2022-2023

L'ARBITRAGE POLYNESIEN

Livret pédagogique

Commission d'arbitrage
FÉDÉRATION POLYNESIENNE DE JUDO

Table des matières

PREAMBULE 3

FORMATION A L'ARBITRAGE EN POLYNÉSIE 4

a. Titres et formation 4

b. Le calendrier de formation 2022-2023 4

LES BASES DE L'ARBITRAGE DU JUDO 5

a. Les fonctions et attitudes de l'arbitre 5

a.1 Le rôle de l'arbitre 5

a.2 Gestuelle de l'animation du combat 6

b. Apprécier la valeur des actions 7

b.1 Le *Ippon* 7

b.2 Le *Waza Ari* 7

b.3 Kinza et actions non comptabilisées 9

b.4 La validité des actions 11

b.5 Arbitrage & gestuelle des valeurs 11

c. Les principales sanctions 13

c.1 Maintenir le respect des valeurs morales du judo 13

c.2 Garantir l'intégrité physique des judokas 13

c.3 Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif 15

c.4 Arbitrage & gestuelle des sanctions 19

L'ARBITRAGE ÉDUCATIF POLYNESIEN 21

a. Objectifs et intentions 21

b. Les règles spécifiques 22

Article 1 : Application 22

Article 2 : Désignation du vainqueur en cas d'égalité 22

Article 3 : Cas de *Hansokumake* 22

Article 4 : Le cas du *Shido* 23

Article 5 : La saisie 23

Article 6 : Le coaching 24

c. Ce qu'il faut retenir 24

L'ARBITRAGE IJF 25
LA COUPE DU JEUNE ARBITRE 26
a. Objectif et principes généraux 26
b. Epreuves et évaluation 26
c. Grille d'évaluation des épreuves pratiques 27
c.1 Arbitre 27
c.2 Commissaire sportif 27
LES BASES DU COMMISSAIRE SPORTIF DE JUDO 28
a. Définition 28
a.1 Le rôle du commissaire sportif (CS) 28
a.2 La tenue 29
a.3 Le matériel 29
a.4 La convocation 29
b. La pesée 30
b.1 Règles générales 30
b.2 Pesée par équipes 31
b.3 Remplissage de la feuille de pesée 31
b.4 La licence sportive FPJ 31
b.5 Le certificat médical 32
b.6 Le poids du combattant 32
c. Le suivi de la compétition 33
c.1 Avant le début des combats 33
c.2 Les annonces 33
c.3 Les compétitions par équipes 35
c.4 Score board 35
c.5 Notation et transmission des résultats 36
c.6 La poule 38
ANNEXES 48
a. Les 12 nouvelles règles IJF 48
b. Le lien pour accéder aux textes officiels de la FFJDA 48

PREAMBULE

Les arbitres et les commissaires sportifs sont les acteurs incontournables du bon déroulement d'une compétition. C'est pourquoi la Fédération Polynésienne de Judo s'engage dès la saison 2022-2023 à mettre en œuvre un plan de formation ambitieux dont l'objectif est de constituer un corps arbitral qualifié et opérationnel composé de 18 arbitres et commissaires sportifs officiels d'ici la fin 2023.

L'atteinte de ces objectifs passe par 3 axes :

- **Impliquer** une équipe stable et fiable, composée d'un responsable de la formation, d'un responsable des arbitres et d'un responsable des commissaires sportifs.

- **Structurer :**
  a) La formation initiale des arbitres et commissaires sportifs en créant une école d'arbitrage permettant de former un corps arbitral officiel sur deux niveaux (national B, national A)
  b) La formation continue des arbitres officiels autour d'un regroupement annuel « arbitres – coachs – athlètes » et d'un accompagnement individualisé aux titres d'arbitre international.

- **Valoriser** le corps arbitral en rémunérant les arbitres et commissaires sportifs officiels en fonction du niveau de formation et en relançant une Coupe du jeune arbitre

Dans ce contexte, le présent document a pour objectif de clarifier les modalités de formation, ainsi que les règles applicables en Polynésie et sur la scène internationale. Il a vocation à proposer une synthèse des informations essentielles à la formation initiale des arbitres polynésiens. A cet effet, il contient :

- Les modalités de formation, de certification et les prérogatives associées aux différents titres d'arbitres et commissaires sportifs
- Les règles fondamentales de l'arbitrage du judo (gestuelle, score, sanctions)
- Le règlement éducatif polynésien applicable pour les catégories Poussins à Minimes
- Les liens et ressources relatives à l'arbitrage IJF, applicable à partir de cadet

FORMATION A L'ARBITRAGE EN POLYNÉSIE

a. Titres et formation

	Niveau 1 du corps arbitral (National B)	Niveau 2 du corps arbitral (National A)	Niveau 3 du corps arbitral (Continental B & A)
Age Plancher	Minimes	Cadets	Juniors
Prérequis	4 ans de judo Ceinture Orange	Titulaire du niveau National B Ceinture Marron	Titulaire du niveau National A Ceinture Noire 1er DAN
Compétences visées en fin de formation	• Comprendre le vocabulaire et la gestuelle de base de l'arbitre central • Être capable de remplir correctement une poule et un tableau à double repêchage, en autonomie	• Être capable de prendre des initiatives auprès des CS pour faciliter le déroulement de la compétition • Maîtriser le règlement éducatif et le règlement IJF • Assurer la gestion du combat en tant qu'arbitre central • Adopter une attitude verbale et non verbale adaptée à la posture d'arbitre officiel	• Maîtriser avec précision le règlement IJF en vigueur et son application en situation réelle, dans un contexte de fortes pressions émotionnelles • Adopter une attitude verbale et non verbale propice à une bonne relation arbitres / Coach / Athlète
Modalités de formation	• Support : Livret pédagogique du Commissaire Sportif • Formation en présentiel : 2 modules de 6h (complément de formation possible) • Stage tutoré : Arbitrer 1 compétition en tant qu'assistant et tenir la table sur 1 compétition en tant que CS • Certification : Examen théorique + Validation en situation	• Support : Livret pédagogique de l'arbitre polynésien • Formation en présentiel : 2 Modules de 6h (attitude, analyse vidéo) • Stage tutoré : Arbitrer 2 compétitions • Certification : Examen théorique + Validation en situation	• Support : Règlement IJF • Formation en présentiel : 1 module de formation continue (coachs – arbitres – athlètes) • Stage tutoré : Arbitrer 3 compétitions internationales avec tutorat • Certification : Validation OJU
Prérogatives	CS : Responsable de table Arbitrage : Juge arbitre	CS : Responsable des CS Arbitrage : Arbitrer toutes les catégories d'âge, pour toutes les compétitions organisées par la FPJ	CS & arbitrage : Coordonner le corps arbitral (Arbitres et CS) Arbitrage : Arbitrer toutes les catégories d'âge, sur toutes les compétitions nationales et internationales de la zone Pacifique Coordination des arbitres & CS de niveau 1 & 2
Equivalence	UV4 du 1er DAN	UV4 du 2ème DAN	
Dédommagement	2.000xpf.j	4.000xpf.j	6.000xpf.j

b. Le calendrier de formation

Chaque année, le responsable de la formation des arbitres propose un calendrier spécifique pour chaque niveau de formation, intégré au calendrier prévisionnel fédéral

