI

Annonce une immobilisation



TOKETA

Annonce une sortie d'immobilisation



SONOMAMA/YOSHI

Au signal sonomama, les judokas ne doivent plus bouger. Au signal Yoshi, le combat reprend.



WAZA-ARI

Donne 1 point



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

Donne 10 points Suite à un 2^{ème} Waza-ari marqué par le même judoka.



IPPON

Donne 10 points Suite à une immobilisation ou une projection



HIKIWAKE

Geste pour dire qu'il y a égalité entre les 2 judokas.



PREPARATION DECISION

Geste lorsque l'arbitre central se prépare à donner sa décision.



HANTEI

Geste lorsque l'arbitre donne sa décision (en même temps que ses arbitres référents).



KASHI

Geste pour désigner le vainqueur du combat suite à une décision.



PENALITE

Geste pour désigner le judoka qui reçoit une pénalité.



NON COMBATIVITE

Lorsque l'un des judokas n'attaque pas.



DEFENSE EXAGEREE

Lorsque l'un des judokas empêche l'autre de travailler en tendant les bras.



FAUSSE ATTAQUE

Lorsque l'un des judokas fais des attaques sans avoir l'intention de faire chuter l'autre



ANNULATION

Geste qui permet d'annuler une valeur.
Ici un Waza-ari est annulé



NON VALABLE

Indique qu'une technique est non valable.



APPEL DU MEDECIN

Geste pour dire aux commissaires sportifs qu'il faut appeler le médecin sur le tapis.

2.4.2 Les gestes des arbitres référents.



POSITION DU JUGE

Position neutre.



SIGNAL DU JUGE



NON VALABLE

Geste pour montrer que l'action est non valable.



PREPARATION DECISION

Geste lorsque le juge arbitre se prépare à donner sa décision.



HANTEI

Geste lorsque l'arbitre référent donne sa décision (en même temps que l'arbitre central).



WAZA-ARI

Geste lorsque le juge pense qu'il y a Waza-Ari (l'arbitre central ayant fait une autre annonce).



IPPON

Geste lorsque le juge pense qu'il y a Ippon (l'arbitre central ayant fait une autre annonce).

3 Les commissaires Sportifs

3.1 Le rôle

Le premier travail des commissaires sportifs est la mise en place du matériel.

Lors de la pesée, les commissaires sportifs vérifient que les combattants sont en règle (passeport) et contrôlent leurs poids afin qu'ils soient répartis dans leur catégorie respective.

Les commissaires sportifs sont chargés également de la tenue de la table; c'est à dire : appel des combattants, inscription des valeurs annoncées par l'arbitre sur le tableau de marque, la gestion du temps, l'appel du médecin en cas de blessure et le remplissage des feuilles de poule ou tableau.

3.2 Le matériel

Les commissaires sportifs ont à leur disposition, selon les lieux et niveau de compétition :

- un tableau de marquage (électronique, manuel ou PC).
- 2 chronomètres (un pour le temps de combat et un pour le temps d'immobilisation).
- les feuilles de poule ou tableau.
- Une ceinture rouge (pour les animations mini-poussin(e)s, poussin(e)s et Benjamin(e)s).

3.3 La pesée

3.3.1 La pesée individuelle

Lors de la pesée, le commissaire sportif vérifie différents points :

- l'identité du judoka : la photo du passeport correspond au judoka
- le grade porté par le judoka doit être daté & signé dans le passeport
- les timbres de licence dont celui de la saison en cours
- le certificat médical avec la mention «non contre-indication à la compétition»
- au moins 2 timbres de licences dans le passeport dont celui de la saison en cours (sinon le judoka doit présenter son ancien passeport en plus du nouveau)

Une fois tous ces points vérifiés, le judoka est pesé. Son poids exact est inscrit sur la feuille de pesée.

En cas de doute sur l'un des points, ne pas prendre de décision et voir le responsable de la manifestation, c'est lui qui prendra la décision d'autoriser le judoka à participer.

Si en contrôlant le passeport, le commissaire sportif voit qu'il manque le tampon sur la photo ou la signature du judoka (et des parents si mineur), il faut le lui signaler afin qu'il puisse mettre son passeport à jour.

3.3.2 La pesée par équipe

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

Le commissaire sportif complète la feuille d'inscription (une feuille par équipe) et la conserve jusqu'à la fin de la pesée.

Les mêmes contrôles que lors des manifestations individuelles sont appliqués.

Les combattants doivent être inscrits dans leur catégorie de poids. (*Surclassement autorisé pour juniors et seniors*).

L'équipe ne peut pas inscrire plus de 2 judokas par catégorie de poids. Toute équipe engagée doit comporter au moins 3 judokas.

3.4 Les catégories

La catégorie d'âge est déterminée **par l'année de naissance** indépendamment de la date anniversaire du judoka. Les catégories d'âge sont identiques pour les masculins et pour les féminines.

Pour les tournois "Grand Master" (30 ans et +), les judokas sont répartis dans des catégories d'âge par tranche de 5 ans.

Pour les tests d'efficacité en combat (passage de grade pour la ceinture noire), les catégories d'âge sont : cadets, juniors, séniors et vétérans (+ de 40 ans)

Catégories de poids

Féminines					
Poussins	Benjamines	Minimes	Cadettes	Juniors	Seniors
Pour les poussins et avant, les judokas sont répartis par groupes morphologiques	-32 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg
	-36 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg
	-40 kg	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg
	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg
	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg
	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	-78 kg
	-57 kg	-63 kg	-70 kg	-78 kg	+78 kg
	-63 kg	-70 kg	+70 kg	+78 kg	
	+63 kg	+70 kg			

Masculins					
Poussins	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors
Pour les poussins et avant, les judokas sont répartis par groupes morphologiques	-30 kg	-34 kg	-46 kg	-55 kg	-60 kg
	-34 kg	-38 kg	-50 kg	-60 kg	-66 kg
	-38 kg	-42 kg	-55 kg	-66 kg	-73 kg
	-42 kg	-46 kg	-60 kg	-73 kg	-81 kg
	-46 kg	-50 kg	-66 kg	-81 kg	-90 kg
	-50 kg	-55 kg	-73 kg	-90 kg	-100 kg
	-55 kg	-60 kg	-81 kg	-100 kg	+100 kg
	-60 kg	-66 kg	-90 kg	+100 kg	
	-66 kg	-73 kg	+90 kg		
+66 kg	+73 kg				

3.5 Les temps de combat, d'immobilisation, Golden score et de repos

Ces temps varient en fonction de l'âge des judokas. Ils peuvent varier aussi selon le type de manifestation.

Osaekomi les temps d'immobilisation sont identiques pour toutes les catégories d'âge et donnent les avantages suivant

10 à 19 secondes	Waza ari	01.0
20 secondes	ippon	10.0

→ Particularités

A la fin du combat En cas d'égalité, il y a 3 possibilités :

- **Hikiwake** (égalité) l'arbitre ne désigne pas de vainqueur (utilisé pour les jeunes)
- **Hantei** (décision arbitrale) l'arbitre désigne soit le rouge soit le blanc.
- **Golden score** (avantage décisif) à partir de minime on départage les judokas par le golden score (arrêt du combat dès le premier avantage).

Temps du golden score : le combat s'arrête dès qu'une valeur est annoncée.

- A partir de cadets temps illimité jusqu'à ce qu'une valeur soit donnée.

Catégories d'âge	Temps de combat	Temps de repos	Avantage décisif
Poussin (ne) s	1 min 30	3mn	Non
Benjamins	2 min.	4 min.	Non
Minimes	3 min.	6 min.	Non
Cadet(te)s	4 min.	10 min.	Oui illimité
Juniors	4 min.	10 min.	Oui illimité
Seniors 1 ^{ère} & 2 ^{ème} div.	4 min.	10 min.	Oui illimité
Seniors 3 ^{ème} div.	3 min.	10 min.	Oui illimité

3.6 Savoir remplir les différentes feuilles

3.6.1 Les poules

Les poules sont utilisées lorsqu'il y a moins de 8 judokas dans une catégorie au-delà il faut passer à un tableau.

Poule de 3

→ **ordre des combats (1x2) (1x3) (2x3)** Il est important de suivre l'ordre des combats indiqué sous la poule, cela permet de limiter le nombre de temps de repos (excepté si deux combattants sont de même origine). Dans certain cas (ex : poule de 3), ils sont inévitables; si d'autres feuilles de poule sont sur le même tapis, basculer sur une autre poule, sinon le judoka qui vient de combattre a droit à un temps de repos (voir 3.5. Temps de combat, d'immobilisation, golden score et repos).

→ Report du résultat

I	W	S	I	W	S
1	1	0	0	1	0

Hugo 6 (blanc) gagne le combat contre Gaëtan 5 (rouge)

Le report du résultat sur la feuille est codifié, il faut remplir 2 cases par combat :

case du vainqueur $\frac{11.1}{01.0}$

case du perdant X

		5 x 6
Gaëtan	5	X
Hugo	6	$\frac{11.1}{01.0}$

→ exemple de résultats

1 x 2 le Rouge marque ippon le Blanc waza ari $\frac{10.0}{01.0}$

2 x 3 le Rouge marque yuko le Blanc a shido $\frac{01.0}{00.1}$

1 x 3 le Blanc gagne par waza ari awazate $\frac{02.0}{01.0}$

Les cases se remplissent de la manière suivante :

dépt	club	Grade	nom	prénom		1x2	2x3	1x3	v	pts	cl
31				Paul	1	$\frac{10.0}{01.0}$		X ₁			
82				Jean	2	X ₁	$\frac{01.0}{00.1}$				
46				Luc	3		X	$\frac{02.0}{01.0}$			

→ Classement

Quand les combats sont terminés

Le classement se fait :

- 1 - Selon le nombre de victoires
- 2 - En cas d'égalité de victoire on départage par le nombre de points
- 3 - En cas d'égalité de victoire et de points entre 2 judokas, le 1er est celui qui a gagné contre l'autre lorsqu'ils se sont rencontrés.

→ Calcul des points

Seule la valeur la plus haute donne des points.

Il faut compter une seule fois la valeur, sachant qu'un Ippon vaut 10 points, un Waza-ari vaut 1 points.

Par contre s'il gagne par 2 Waza-ari (waza ari awaza ate), il marque 10 points, comme s'il avait marqué un Ippon.

Si un judoka marque un waza-ari mais perd le combat, on marque 1 point avec la croix que nous comptabiliserons.

Il faut donc remplir la feuille comme cela :

→ En 2014 les colonnes roses ont disparu et ces calculs doivent être faits de tête pour permettre de remplir la colonne de classement correctement.

dépt	club	Grade	nom	prénom		1x2	2x3	1x3	v	pts	cl
31				Paul	1	$\frac{10.0}{01.0}$		X ₁	1	11	1
82				Jean	2	X ₁	$\frac{01.0}{00.1}$		1	2	3
46				Luc	3		X	$\frac{02.0}{01.0}$	1	10	2

Hanteï: Christophe gagne son combat contre Clément par décision de l'arbitre. $\frac{01.d}{01.0}$

FFJDA	ECHELON :	COMPETITION :	DATE	POIDS :	POULE :	Nombre de participants :																
CNG	REGIONAL						Nombre de clubs représentés :															
							RESULTATS															
GR	Dépt	CLUB	NOM Prénom	1	1x2	3x4	5x6	1x4	3x6	2x5	1x3	2x6	4x5	1x6	2x4	3x5	4x6	1x5	2x3	v	pts	Cl
				1	100.0																	
				2	000.0																	
				3																		
				4		001.0		020.0														
				5		000.1		000.0														
				6			100.0															
							000.3															

ORDRE DES COMBATS		CLASSEMENT			
3: 1x2 - 2x3 - 1x3	Responsable manifestation :	1	Nom Prénom	Club	Dépt
4: 1x2 - 3x4 - 1x3 - 2x4 - 1x4 - 2x3	Délégué CORG. :	2			
4x5-		3			
1x2-					
3x4-					
1x5-					
2x3-					
1x4-					
3x5-					
2x4-					
1x3-					
2x5					
5:	Responsable tenue poule :	4			
6: 1x2-3x4-5x6-1x4-3x6-2x5-1x3-2x6		5			
4x5-1x6-2x4-3x5-4x6-1x5-2x3	Observations :	6			

• Si 3 combattants sont à égalité parfaite (victoire, points et combat), il faut faire une nouvelle poule avec ces combattants pour les départager.

• En cas d'abandon d'un participant (A ou M dans la case du combattant) ou de disqualification (H ou X dans la case du combattant), il faut rayer sa ligne et sa colonne. Les judokas ayant déjà rencontré celui-ci, perdent les avantages marqués.

Il faut être attentif à l'ordre des combats puisque tous les combats de ce participant n'auront pas lieu.

Exemple : Clément abandonne pendant son combat contre Hugo. On obtient la poule suivante :

dépt	club	Grade	nom	prénom		1x2	2x3	1x3	v	pts	cl
31				Hugo	1	10.0 01.0			1	10	1
82				Jean	2	X ₁	01.0 00.1		1	2	2
46				Clément	3						

○ L'appel des combattants

Le commissaire sportif appelle les 2 combattants sur le tapis ; le 1er appelé doit porter, en plus de sa ceinture, une ceinture rouge afin de pouvoir les différencier.

Il entoure le combat dans la liste. Il peut également mettre un repère dans les cases qui seront à compléter en fin de combat.

Gaston	1							*
Hugo	2							*

Poule de 6 (1-2) (3-4) (5-6)

Lorsque les 2 combattants sont sur le tapis, le commissaire sportif annonce les 2 prochains compétiteurs.

- La fin du combat :

Lorsque le combat est terminé, le commissaire sportif inscrit dans les bonnes cases, le score des deux combattants. Puis il raye le combat dans la liste et indique l'heure de fin du combat. Il peut à présent appeler les suivants.



- Le tableau de marque

Le tableau de marque doit être remis à zéro seulement lorsque les scores sont inscrits sur la feuille et les judokas sortis du tapis.

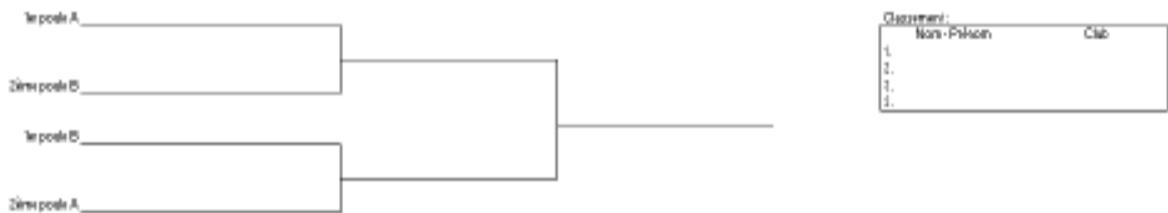
3.6.2 Les poules débouchant sur un tableau

On applique les mêmes règles de remplissage que pour les poules simples. Un 1er classement est établi afin d'identifier les 2 premiers judokas de chaque poule.

dépt	club	Grade	nom	prénom		1x2	2x3	1x3	cl
31				Paul	1	$\frac{10.0}{01.0}$		X1	1
82				Jean	2	X1	$\frac{01.0}{00.1}$		3
46				Luc	3		X	$\frac{02.0}{01.0}$	2

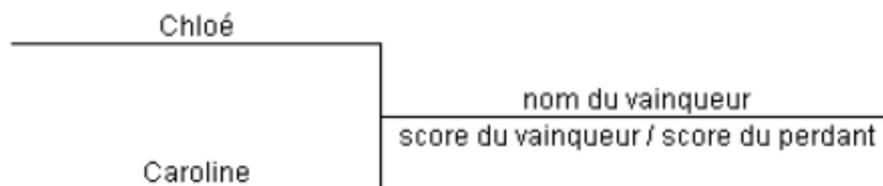
dépt	club	Grade	nom	prénom		1x2	2x3	1x3	cl
31				Hugo	1	$\frac{10.0}{01.0}$			1
82				Jean	2	X1	$\frac{01.0}{00.1}$		2
46				Clément	3				

Le classement final est établi avec ces 4 judokas après les avoir fait combattre suivant un tableau.