LES BASES DE L'ARBITRAGE DU JUDO

a. Les fonctions et attitudes de l'arbitre

a.1 Le rôle de l'arbitre

Encadrer le déroulement du combat

Les judokas restent les acteurs du combat. En ce sens, l'arbitre n'est pas là pour créer le combat mais pour le réguler en tant que garant de son bon déroulement. A cet effet il est chargé :

- De faire respecter le cérémonial du combat (inviter les combattants à saluer et se saluer) ;
- De démarrer une séquence de combat (Hajime), l'arrêter (*Mate*) et mettre fin au combat (*Soremade*) ;
- En *Ne waza*, d'interrompre (*Sonomama*) et de relancer le combat dans la même position (*Yoshi*), lorsqu'un judoka est en position qui ne lui permet pas de combattre loyalement ;
- D'appeler le médecin si nécessaire ;
- Désigner le vainqueur du combat (*Kachi*);

L'arbitre annonce *Hajime* (Commencez !) pour lancer une séquence de combat lorsque les adversaires sont prêts, face à face au centre de la surface.

L'arbitre annonce *Mate*, (Attendez) pour arrêter le combat temporairement, dans les principaux cas suivants :

- Quand l'arbitre veut donner une sanction. Dans le cas du *Shido*, les combattants n'ont pas besoin de retourner à leur place de départ. L'arbitre peut annoncer *Mate – Shido – Hajime* ;
- Quand l'arbitre veut demander aux combattants d'ajuster leur *Judogi ;*
- Quand l'arbitre estime qu'il est nécessaire de faire appel au service médical
- Quand les deux combattants vont complétement à l'extérieur de la zone de combat sans qu'il n'y ait continuité d'une action démarrée à l'intérieur de la zone de combat (En *Tachi Waza* comme en *Ne Waza*).
- Quand l'un ou les deux combattant(s) réalise(nt) une des actions interdites ou dangereuse pour l'un des combattants au moins (En *Ne Waza,* l'arbitre peut recourir à *Sonomama* et *Yoshi* pour relancer) ;
- Quand pendant une séquence de *Ne Waza* il n'y a pas de progression évidente ;
- Quand un des combattants reprend une position debout à partir d'une situation au sol ;
- Dans tout autre cas où l'arbitre estime que c'est nécessaire.

Apprécier les situations dans l'esprit de la règle

L'autre fonction principale de l'arbitre est de juger les actions au regard du règlement. Il doit :

- Garantir l'intégrité physique des combattants en arrêtant et/ou en sanctionnant les actions dangereuses pour *Tori* ou pour *Uke* ;

- Préserver le respect des valeurs morales du judo en sanctionnant toute attitude, action, geste ou parole contraire à l'éthique du judo ;
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif et respectueux des formes de corps codifiées, notamment par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

Il ne s'agit pas de repérer les fautes dans une stricte application de la règle, mais plutôt d'apprécier chaque situation dans l'esprit de la règle. Cela passe par :

- La maîtrise du règlement et de son application en combat ;
- Une certaine expérience de la pratique ou de l'observation du combat pour discerner l'intentionnalité et la sincérité des actions de Tori ou d'Uke ;
- Le sang froid et la concentration pour observer les situations avec détachement. Ces qualités sont d'autant plus importantes que le public ou le coach cherche souvent à l'influencer.

Adopter une posture relationnelle appropriée

L'arbitre incarne les valeurs du judo. A cet effet, il doit être exemplaire, tant dans sa posture que dans sa relation aux arbitres, aux coachs et aux athlètes. Cela passe par :

- La maîtrise de la gestuelle (précision, pieds joints, attitude gainée,
- La capacité à faire valoir son point de vue et son jugement avec assertivité parler suffisamment fort pour se faire entendre);
- La capacité à incarner dans ses attitudes, sa gestuelle et son comportement les valeurs telles que l'écoute et le respect.

a.2 Gestuelle de l'animation du combat

Une bonne gestuelle contribue à renforcer le sentiment de maitrise de l'arbitre.

Saluer le *Tatami* — Position de base — Inviter les combattants à se présenter

Hajime & Soremade — Désigner le vainqueur (*Kachi*)

Mate — *Sonomama & Yoshi*

b. *Apprécier la valeur des actions*

b.1 Le *Ippon*

Le but premier du combat de judo est la recherche du *Ippon*, qui représente la « mise hors de combat » et la fin de l'affrontement. Il peut être obtenu par le biais d'une technique de :

- *Tachi Waza* (technique debout) ou *Nage Waza* (technique de projection)
- *Ne Waza* (technique au sol)

Au *Tachi Waza,* le *Ippon* est obtenu quand la technique de projection regroupe les 4 critères suivants :

- Force
- Vitesse
- Contrôle
- Largement sur le dos

Il est également convenu que la défense dite en « pont » (image de droite) avec un ou deux pieds, est comptabilisée *Ippon.*

Au *Ne Waza,* le *Ippon* est obtenu :

- Lorsque *Tori* parvient à immobiliser *Uke* par le biais d'un *Osaekomi Waza* et qu'*Uke* n'est pas capable de s'échapper durant les 20 secondes après l'annonce d'*Osaekomi*.

Osaekomi Waza

Kansetsu Waza

Shime Waza

- Lorsque *Uke* manifeste son abandon en frappant 2 fois sur Tori ou sur la surface de combat, avec la main, un ou deux pieds, suite à une technique :
  - D'immobilisation (*Osaekomi Waza*)
  - De clef de bras (*Kansetsu Waza*)
  - D'étranglement (*Shime Waza*)

Le *Ippon* peut également être obtenu par la combinaison de deux Waza Ari, qu'ils soient obtenus debout ou au sol. Dans ce cas, l'arbitre annonce *Waza Ari Awazate Ippon* et effectue le geste approprié (cf paragraphe a.4 sur la gestuelle).

b.2 Le *Waza Ari*

Le *Waza ari* regroupe toutes les actions réalisées avec un minimum de contrôle et pour lesquelles il manque partiellement un ou plusieurs critères du *Ippon*.

<u>En *Ne Waza*,</u> il est obtenu uniquement dans le cas d'un *Osaekomi Waza* (Immobilisation) d'une durée comprise entre 10 et 19 secondes.

L'arbitre annonce *Osaekomi* et tend le bras vers le couple pour valider l'action dès que Tori applique un *Osaekomi Waza* qui respecte les critères suivants :

- *Tori* est libre de ses mouvements et de ses appuis
- Le dos d'*Uke* est en contact avec le *tatami* (Le terme « dos » fait référence à des critères similaires *Waza Ari* debout)
- *Tori* contrôle au moins une épaule *d'Uke*, avec les bras ou les jambes
- *Tori* est face à *Uke* (exception des formes *Kuzure Ushiro Gesa Gatame*) comme sur l'image de droite)
- *Uke* ne doit pas pouvoir s'échapper.

Si *Uke* parvient à se mettre sur le ventre ou à contraindre les déplacements de *Tori* en lui saisissant une ou deux jambes, l'arbitre annonce *Toketa* et met fin au décompte du temps.

Toketa

<u>Remarque :</u>

Les positions suivantes ne peuvent pas être annoncées *Osaekomi*. L'arbitre doit annoncer *Mate* s'il n'y a pas de progression.

<u>En *Tachi Waza*,</u> l'expression « largement sur le dos » implique une interprétation de l'arbitre, à partir des critères suivants :

- Le manque de force, d'amplitude et / ou de vitesse dans la projection sur le dos
- La zone d'impact ne couvre pas le dos dans sa totalité :
  - Sur la tranche (la ligne de corps effectue un angle d'au moins 90° entre le ventre et surface de combat)
  - Sur une épaule et le haut du dos
  - Sur les fesses et sur les deux coudes ou les deux mains (dos orienté vers le sol)
- Les actions réalisées en deux temps (fesses ou tranche, puis dos) sont comptabilisées s'il n'y a aucune rupture dans la continuité de l'action de *Tori*

b.3 Kinza et actions non comptabilisées

Les Kinza

Le *Kinza* est un avantage non comptabilisé, autrement dit une action contrôlée et efficace mais qui ne permet pas d'accorder un score. Dans le cadre du règlement IJF (application du *Golden Score* en cas d'égalité), il n'a pas d'incidence sur le résultat final. Officiellement il n'y a donc pas de geste spécifique pour annoncer un *Kinza*.

Dans le cadre de l'arbitrage éducatif FFJDA et de l'arbitrage éducatif polynésien, il permet d'attribuer la victoire par décision, lorsque le score ne permet pas de désigner un vainqueur. Il est annoncé par l'arbitre, et comptabilisé à la table centrale.

En *Ne Waza*, il y a *Kinza* lorsqu'une immobilisation est tenue sur une durée comprise entre 1 et 9 secondes. L'arbitre peut aussi considérer qu'une clef de bras ou un étranglement très proche de l'abandon d'*Uke* peut valoir un *Kinza*.

En *Tachi Waza*, les principaux cas de Kinza sont les impacts :

- Sur le ventre (angle ventre – *Tatami* inférieur à 90°)
- Sur les fesses ou sur les cuisses, ventre orienté face à la surface de combat
- En deux temps, avec une rupture dans l'action de *Tori*

Les actions non autorisées

Certaines projections sont interdites ou non comptabilisées dans règlement en vigueur :

- Parce qu'elles sont jugées dangereuses ;
- Parce qu'elles nuisent à la production d'un judo offensif conforme postures et formes de corps spécifiques du judo.

On peut citer les interdictions les plus fréquentes et les plus récentes qui amènent à l'absence de score, et parfois à une pénalité :

- Contres enroulés en *Gaeshi* au ras du sol en se jetant dans le dos d'*Uke*
- *Seoi nage* inversé (*Shido*)
- *Ko soto gake* en reprise de garde, sans saisie préalable avec au moins une main (*shido*)
- *Kawazu Gake* (Cf cas de *Hansokumake*)
- Toute projection avec saisie sous la ceinture (*Shido*)

Les contres en *Gaeshi*

Les *Seoi Nage* inversés

Kawazu Gake

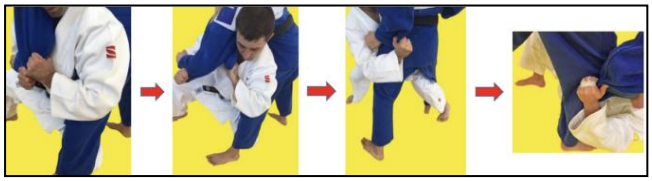
Les techniques avec saisie sous la ceinture

Ko Soto Gake en reprise (étreinte de l'ours)

<u>Remarque :</u>

Le contact d'un bras sous la ceinture est autorisé dans les deux cas suivants :

- Sur une attaque de *Tori,* notamment sur les formes *Ippon Ko Uchi Makikomi*, celui-ci tient la manche lorsque le bras entre en contact avec la jambe d'*Uke*
- Lorsque sur la fin de la projection, lorsque le coupe est déjà au sol, *Tori* utilise son bras dans une logique de liaison debout sol, notamment sur les formes *Makikomi*. L'action du bras n'est pas déterminante dans la projection.

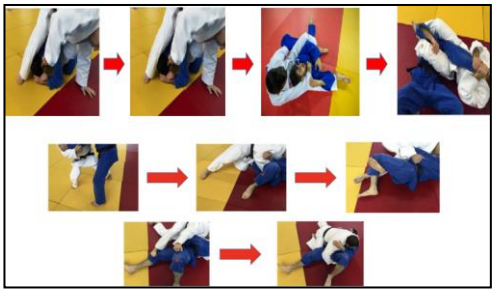


b.4 La validité des actions

L'article 5 du règlement international précise que toutes les actions seront considérées comme valides et pourront continuer (pas de *mate*) aussi longtemps que l'un des deux combattants aura une partie du corps qui touche la zone de combat et que l'action aura démarré à l'intérieur de la zone de combat. Aucune technique effectuée ne peut être prise en compte quand les combattants sont à l'extérieur de la zone de combat.