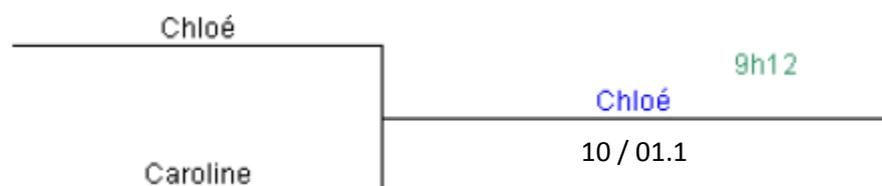


Le remplissage du tableau se fait selon les règles décrites au paragraphe suivant (3.6.3. Les tableaux)

Dans les 2 cas, les résultats se notent de la manière suivante :



Il faut être attentif au temps de repos des judokas, pour cela il suffit de noter l'heure à laquelle le combat s'est fini afin de savoir quand ils pourront à nouveau combattre (si possible dans **une autre couleur**).



3.6.3 Les tableaux

Il existe deux types de tableau :

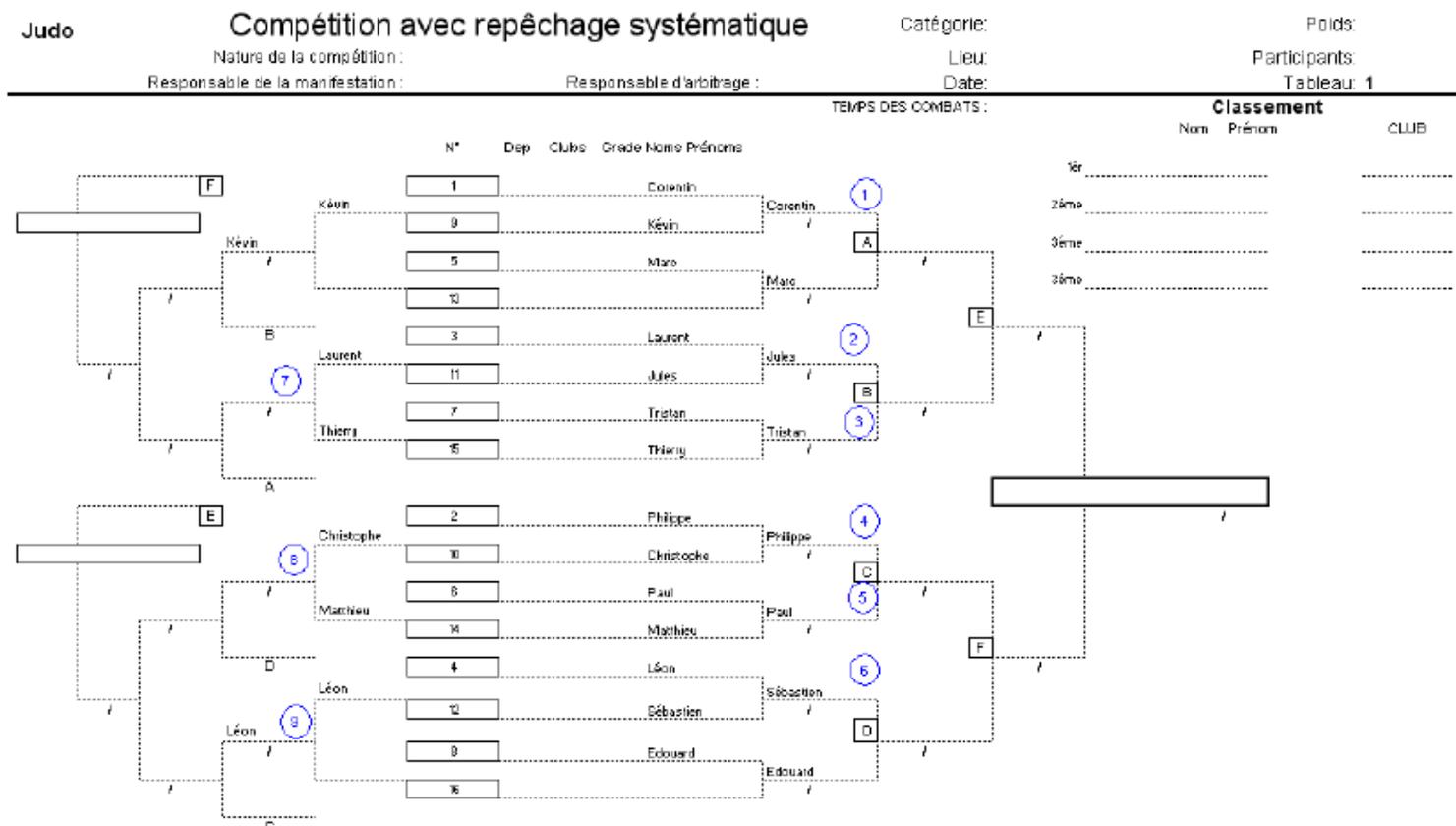
- le tableau à repêchage systématique
- le tableau à double repêchage

Les tableaux sont utilisés lorsqu'il y a plus de 8 judokas dans la catégorie.

Le tableau à repêchage systématique est plus long que celui à double repêchage, mais il permet à tous les participants de faire au moins 2 combats.

3.6.3.1 Les tableaux à repêchage systématique

Exemple de tableau :



Dans ce tableau, on voit que Marc et Edouard sont seuls, ils passent donc le 1er tour sans combattre.

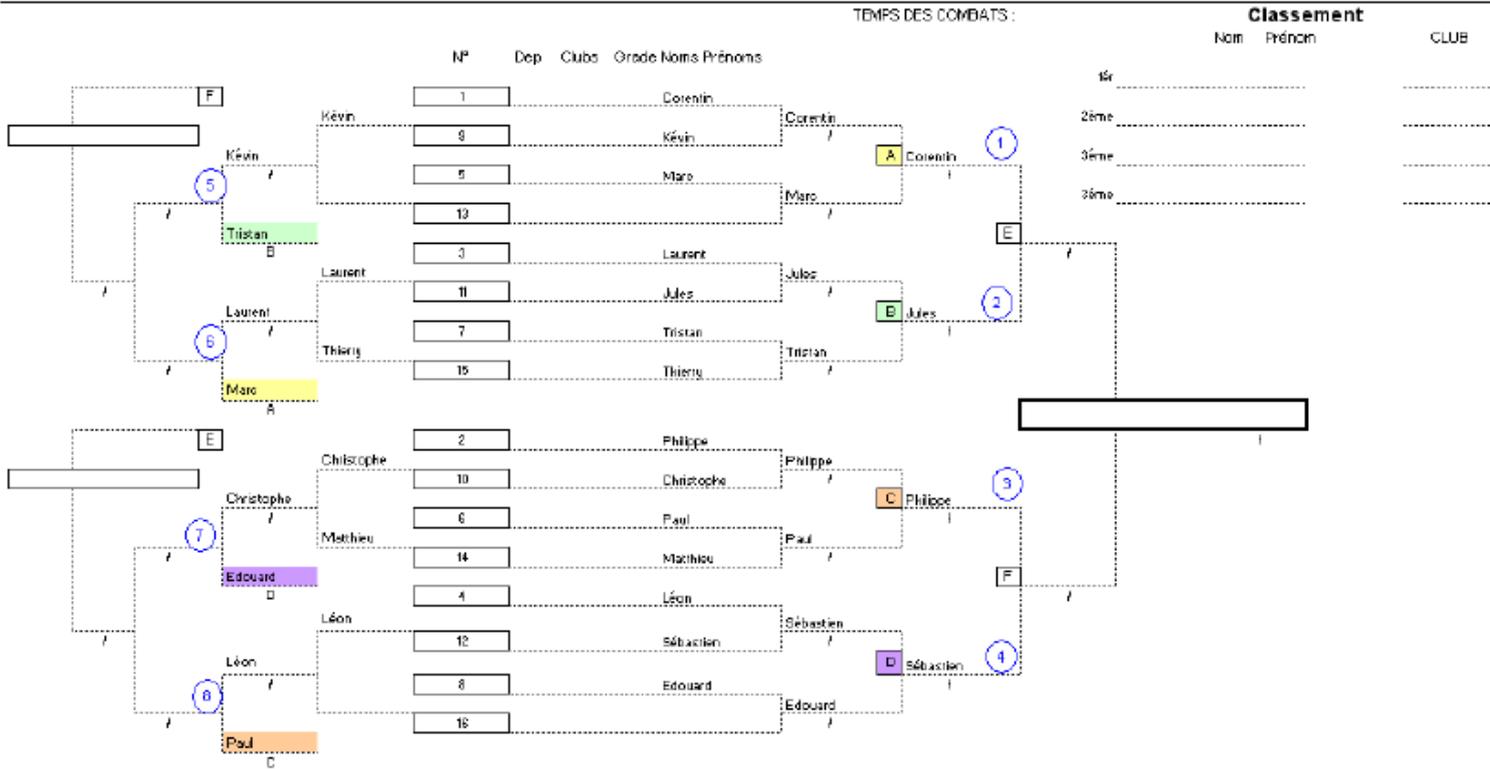
Pour l'ordre des combats, on part du centre de la feuille, de haut en bas et vers la droite pour les 1ère et 2ème place, vers la gauche, pour les repêchages des deux 3ème places.

Pour les combats de numérotés de 1 à 6, le perdant est inscrit sur la ligne qui le concerne, du côté repêchage.

On obtient donc, d'après cet exemple, le repêchage de Kévin, Laurent, Thierry, Christophe, Matthieu et Léon.

Kévin et Léon étant seuls, ils passent le 1er tour de repêchage. On passe donc aux combats numérotés de 7 à 9.

On passe ensuite au 2ème tour (voir tableau ci-dessous).



On commence à nouveau par les combats de droite (numérotés de 1 à 4).
 Les perdants sont inscrits sur la ligne en fonction du repère du combat.

Exemple du combat n°1 : Corentin – Marc

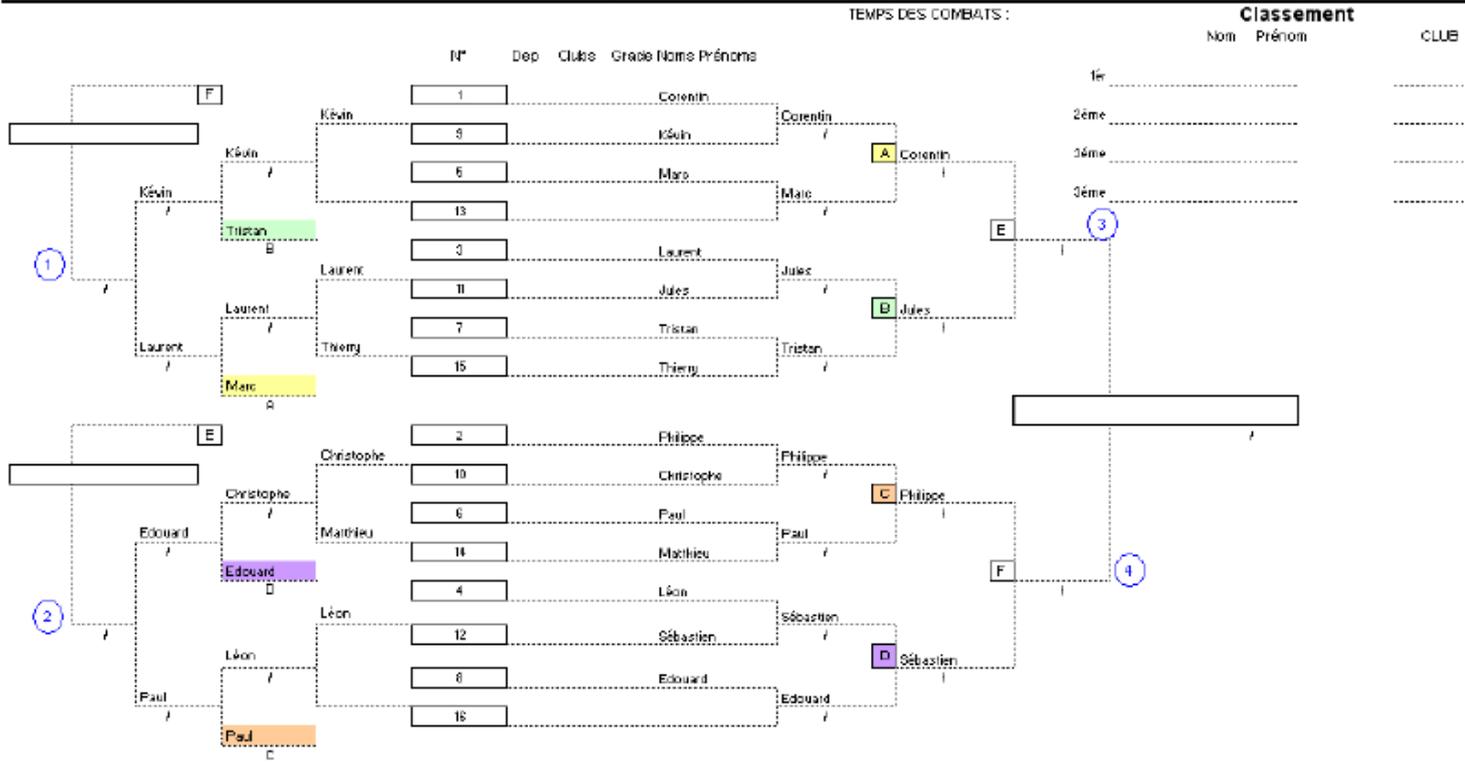
Ceci est le combat repéré A , il faut donc inscrire Marc sur la ligne A.
 Marc va donc rencontrer Laurent lors de son prochain combat.

Lorsque ces 4 combats sont faits, on passe au combat de repêchage (n°5 à 8)

A ce stade de la rencontre, on commence par les 2 combats de repêchage (n°1 et 2).
 Puis par les 2 demi-finales (n°3 et 4).