Exceptions :

a) Quand une action démarre avec un seul combattant en contact avec la zone de combat, et que pendant l'action les deux combattants se déplacent à l'extérieur de la zone de combat, l'action doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue. De la même manière, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'était pas en contact avec la zone de combat quand l'action a démarré à l'intérieur, doit être prise en compte et les points comptabilisés si l'action continue de manière ininterrompue.



b) Une action en ne-waza (destinée à porter une immobilisation, une clé de bras ou un étranglement) est valable et peut continuer à l'extérieur de la surface de combat si elle a démarré à l'intérieur, aussi longtemps qu'il y a une progression.

b.5 Arbitrage & gestuelle des valeurs

L'une des missions principales de l'arbitre est de juger de la valeur des actions réalisées. En fonction des critères présentés ci-dessus, l'arbitre ANNONCE le score et adopte la posture appropriée.

Ippon

Waza Ari

Waza Ari Awasete Ippon

Waza Ari annulé

Pas de valeur

Remarque : Pour le *Kinza,* il n'existe pas de geste spécifique associé. On peut cependant lever le doigt vers la table en direction de *Tori.*

Comme tout jugement humain, l'attribution de la valeur des actions est parfois complexe. Le placement des arbitres (ou de la caméra dans le cas de l'arbitrage vidéo), la difficulté à mesurer la force, la vitesse, la position relative du dos sur la surface de combat font que plusieurs arbitres ou observateurs peuvent avoir un jugement différent sur une même action.

L'arbitre central peut alors changer son jugement, généralement à la demande des arbitres assistants, en effectuant le geste d'annulation associé à la valeur attribuée initialement. Le geste d'annulation peut aussi venir confirmer l'absence de valeur pour une action.

Le cas particulier de l'action simultanée

L'action simultanée est un bon exemple de la difficulté à apprécier la valeur d'une action. En effet, lorsque les deux combattants portent une action efficace de manière simultanée, et qu'il est impossible pour le corps arbitral de désigner clairement Tori et *Uke*, l'arbitre effectue le geste de l'action simultanée (deux bras tendus vers l'avant, mains ouvertes, face à face, petits doigts vers le tatami). Aucun score n'est attribué.

c. Les principales sanctions

En judo, l'arbitre peut utiliser l'avertissement (*Shido*) ou la disqualification (*Hansokumake*) selon la gravité de l'infraction, pour sanctionner les combattants qui mettent en danger leur propre santé ou celle de l'adversaire, ceux qui refusent le combat ou qui l'empêchent de se dérouler loyalement. Toute action contraire à l'esprit du judo doit également être sanctionnée. En ce sens, les sanctions recouvrent trois fonctions déterminantes que l'on peut associer au rôle de l'arbitre :

- Garantir l'intégrité physique des combattants
- Maintenir le respect des valeurs morales du judo
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif et respectueux des formes de corps codifies, notamment par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

c.1 Maintenir le respect des valeurs morales du judo

L'arbitre est autorisé à disqualifier un combattant qui adopte une attitude contraire aux valeurs morales et à l'éthique du judo. Les insultes, les gestes injurieux, les coups ou tout autre attitude jugée irrespectueuse envers l'adversaire, le corps arbitral, le public, le matériel ou les locaux sont sanctionnées par *Hansokumake*.

c.2 Garantir l'intégrité physique des judokas

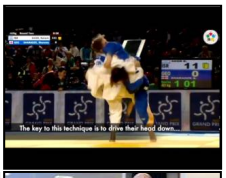
Le règlement prévoit également la disqualification par *Hansokumake* du judoka qui met en danger son intégrité physique ou celle d'*Uke.* On peut citer les principales mises en danger que sont :

- **En défense debout :**
  - Faucher la jambe d'appui de Tori par derrière, lorsqu'il porte une technique telle que *Harai Goshi* ou *Uchi Mata*
  - Défendre en prenant volontairement appui sur la tête (image de gauche)

Remarque :
L'arbitre doit faire preuve de discernement pour juger de l'intentionnalité d'*Uke*. Dans certains cas, l'appui sur la tête est contraint par l'action de *Tori* et ne peut être imputable à *Uke*, comme sur l'image de droite.

- **En attaque debout :**
  - Porter *Uchi mata* en prenant appui sur la tête
  - Tomber directement sur le tatami pendant que l'on tente de porter des techniques telles qu'*Ude Hishigi Waki Gatame* ou des projections telles que *Harai Goshi*, *Uchi Mata*, *Sode Tsuri Komi Goshi*, etc… avec une seule main en tenant le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à *Ude Hishigi Waki Gatame*

- Porter *Kawazu Gake* (projeter en enroulant une jambe autour de sa jambe et en mettant en tension le genou d'*Uke*)
- Porter *Kami Basami* (la pince de crabe)
- Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci (projeter l'adversaire avec un contrôle en *Kata Sankaku*)



Uchi mata sur la tête *Formes Waki gatame debout* *Kawazu gake / Kami Basami* *Mise en danger du rachis cervical*

- **Au *Ne waza* :**
  - Porter un *Kansetsu waza* (tentative de luxation) sur un autre endroit que sur l'articulation du coude.
  - Faire toute action susceptible de mettre en danger ou blesser l'adversaire, en particulier le cou ou la colonne vertébrale de celui-ci :
    - La saisie en *Kata Sankaku* avec l'intention de projeter *Uke*
    - Se jeter en arrière pour renverser *Uke* en position quadrupédique,
    - Soulever son adversaire du sol et le projeter avec force sans appliquer une technique de judo
    - Se jeter intentionnellement en arrière lorsque *Tori* se relève et qu'*Uke* est accroché au dos de Tori

Kansetsu Waza sur une autre articulation que le coude Projection en *Kata sankaku* Soulever et projeter

- **Dans toutes les situations :** Porter un objet dur ou métallique, recouvert ou non (smartphone, accréditation, genouillère, chouchou pour les cheveux, etc….)

c.3 Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif

Il est important de préciser que la Fédération Internationale de Judo cherche à :

- Privilégier le judo offensif en réduisant les possibilités de défense excessive d'*Uke*
- Affirmer la singularité du judo par rapport à d'autres disciplines comme la lutte

Ainsi, le règlement permet de sanctionner d'un *shido* :

- La fuite et le refus de s'engager dans le combat
- Les postures exagérément défensives qui consistent à empêcher l'adversaire de saisir ou d'attaquer
- Les saisies non conventionnelles sans attaque immédiate
- L'antijeu (ex : gain de temps, saisies ou qui paralysent le combat)
- Les techniques qui dénaturent la posture et les formes de corps attendues d'un judoka (se tenir droit, utiliser des techniques codifiées respectant les principes de saisie, déséquilibre, placement et de contrôle de la projection)

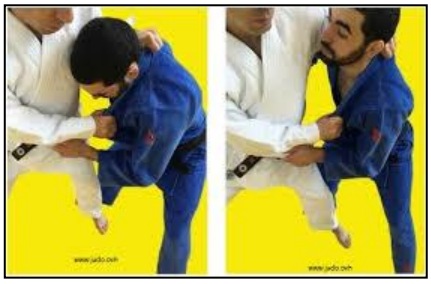
Le règlement recense 30 infractions légères pénalisées d'un *Shido*. Dans ce document, nous abordons les principales fautes sanctionnables d'un *Shido*.