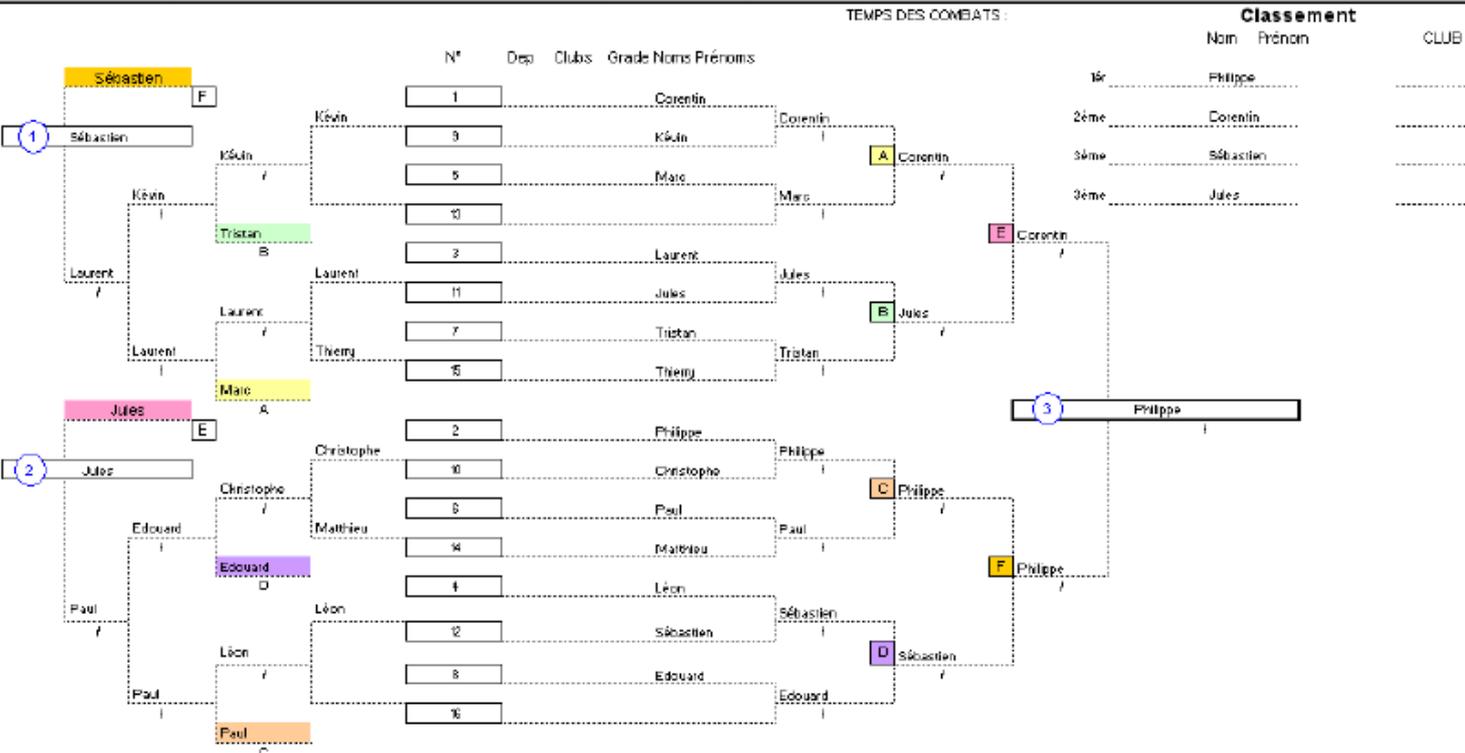
Attention au temps de repos.

Une fois les combats 3 et 4 effectués, il ne reste plus qu'à inscrire le nom des perdants sur les lignes portant les repères E et F du coté repêchage.



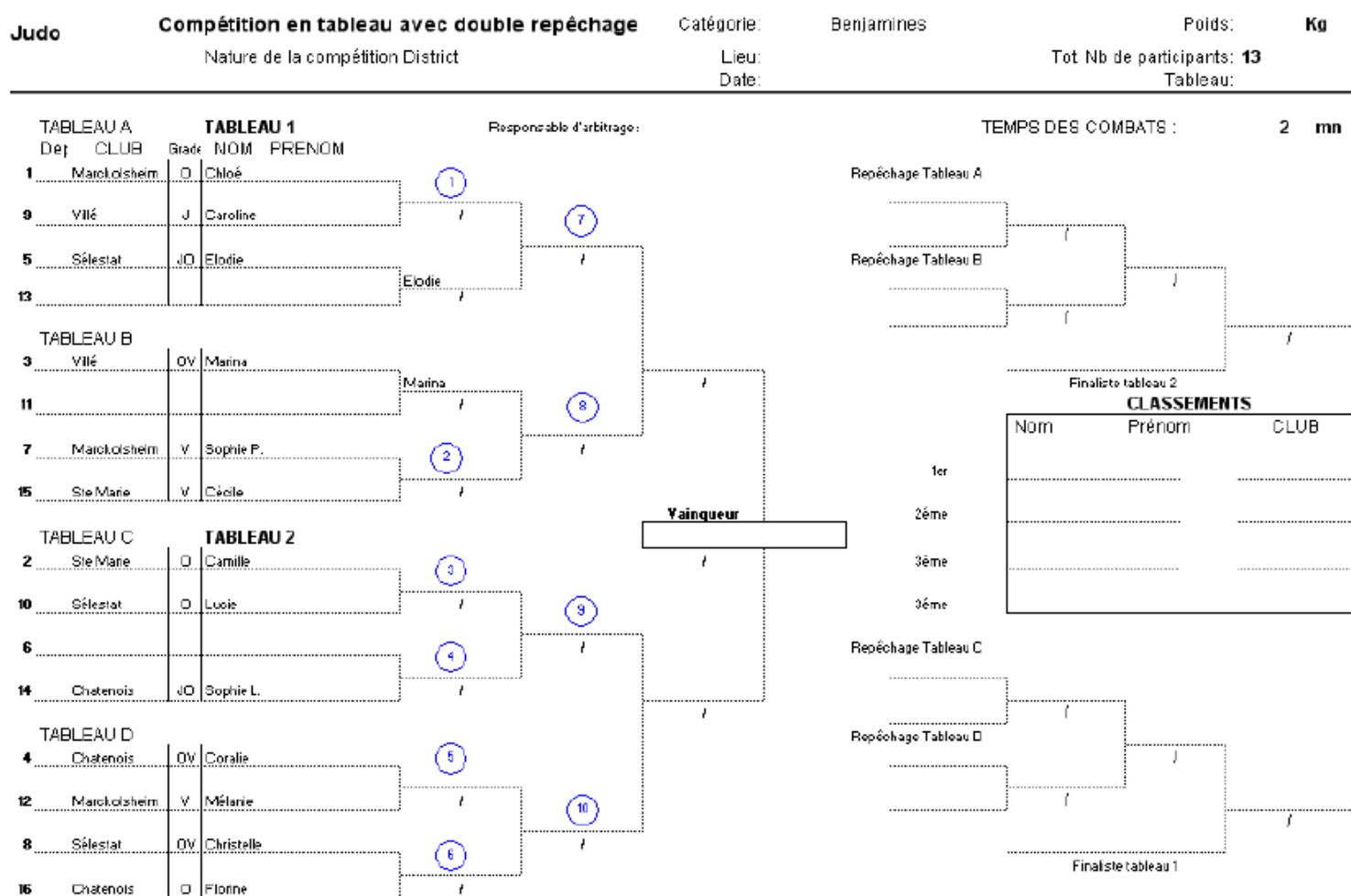
Il faut maintenant commencer par les deux places de 3ème puis finir par la finale.

Une fois que tous les combats sont faits, il ne reste plus que le classement à compléter.



3.6.3.2 Les tableaux à double repêchage

Exemple de tableau :

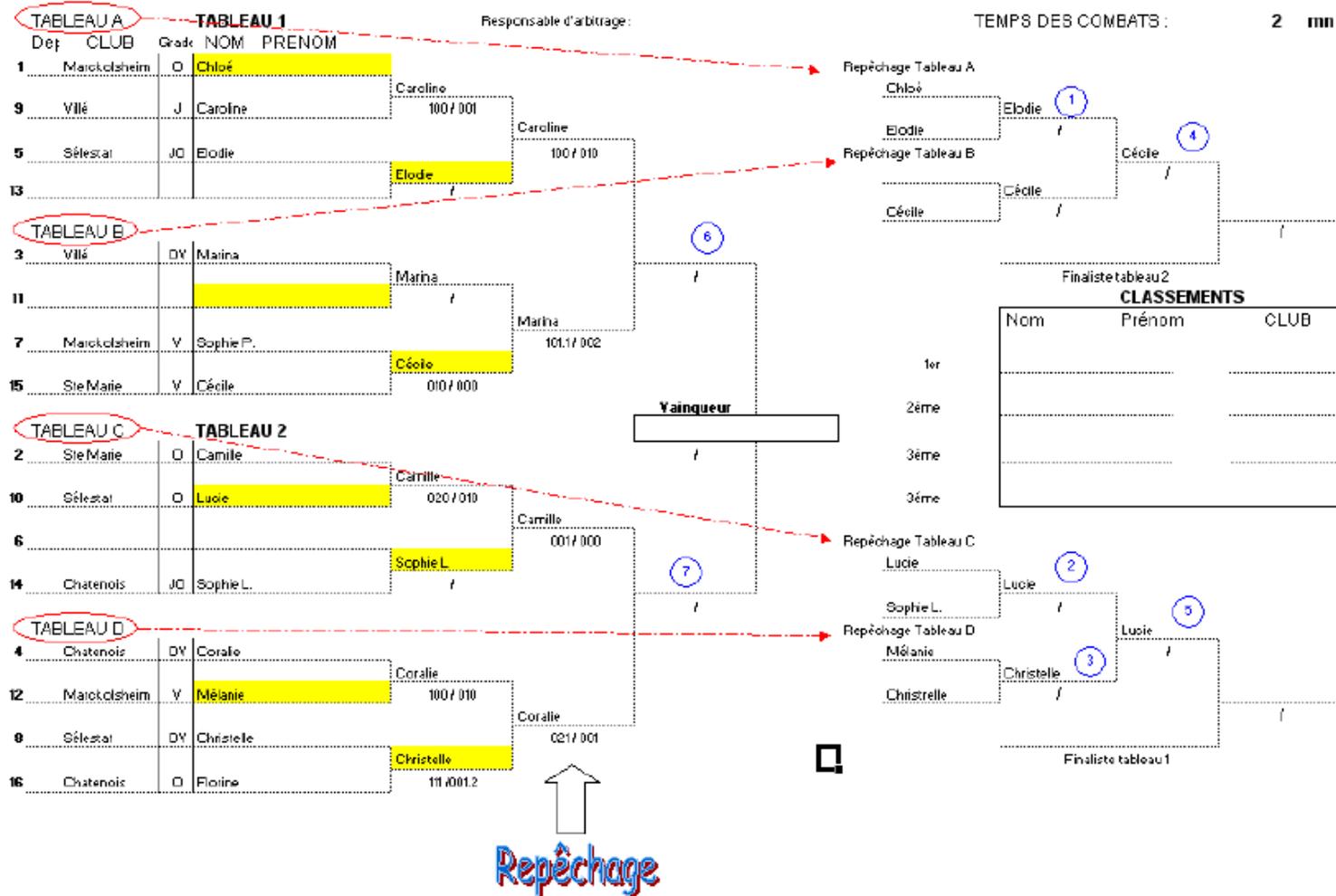


Dans ce tableau, on remarque qu'Elodie, Marina et Sophie sont seules, elles passent donc le 1^{er} tour sans combattre.

Il faut toujours commencer par les combats les plus éloignés de la case vainqueur et de haut en bas.

Ainsi on commencera le tableau par Chloé et Caroline et finira le 1^{er} tour par Christelle et Florine.

Lorsqu'on arrive à ce stade, il faut faire les repêchages. (voir tableau suivant)

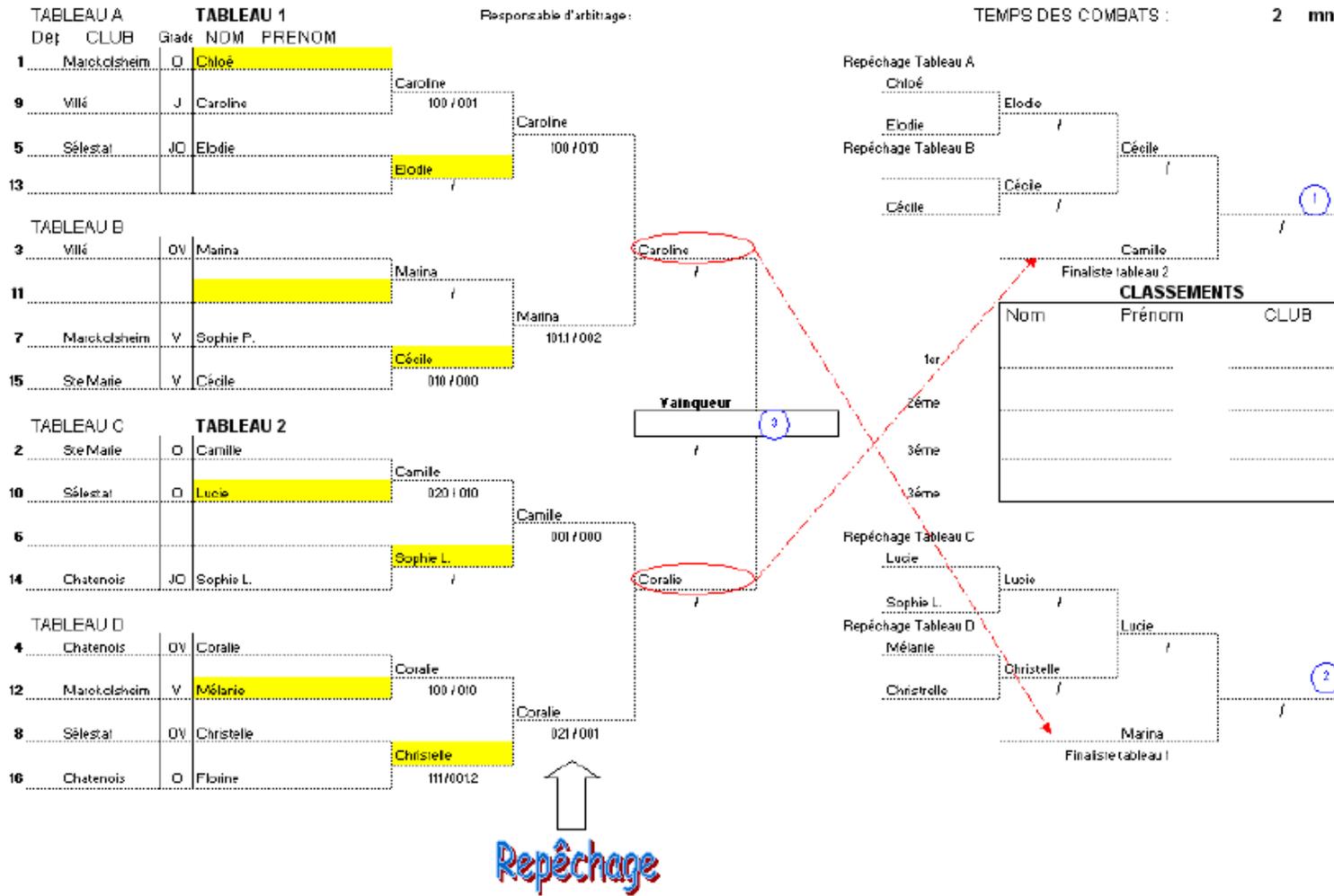


Dans cet exemple, on regarde qui a perdu contre Caroline, Marina, Camille et Coralie. Et on les inscrit dans le tableau de repêchage.

Dans le tableau B, Marina étant seule au 1er tour, seule Cécile est repêchée. Elle ne rencontrera personne au 1er tour de repêchage.

Dans le tableau ci-dessus, l'ordre des combats à suivre, est indiqué de la manière suivante :

Lorsque les combats 6 et 7 sont faits, il faut inscrire les perdants de ces combats au niveau des repêchages. Il faut les croiser afin qu'ils ne rencontrent pas à nouveau les mêmes (voir tableau ci-dessous).



A ce stade, il faut commencer par les combats pour les places de 3ème, puis par la finale.

Lorsque tous les combats sont faits, il reste le classement à compléter.

Exemple de tableau à double repêchage complété :

Judo **Compétition en tableau avec double repêchage** Catégorie: Benjamines Poids: Kg
 Nature de la compétition District Lieu: Tot. Nb de participants: 13
 Date: Tableau:

Responsable d'arbitrage: TEMPS DES COMBATS: 2 mn

TABLEAU A

Dej	CLUB	Grade	NOM	PRENDM
1	Marckolsheim	O	Chloé	
9	Villé	J	Caroline	100 / 001
5	Sélestat	JO	Elodie	
13			Elodie	

TABLEAU B

Dej	CLUB	Grade	NOM	PRENDM
3	Villé	OY	Marina	
11			Marina	
7	Marckolsheim	V	Sophie P.	101 / 002
15	Ste Marie	V	Cécile	010 / 000

TABLEAU C

Dej	CLUB	Grade	NOM	PRENDM
2	Ste Marie	O	Camille	
10	Sélestat	O	Lucie	020 / 010
6			Camille	001 / 000
14	Chatenois	JO	Sophie L.	