Les postures exagérément défensives

Parmi les principales postures exagérément défensives, on peut citer :

- La posture « cassée », fesses en arrières
- La saisie avec deux bras tendus
- La saisie avec un bras tendu au niveau de la hanche
- La saisie des extrémités de la manche de l'adversaire à des fins défensives, bras tendus vers le bas en "vissant" les extrémités des manches.

Remarque :



Il est important de distinguer la défense exagérée de *Uke* qui empêche *Tori* d'attaquer et l'action volontaire de *Tori* qui cherche à casser *Uke* en deux dans le but de lui infliger une sanction ou de l'empêcher de produire du judo. Forcer l'adversaire avec l'un ou les deux bras, en particulier avec une saisie du col et du revers (saisie dite « coréenne ») à prendre une position fléchie sans attaque immédiate sera sanctionné par *Shido* pour attitude de blocage.

Les fausses attaques

Les critères de la fausse attaque sont :

- *Tori* n'a pas l'intention de projeter ;
- *Tori* attaque sans *kumikata* ou relâche immédiatement le *kumikata* ;
- Tori ne crée aucun déséquilibre d'*Uke.*

Le plus souvent, ce sont attaques effectuées pour fuir la domination de l'adversaire et/ou éviter un *Shido* pour non-combattivité, notamment lorsque le combattant mène au score. Les *Seoi Nage* et *Kataguruma* à genoux, les *Sutemi* et *Makikomi* sont des formes régulièrement utilisées comme fausses attaques.

Remarque :
Le fait de mettre une jambe entre les jambes d'*Uke* pour le bloquer (la liane) est également considéré comme une fausse attaque. Cette posture peut aussi être sanctionnée en tant que posture de blocage.

La non-combattivité

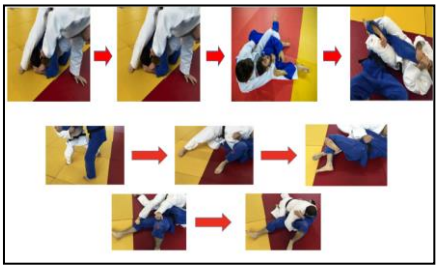
En *Tachi Waza*, la non-combattivité est sanctionnée lorsque le judoka ne porte aucun mouvement d'attaque. Compte tenu de la difficulté de préparer une action efficace, le temps entre la prise du *Kumikata* et la réalisation d'une attaque est de 45 secondes tant qu'il y a une progression incontestable. Les arbitres doivent sanctionner strictement l'adversaire qui ne s'engage pas pour attaquer. La non combattivité peut aussi s'exprimer par le refus de saisir ou par le fait de rompre la saisie et le contact avec l'adversaire.

La sortie de tapis

Les critères de la sortie de tapis sont les suivants :

- Le combattant met un pied en dehors de la zone de combat sans attaque immédiate ou sans retourner immédiatement à l'intérieur ;
- Le combattant met deux pieds en dehors de la zone de combat ;
- Le combattant pousse volontairement l'adversaire en dehors de la zone de combat ;

Remarques :



Sortir volontairement en *Ne Waza* est désormais sanctionnable d'un *Shido.* En revanche, en *Tachi Waza* comme en *Ne Waza*, les compétiteurs ne sont pas pénalisés si une attaque sincère est engagée. Si l'action permet d'obtenir un score, celui -ci est comptabilisé.

Les saisies non conventionnelles

Un *kumikata* conventionnel s'effectue toujours au-dessus de la ceinture, et une main de chaque côté de la tête, sans que les mains ne se croisent (pour un droitier, la main gauche à la manche, au col, dans la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos et la main droite, à la manche, au col, dans la zone du torse, du haut de l'épaule ou du dos)

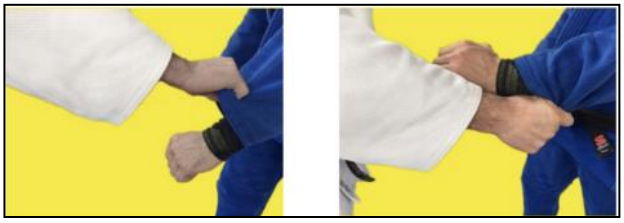
Ainsi le règlement précise que toute saisie non conventionnelle doit être suivie d'une attaque immédiate. Sinon l'arbitre doit le sanctionner avec *Shido*, en précisant le motif de sanction avec le geste approprié.

Sont donc considérées comme saisies non conventionnelles les saisies suivantes :

Croisées ou unilatérales

Main à la ceinture

Bas de veste (lorsqu'il est sorti de la ceinture)



En pistolet

Au poignet

<u>Remarque :</u>

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour avoir tenu avec une garde anormale si la situation a été provoquée par son adversaire. Par exemple, si *Uke* passe sa tête sous le bras installé et que *Tori* se retrouve en garde croisée, c'est le combattant qui a esquivé avec sa tête en passant sous le bras installé sans attaque immédiate, qui sera pénalisé avec *Shido* pour « passage de tête ».

Les saisies, lâchers de garde et blocages illicites

On peut citer les principales actions illicites suivantes :

- Empêcher la saisie en *Tachi Waza*

Garder continuellement entremêlés les doigts de l'adversaire d'une ou des deux mains ou prendre le poignet ou les mains de l'adversaire seulement pour éviter la saisie ou une attaque de sa part, couvrir la partie supérieure du revers de la veste de judogi pour empêcher la garde.

- Faire lâcher la saisie de manière illicite

Rompre la prise de l'adversaire avec le genou ou la jambe, éviter la prise d'*Uke* avec un coup sur le bras ou la main, tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa garde.

- Saisir de manière illicite

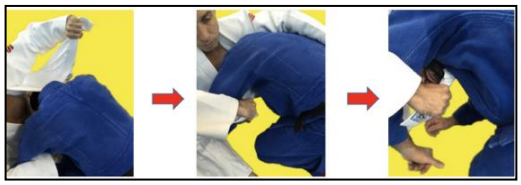
Saisir la jambe, le pantalon, bloquer ou pousser la/les jambe(s) de l'adversaire avec les mains ou les bras, introduire un doigt ou des doigts dans la manche ou le pantalon de l'adversaire, soit en bas du pantalon, soit à la ceinture (haut) du pantalon, mettre le pied ou la main au visage (le visage désigne la zone située à l'intérieur d'une ligne délimitée par le front, le devant des oreilles et les contours de la mâchoire).

Autres actions illicites

- Les gestes d'antijeu :

Ne pas réajuster le judogi correctement entre mate et Hajime, défaire intentionnellement son judogi ou celui de l'adversaire, dénouer ou renouer la ceinture ou le pantalon sans la permission de l'arbitre, remettre son « chouchou », perdre intentionnellement du temps en réajustant son judogi et sa ceinture, son « chouchou » ou autre.

- Les gestes déloyaux et actions susceptibles de porter atteinte à l'intégrité physique :



Appliquer un *Shime Waza* en utilisant soit sa ceinture ou celle de l'adversaire, son propre bas de veste, soit en utilisant que les doigts, appliquer un *Kansetsu Waza* ou un *Shime Waza* en étirant de manière excessive la jambe d'Uke.

- Les techniques non autorisées :

En *Tachi Waza*, appliquer un *Kansetsu Waza* ou un *Shime Waza* lorsqu'*Uke* est debout (Si l'action est dangereuse ou peut blesser l'adversaire, l'arbitre peut annoncer *Hansokumake*)

Etreindre directement l'adversaire pour une projection sans saisie préalable (technique de l'ours)

Appliquer un *Seoi Nage* dit « inversé »

c.4 Arbitrage & gestuelle des sanctions

Les sanctions sont nombreuses. L'enjeu pour l'arbitre n'est pas nécessairement de repérer les fautes et d'appliquer la stricte règle mais plutôt l'esprit de la règle. Il s'agit parfois, et c'est ce qui fait la complexité de l'arbitrage en judo, de discerner « l'intentionnel » du « non intentionnel », en se rappelant que les sanctions recouvrent trois fonctions essentielles de l'arbitre :

- Garantir l'intégrité physique des combattants
- Maintenir le respect des valeurs morales du judo
- Permettre et favoriser l'expression d'un judo offensif par l'ajustement du rapport de force entre l'attaque et la défense

En ce qui concerne la gestuelle des sanctions, elle est la même pour le *Shido* que pour le *Hansokumake.* Il s'agit de désigner le judoka pénalisé avec un doigt tendu.

La sanction doit être expliquée par un geste approprié (quand celui – ci existe) qui précède l'annonce avec le doigt tendu. Parmi les principaux gestes utilisés pour notifier une sanction, on peut citer les suivants :

Posture « cassée »

Bras tendu

Deux bras tendus

Fausse attaque

Non-combattivité

Refus de saisir

Sortie de tapis

Garde croisée

Saisie en pistolet

Saisie sous la ceinture

La plupart du temps, il s'agit de reproduire le geste sanctionné (ex : pour la saisie au poignet, l'arbitre saisit son propre poignet. Idem pour la saisie à la ceinture).

L'ARBITRAGE ÉDUCATIF POLYNESIEN

a. Objectifs et intentions

Fortement inspiré de l'arbitrage éducatif de la FFJDA, l'arbitrage éducatif de la FPJ a pour principales intentions de :

- Garantir l'éthique et l'intégrité physique des combattants
- Valoriser la production du judo et la recherche du *ippon*
- Réduire l'impact des fautes techniques ponctuelles et non intentionnelles sur le résultat final
- Simplifier le règlement afin d'en faciliter la compréhension, sur la base d'un judo clair et cohérent pour les jeunes judokas et leurs parents

b. Les règles spécifiques

Article 1 : Application

Le combat de judo est régi par le règlement IJF. L'arbitrage éducatif polynésien recense les règles spécifiques qui s'appliquent aux catégories jeunes des compétitions de la FPJ (poussins, benjamins et minimes), avec quelques particularités selon la tranche d'âge

Article 2 : Désignation du vainqueur en cas d'égalité

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, la règle de la décision est appliquée selon les critères suivants :

- 1er critère : Le nombre de *Kinza*
- 2ème critère : Le nombre de *Shido*
- 3ème critère : L'activité (nombre d'attaques, attitude)

Les *Kinza* sont annoncés par l'arbitre et comptabilisés par les commissaires sportifs.

Si le corps arbitral doit recourir au 3ème critère, l'arbitre central et les deux assistants placent les deux bras parallèles à hauteur d'épaule, avec un drapeau bleu et un drapeau blanc dans chaque main. Au moment où l'arbitre central annonce *Hantei* (jugement), chaque arbitre désigne simultanément son vainqueur en levant le drapeau approprié du côté de ce dernier.

La règle de du *Hikiwake* est maintenue pour les championnats par équipes.

Article 3 : Cas de *Hansokumake*

Etant entendu que les jeunes judokas ne maîtrisent pas toujours les finesses et la complexité du règlement, étant entendu que de nombreuses fautes techniques relèvent davantage d'une mauvaise maitrise technique plus que d'une intention de nuire, **le recours au *Hansokumake* direct doit être exceptionnel pour les catégories poussins, benjamins et minimes.**
Seules sont sanctionnées par *Hansokumake :*

- Les fautes dangereuses **ET** manifestement intentionnelles, notamment lorsqu'elles sont répétées après un avertissement de l'arbitre par un *Shido*
- Les fautes relevant d'une attitude contraire à l'esprit du judo (insultes, gestes injurieux, coups volontaires, morsure volontaire, etc…)

Parmi les fautes dangereuses pour lesquelles l'arbitre peut **avertir le judoka d'un *Shido* avant de prononcer *Hansokumake***, on peut citer les cas suivants :

- Réaliser un geste défensif ou offensif sanctionnable par *Hansokumake* dans le règlement IJF (cf chapitre sur les bases de l'arbitrage)

- Tenter d'appliquer une forme technique non autorisée pour la tranche d'âge concernée :

- <u>De poussins à minimes :</u> Tenter d'appliquer ce qui ressemble à un étranglement ou une clef de bras en *Ne Waza*. L'arbitre intervient immédiatement, dès lors que l'initiative s'engage. Si la tentative est appuyée et portée jusqu'à la mise en tension du coude ou jusqu'à l'application réelle et effective de l'étranglement, l'arbitre peut annoncer *Hansokumake* sans avertissement. Dans la majorité des situations l'arbitre pourra interrompre le combat et avertir verbalement le judoka de la faute commise, avant de prononcer *Shido* ou *Hansokumake* en cas de récidive.