TABLEAU D

Dej	CLUB	Grade	NOM	PRENDM
4	Chatenois	OY	Coralie	
12	Marckolsheim	V	Mélanie	100 / 010
8	Sélestat	OY	Christelle	021 / 001
16	Chatenois	O	Florine	111 0012

Repêchage Tableau A

Repêchage Tableau B

Repêchage Tableau C

Repêchage Tableau D

Finaliste tableau 1

Finaliste tableau 2

CLASSEMENTS

	Nom	Prénom	CLUB
1er	Coralie		Chatenois
2ème	Caroline		Villé
3ème	Cécile		Ste Marie
3ème	Marina		Villé

Vainqueur
Coralie

Repêchage

3.6.4 Les poules d'équipe

Exemple de feuille de poule d'équipe :

Seniors
Filles

Compétition par Equipes de Club

Date : ___ / ___ / ___

Lieu : _____

Club : _____

		Equipes Adverses															
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts.											
62 Kg	1																
	2																
57 Kg	1																
	2																
62 Kg	1																
	2																
70 Kg	1																
	2																
+70Kg	1																
	2																
Total des victoires et des Points:																	
					Perdu	Gagnée											
					OUI	OUI											

Noms des vérificateurs : _____

La table centrale gère la répartition des équipes sur les différents tapis en fonction du nombre d'équipes inscrites (poule ou tableau). Elle attribue, à chaque tapis, un combat (donc 2 équipes) et les 2 feuilles de suivi correspondantes.

Les commissaires sportifs demandent aux responsables des 2 équipes quels sont les judokas qui vont combattre dans chaque catégorie (s'il y a 2 judokas inscrits dans la même catégorie). A partir de Junior (M&F), un judoka peut combattre dans sa catégorie ou celle directement au-dessus.

Les saluts initiaux et finaux se font uniquement avec les judokas inscrits pour ce tour.

On commence par la catégorie de poids tirée au sort puis on continue par la catégorie suivante.

Il est possible que toutes les catégories de poids ne soient pas représentées, dans ce cas le commissaire appelle le judoka sur le tapis et l'annonce « seul » ; ce dernier rapporte une victoire et 10 points à son équipe.

A la fin de chaque combat, le commissaire sportif inscrit le résultat du combat sur la feuille de la manière suivante :

- V -> Victoire
- D -> Défaite
- E -> Egalité
- points : notés sur 2 chiffres
 - 00 si combat perdu ou égalité
 - 01 si combat gagné par Waza-ari
 - 10 si combat gagné par Ippon

Lors des combats si en fin de temps, les 2 judokas sont à égalité, aucune décision ne doit être prise. L'arbitre annonce Hiki-Wake (match nul).

Exemple de poule complétée :

MinimesF		Compétition par Equipes de District																			
		Equipes Adverses																			
Date : _/ _/ _		<div style="position: absolute; top: 0; left: 0; transform: rotate(-45deg); opacity: 0.5;"> Alsace Baccara </div>																			
Lieu : _____																					
District : Haut-Koenigsbourg																					
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	Vict.	Pts	
36 Kg	1 Elsa 2				Y	10															
40 Kg	1 Aie 2				Y	7															
44 Kg	1 2																				
48 Kg	1 Coralie 2				D	00															
52 Kg	1 Carole 2 Marjorie				E	00															
57 Kg	1 Christelle 2				D	00															
63 Kg	1 Julie 2				E	00															
70 Kg	1 2																				
+70 Kg	1 Maëlle 2				Y	05															
Total des victoires et des Points:						3	22														
						OUI	OUI	Perdu	Gagné												

A la fin de tous les combats, le commissaire sportif compte le nombre de victoires et de points de chaque équipe. Il désigne l'équipe vainqueur en tenant compte d'abord du nombre de victoires puis du nombre de points.

En cas d'égalité de victoires et de points, il faut :

- S'il y a égalité sur certains combats, refaire les combats avec décision obligatoire. Le commissaire refait les comptes et indique les vainqueurs.
- S'il n'y avait aucune égalité, tous les combats doivent être refaits avec décision obligatoire.
- Si à la fin du 2ème tour, il y a toujours égalité entre les 2 équipes, un tirage au sort d'une des catégories de poids est effectué. Le combat va déterminer l'équipe gagnante.

A la fin de la rencontre, le commissaire sportif rapporte les feuilles à la table centrale qui lui donnera les feuilles de la rencontre suivante.

4 Conclusion

Pour les commissaires sportifs ou les arbitres, en cas de doute, il faut demander l'avis d'un responsable de la manifestation afin que celle-ci se déroule au mieux pour tous les judokas.

ARBITRAGE



ARBITRAGE des ANIMATIONS JUDO FFJDA

Application au 1^{er} septembre 2018

1

Animations judo

Objectif



**valoriser la production du judo
et la recherche du ippon**

Les fautes ponctuelles commises ne doivent pas pénaliser le judoka qui aura été le plus productif et efficace.

L'esprit de l'activité doit l'emporter sur le règlement.

Règlement Animations à vocation pédagogique

L'arbitrage « Animations » concerne l'ensemble des compétitions nationales, régionales et départementales *à l'exception* :

- Des 1/2 finales et championnats de France individuels 1^{ère} division cadets, juniors, seniors et du championnat de France par équipes seniors 1^{ère} division
- + la phase finale du championnat de France 2^{ème} division seniors 2018 et les phases qualificatives
- + Championnat de France Cadets et Juniors 2018 par Equipe de club et leurs phases qualificatives
- Tournois Label Excellence et Label A cadets, juniors, seniors ₃

Règlement des animations

Temps de combat : 3 mn

(exception pour le championnat de France seniors 2^{ème} Division : 4 mn)

En individuel : Pas de Golden score – décision obligatoire

En équipe :

Hikiwake annoncé en fin de combat si égalité de score

Règlement des animations

EQUIPE : Spécificités en cas d'égalité

En cas d'égalité de victoires et de points à l'issue de la rencontre, la démarche pour départager les deux équipes est la suivante :

- Si des combats se sont terminés par Hikiwake, ils doivent être refaits avec décision obligatoire ;
- **Si aucun hikiwake** ou s'il y a toujours égalité, une catégorie de poids où il y a un représentant présent dans chaque équipe est tirée au sort et le combat est refait avec décision obligatoire.

Règlement des animations

Critères de décision :

- 1^{er} Le nombre de kinza
- 2^{ème} Le nombre de shido
- 3^{ème} L'activité (nombre d'attaques, attitude)

Cas de kinza :

Tout impact suite à l'application d'une technique qui n'aboutit pas à waza-ari ou ippon (ancien koka) + tous les osaekomi maintenus au moins 3 secondes.

Protocole : les juges se lèvent, l'arbitre vient recueillir leurs avis sans concertation préalable.

Kumi-kata :

Les kumi-kata non conventionnels imposent une phase d'attaque rapide

Règlement des animations

Valeurs de projection :

Les actions annoncées waza-ari sont celles qui ne peuvent être comptabilisées Ippon dû au manque d'un des critères suivants :

force, vitesse, contrôle, largement sur le dos

Les actions avec un impact sur la tranche (orienté ventre), sur les coudes ou sur les mains ne sont pas comptabilisées sauf si il y a continuité avec un déroulé sur le dos.

7

Règlement des animations

Seules fautes sanctionnées :

- fautes dangereuses ou relevant d'une attitude contraire à l'esprit du judo (hansoku make)
- le judo négatif intentionnel : fuites, empêchement d'attaquer,... (shido)
- les fautes mineures répétées par le judoka malgré les explications de l'arbitre (shido)

Règlement d'animation minimales

Temps de combat : 3 min

Pas de golden score, décision en individuel et en équipe

Contraintes cervicales en tachi-waza, ne-waza:

Celles-ci ne sont pas tolérées et doivent être stoppées
immédiatement par Matte

Explication de la faute et pas de sanction
(si récidive = shido)

Clés de bras et étranglements :
non autorisés pour cette tranche d'âge

Règlement d'animation minimales

Techniques à genoux : autorisées.

Les actions présentant un fort déséquilibre et une efficacité claire seront validées en cas de contact des deux genoux au sol.

Les attaques à genoux sans préparation efficace sont sanctionnables (fausses attaques).

Contres : Autorisés

Sauf le contre sur les formes hanchées en se jetant dans le dos de l'adversaire (exemple : Uchi-mata gaeshi).

Kumi-kata :

Garde croisée non autorisée pour cette tranche d'âge



Règlement d'animation benjamins

Principe : Règlement minimales + règles spécifiques

Temps de combat : 2 min – décision (individuel et équipe)

Le combat démarre à distance.

Après une saisie à deux mains, les attaques à une main (Ippon seoi nage, O goshi...) sont autorisées.

Kumi-kata : Cette forme unilatérale n'est pas autorisée pour cette tranche d'âge



Contres : Les contres démarrant debout sont autorisés (exemple : ko soto gake finissant en forme tani otoshi...).

Makikomi : autorisés

Sutemi : non autorisés pour cette tranche d'âge

Règlement d'animation **poussins & mini-poussins**

Principe : Règlement benjamins + règles spécifiques

Temps de combat :

Maximum 1 min 30 – décision en individuel et en équipe

Kumi-kata :

Le combat démarre avec une garde installée à 2 mains.

Pour toute phase d'attaque à 1 main qui aurait échoué, un retour à 2 mains est nécessaire.

Attaques à genoux, sutemi et makikomi :

non autorisés pour cette tranche d'âge

Hon gesa gatame :

repositionnement en Kuzure gesa gatame

6 Grille simplifiée du règlement d'arbitrage pour les jeunes

	Coaching	Saisies installées	Saisies plus hautes que la clavicule	Attaques avec saisie autour du cou	Saisies en dessous de la ceinture (en attaque et en défense)	Sutemis et makikomis	Attaques avec 1 ou 2 genoux au sol	Retournements	Clés de bras et étranglements	
Mini-poussins	NON (temps mort possible : 15s par combattant et par combat)	OUI	NON	NON	NON				NON	
Poussins										NON
Benjamins	OUI (entre le Matte et le Hajime)	NON (mais passage par la garde fondamentale)	OUI (sans plier Uke)	OUI (si résultat immédiat et pas d'action de serrer la tête)				Forme sankaku autorisée dans sa forme fondamentale		
Minimes		NON (attaque à une main possible si résultat immédiat)								

Evolution du règlement d'arbitrage FIJ 2018-2020

Adaptations pour les Commissaires Sportifs



Document CNA au 12/02/2018



Appel des judokas

En France, le 1^{er} judoka appelé porte la ceinture rouge.
(contrairement à la FIJ = 1^{er} appelé en blanc).

Accompagnement des judokas

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

Temps d'immobilisation

Temps communs à toutes les tranches d'âge :

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

Notation des scores

La notation s'établit désormais à 2 chiffres, suivie du nombre de shido, en cohérence avec le logiciel de tirage au sort.

Exemples : 10 / 00 - 10 / 01.3 - 01.1 / 00.2 - 02.2 / 01

Sanction par Shido

Les shido ne permettent pas de donner la victoire, sauf le 3^{ème} qui est disqualificatif !

Un judoka peut recevoir jusqu'à 3 shido pendant un combat.

Disqualification

Il existe 3 cas de disqualification possible lors d'un combat :

- Hansoku make direct, non disqualificatif (faute technique grave – le judoka peut reprendre la compétition) = 10 / 00.H
- Hansoku make direct, disqualificatif (faute contraire à l'esprit – le judoka ne peut pas reprendre la compétition) = 10 / 00.X
- Hansoku make par cumul de shido = 10 / 00.3

Forfait ou raison médicale

Il existe 3 cas possibles lors d'un combat :

- Forfait (non présentation sur un combat) = 10 / 00.F
- Abandon (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure) = 10 / 00.A
- Décision médicale (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka) = 10 / 00.M

Attribution des points en poule ou en équipe (pour les classements)

- Victoire par waza-ari : 01 / 00 = 1 point
- Victoire par waza-ari awasete ippon : 02 / 00 = 10 points
- Victoire par ippon : 10 / 00 = 10 points

- Victoire par disqualification ou raison médicale (10 / 00.3 ou H, X, F, A, M) = 10 points

- Victoire au golden score (avantage décisif) :
 - Par ippon ou waza-ari awasete ippon = 10 points
 - Par disqualification = 10 points
 - Par waza-ari = 1 point

- Victoire par décision (règlement jeunes ou animations) = 0 point

Critères de classement pour les compétitions individuelles en poule

1. Nombre de victoires individuelles

2. Nombre de points marqués

- Ippon, waza-ari awasete ippon, hansoku make, forfait, blessure,...
(même dans l'avantage décisif) = **10 points**
- **Waza Ari** (en victoire ou défaite, pendant le temps nominal ou l'avantage décisif)
= **1 point**
- **Victoire par décision** (animations) = **0 point**
(pour les combats se terminant sur le score 01 / 01, aucun point n'attribué au perdant)

3. Comparaison directe (si égalité parfaite entre 2 judokas)

4. Poule en Avantage décisif (si plus de 2 judokas sont à égalité parfaite)

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 12-02-2018 10:11:17

Poule 1 (-66 kg) Tapis 0

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		01-0 00-0	X	1	1	2
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10-0 00-0	1	10	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	00-0 00-2	X		1	0	3

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		01 00	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		10 00
Combattant 3	CC		3	00 00.2	X 0	

1 victoire + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 remporte son combat par ippon (10 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 remporte son combat par waza-ari (1 point), il est 2^{ème}

Le combattant 3 remporte son combat à la décision (0 point), il est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 01-0	X	1	10	3
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10-0 00-0	1	11	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10	2

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		10 01	X 0
Combattant 2	BB		2	X 1		10 00
Combattant 3	CC		3	10 00	X 0	

1 victoire par ippon + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 perd un combat en marquant 1 waza-ari (soit un total de 11 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 et 3 ont 1V + 10 points chacun

→ Cas n°3 à appliquer, à la comparaison directe :

Le combattant 3 gagne le 1 = le combattant 3 est donc 2^{ème} / le combattant 1 est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 00-0	X	1	10
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		02-0 00-0	1	10
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		10 00	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		02 00
Combattant 3	CC		3	10 00	X 0	

1 victoire + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires et de points (10)

Les 3 judokas sont à égalité parfaite, le cas n°4 s'applique : poule en avantage décisif.
Les 3 combats sont refaits et la première marque arrête le combat.

Le classement sera calculé à l'issue de ces nouvelles « rencontres ».

Critères de classement pour les rencontres par équipes

1. Nombre de victoires individuelles de l'équipe

2. Nombre de points marqués

(en victoire ou défaite)

3. Combat en Avantage décisif

1 catégorie tirée au sort comportant 1 judoka / équipe

Critères de classement en poule pour les compétitions par équipes

1. Nombre de victoires de l'équipe

2. Nombre de victoires Individuelles globales (en victoire ou défaite d'équipe)

3 Nombre de points marqués (en victoire ou défaite d'équipe)

4. Comparaison directe

5. Poule en Avantage décisif (1 judoka / équipe)
même catégorie qui a débuté la rencontre et mêmes judokas

Attribution des points en relation grade championnat

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

- **Victoire par waza-ari** (même dans le GS) : **01 / 00 = 7 points**
- **Victoire par 2 waza-ari** (même dans le GS) :
02 / 00 ou 02 / 01 = 10 points
- **Victoire par ippon** (même dans le GS) : **10 / 00 = 10 points**
- **Victoire par disqualification de l'adversaire**
(10 / 00.3 ou H, X, F, A, M) = 0 point
- **Victoire par décision** (animations) = **0 point**

NB : Pour les cas particuliers, se reporter au CORG de votre Ligue !



**La C.N.A. reste à votre disposition
pour toute interrogation !**