- <u>Pour les poussins & les benjamins,</u> tenter d'appliquer :
  - Un *Sutemi Waza* (*Tomoe Nage*, *Yoko Tomoe Nage*, *Sumi Gashi*, *Tani Otoshi*)
  - Une mise en tension manifeste et volontaire des cervicales, notamment sur les formes *Makikomi* avec enroulement des cervicales
  - Une attaque en se jetant à genoux qui projette *Uke* directement sur la tête. Dès la catégorie benjamin, l'arbitre fera preuve de discernement pour distinguer une attaque « écroulée » qui se termine à genoux et une attaque en se jetant à genoux. Une projection maitrisée et contrôlée, sur le dos pourra être comptabilisée dès lors qu'il n'y a aucune mise en danger d'*Uke*

- <u>Pour les minimes :</u> Les mises en danger (rachis cervical, épaules, dos, genoux) sur des formes techniques mal maitrisées et manifestement dangereuses (*Seoi* à genoux, *Sumi Gaeshi* en garde croisée au revers, Contres en *Tani otoshi* réalisés en se jetant sur les genoux d'*Uke*). Toutes les actions réalisées avec une maîtrise et un contrôle de la projection sur le dos sont comptabilisées.

Article 4 : Le cas du *Shido*

Seules les fautes relevant d'un judo négatif intentionnel et d'une défense exagérée. Plus que des fautes techniques, le règlement éducatif polynésien permet de sanctionner d'un *shido* :

- La fuite intentionnelle (sortie volontaire, refus délibéré de saisir, fausse attaque pour fuir la pression de l'adversaire, etc…)
- Les postures exagérément défensives (blocage avec bras tendus, fesses en arrières)
- Les fautes mineures répétées malgré les explications de l'arbitre (saisies non conventionnelles sans attaque immédiate, non combattivité, passage de tête).

Article 5 : La saisie

- <u>Pour les poussins & benjamins :</u>
  - Le combat commence à distance et doit passer par une garde fondamentale, qui reste une priorité notamment chez les poussins et benjamins.
  - La garde unilatérale (manches ou revers) est autorisée avec une attaque immédiate.
  - La garde croisée est interdite pour ces deux catégories d'âge.

Garde fondamentale

Garde Unilatérale

Garde croisée manche

Garde croisée revers

- <u>Pour les minimes :</u> Les saisies non conventionnelles sont autorisées avec attaque immédiate

Cependant, la mise en danger manifeste du rachis cervical et / ou de l'épaule sur les formes *Sumi Gaeshi* en garde croisée au revers reste sanctionnable d'un *Shido* puis d'un *Hansokumake* en cas de récidive. Si la technique est maîtrisée et contrôlée, la valeur est attribuée. Si *Uke* est projeté directement sur la tête ou sur l'épaule, l'action est sanctionnable.

<u>Remarque :</u>

Au *Ne Waza*, lorsque Tori applique une contrainte cervicale sur Hongesa Gatame, l'arbitre peut annoncer *Sonomama* et replacer la main de Tori sur une forme Kuzure, avant de relancer le combat en annonçant *Yoshi.*

Article 6 : Le coaching

Dans une intention éducative et pédagogique, les coachs sont autorisés à intervenir quand ils le souhaitent pendant le combat pour accompagner le combattant dans la gestion technique, tactique et émotionnelle du jeune judoka. Ces interventions se font dans le plus strict respect de l'arbitre, de l'adversaire et de son coach, du public et des locaux. L'arbitre est autorisé à avertir le coach s'il l'estime nécessaire et à l'exclure temporairement ou définitivement de la compétition en cas de manquement aux principes déontologiques ou aux valeurs du judo.

c. Ce qu'il faut retenir

L'arbitrage éducatif polynésien a pour ambition de **laisser davantage de liberté d'expression aux jeunes judokas, notamment à partir de la catégorie minimes**, en autorisant la plupart des techniques et saisies, dès lors qu'elles sont effectuées avec suffisamment de **maîtrise des fondamentaux techniques** (saisie de manche, contrôle de la chute par la manche, sur le dos) pour ne pas mettre en danger la tête, les cervicales et plus globalement l'intégrité physique d'*Uke*.

Dans le cas où la technique induit un **risque évident de blessure**, ou de **contraintes manifestes sur le rachis cervical, le score ne peut être validé.** Il revient à l'arbitre d'apprécier le risque et de garantir la sécurité des combattants en intervenant de manière pédagogique, dans une logique de prévention, plutôt que dans un esprit de sanction. L'arbitre est invité à dire rapidement *Mate* ou *Sonomama* en cas de doute sur un début d'infraction. **Toute mise en danger volontaire et autres comportements non conformes aux principes de respect de l'adversaire, restent passibles d'une sanction, voire d'une disqualification**.

Il s'agit également de **sortir des logiques d'application stricte de la règle** et de tendre vers la valorisation du judo et de l'intention de faire tomber. A cet effet, l'arbitre sanctionnera uniquement l'excès de non-combattivité, les attitudes & postures volontairement et exagérément défensives. **La répétition de fautes mineures, et ce malgré les interventions de l'arbitre, sont également sanctionnées d'un *shido*.**

L'ARBITRAGE IJF

Les arbitres officiels doivent avoir une connaissance fine du règlement IJF.

1) Le lien pour accéder aux règles sportives et d'organisation qui comprennent les règles d'arbitrage de la page 92 à 145.
https://78884ca60822a34fb0e6-082b8fd5551e97bc65e327988b444396.ssl.cf3.rackcdn.com/up/2021/01/IJF_Sport_and_Organisation_Rul-1611248602.pdf

2) Le lien pour télécharger les 12 nouvelles règles IJF
https://78884ca60822a34fb0e6-082b8fd5551e97bc65e327988b444396.ssl.cf3.rackcdn.com/up/2022/02/FRA_IJF_Refereeing_Rules_updat-1644845348.pdf

3) Le lien pour accéder à une vidéo explicative, en français, qui a été visionnée lors du stage. Elle est très bien faite et permettra, à ceux qui n'ont pas pu assister à la formation, d'avoir une première explication des nouvelles règles.
https://www.youtube.com/watch?v=eR8EbET5MQM

LA COUPE DU JEUNE ARBITRE

a. *Objectif et principes généraux*

La Coupe du jeune arbitre a pour ambition de :

- Donner des bases théoriques et pratiques d'arbitrage à des jeunes judokas
- Susciter des vocations d'arbitres
- Créer une animation pour les jeunes attirés par d'autres formes de pratique du judo en compétition

Elle consiste en une compétition d'arbitrage mixte, ouverte à tou(te)s les licencié(e)s de la FPJ des catégories benjamin(e)s à cadet(te)s, au cours de laquelle les jeunes arbitres s'affrontent sur une épreuve théorique et une épreuve pratique en situation réelle.

Les 3 premiers par catégorie et les 3 premiers du classement général sont récompensés (déterminer les récompenses pertinentes pour rendre attractive la coupe du jeune arbitre)

b. *Epreuves et évaluation*

L'épreuve théorique permet d'obtenir une note sur 20 points. Organisée sous forme de questionnaire à choix multiples, elle porte sur :

- Le règlement du judo et la gestuelle de l'arbitrage
- La fonction de commissaire sportif (tenir une table, remplir une poule ou un tableau)

L'épreuve pratique permet d'obtenir une note sur 40 points. Elle consiste à :

- Arbitrer une animation poussin (note sur 20 points)
- Assurer le rôle de Commissaire Sportif sur une compétition Juniors - Séniors ou Open (note sur 20 points)

Les notes sont attribuées par un jury désigné par le responsable – instructeur, sur la base des critères suivants :

- Maîtrise de l'application du règlement
- Maitrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage
- Attitude relationnelle (capacité d'écoute, communication avec le corps arbitral)

Le jury est également responsable de la bonne application des règles (intervenir de manière pédagogique en cas d'erreur pour éviter que les combattants ne soient lésés)

Le total des points permet d'effectuer un classement final mixte, ainsi qu'un classement par catégories d'âge.

En 2022-2023, la coupe du jeune arbitre s'appuiera sur :

- L'animation poussins et mini – poussins du 22 avril 2023
- Le Shiai (UV3) du 22 avril 2023

c. Grille d'évaluation des épreuves pratiques

c.1 Arbitre

	0 à 5 pts **Dépendance totale**	6 à 10 pts **Besoin d'assistance régulière**	11 à 15 pts **Autonome avec des erreurs**	16 à 20 pts **Brillant**
Maitrise de l'application du règlement	Ne connait pas assez le règlement pour gérer le combat	Besoin d'assistance régulière du jury et des assistants. Connait les grandes lignes mais des difficultés à animer le combat en autonomie	Capable de gérer le combat en autonomie. (Quelques interventions assez régulières du jury, pour des règles fines associées au règlement IJF ou à la particularité du règlement éducatif)	Capable de gérer le combat en autonomie, dans l'esprit de la règle du règlement éducatif polynésien
Maîtrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage	Ne connait pas la gestuelle de base de l'arbitrage (Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi)	Beaucoup d'erreurs, de gestes non connus et non maîtrisés, en dehors de Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi	Les gestes correspondent aux annonces mais manquent de précision	Les gestes sont parfaitement maîtrisés.
Attitude relationnelle	Attitude non conforme à la fonction d'arbitre en termes d'éthique et de respect	Des difficultés à communiquer avec le corps arbitral et avec l'instructeur, des réactions parfois inappropriées	Observe et écoute avec quelques difficultés pour adapter ses postures et ses réactions	Respecte les judokas et les coachs, observe, accepte et s'adapte aux remédiations des assistants ou du jury
Note finale				

c.2 Commissaire sportif

	0 à 5 pts **Dépendance totale**	6 à 10 pts **Besoin d'assistance régulière**	11 à 15 pts **Autonome avec des erreurs**	16 à 20 pts **Brillant**
Maitrise des formules de combat & du logiciel	Ne connait pas assez le règlement pour remplir la poule	Difficultés à remplir la poule ou le tableau sans l'assistance du jury	Capable de tenir une poule ou un tableau avec quelques erreurs ponctuelles qui nécessitent l'intervention du jury	Capable de remplir la poule et le tableau en autonomie, sans faire d'erreur
Maîtrise des gestes et du vocabulaire de l'arbitrage	Ne parvient pas à comprendre les gestes simples de l'arbitre pour retranscrire le score	Beaucoup d'erreurs, de gestes non connus et non maîtrisés, en dehors de Mate, Hajime, Ippon, Waza ari et Osaekomi	Quelques erreurs de compréhension de l'arbitre sur des gestes ou des situations moins ordinaires	Parfaite traduction de la gestuelle de l'arbitre dans la retranscription sur le logiciel
Attitude relationnelle	Attitude non conforme à la fonction de commissaire sportif, en termes d'éthique et de respect	Des difficultés à communiquer avec le corps arbitral et avec l'instructeur, des réactions parfois inappropriées	Observe et écoute avec quelques difficultés pour adapter ses postures et ses réactions	Respecte les judokas et les coachs, observe, accepte et s'adapte aux remédiations du jury, prends des initiatives, parle assez fort pour se faire entendre
Note finale				

LES BASES DU COMMISSAIRE SPORTIF DE JUDO

a. Définition

a.1 Le rôle du commissaire sportif (CS)

Le CS est un maillon indispensable au bon fonctionnement d'une compétition et fait partie intégrante de l'équipe d'arbitrage. C'est pour cette raison que nous apportons une attention particulière à sa formation.

Lors de chaque manifestation, il est placé sous la responsabilité du coordinateur des CS, lui-même sous la responsabilité du responsable de l'arbitrage et du Cadre Technique Fédéral. Il doit avoir une tenue correcte et un comportement neutre.

Les tâches du CS sont :

- La gestion des pesées ;
- Le suivi des combats se déroulant sur son tapis ;
- L'encadrement de la table (pour le CS le plus « gradé »).

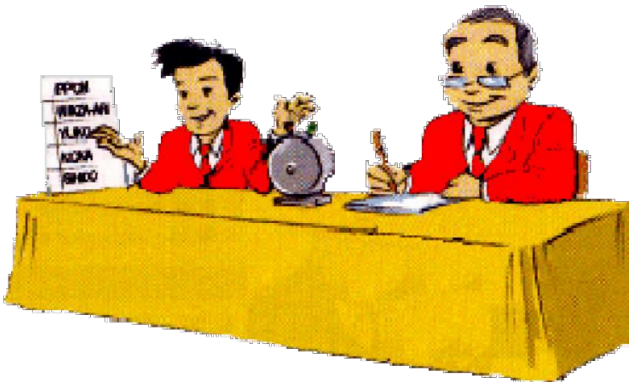
Devenir CS est une autre façon de vivre le Judo et de partager sa passion. Pour cela il faut être licencié à la FPJ et développer les aptitudes suivantes :

- Avoir un bon relationnel ;
- Avoir le sens des responsabilités ;
- Faire preuve de neutralité et de sportivité ;
- Vouloir s'investir pour son club et sa Fédération.

Les CS doivent connaître :

- les règles fondamentales et les gestes de l'arbitre pour comprendre le déroulement du combat et enregistrer sur le score board les annonces faites par l'arbitre ;
- Le code moral ;
- Les différents documents de compétition (poules et tableaux) qu'il devra utiliser ;
- Le matériel mis à sa disposition.

Tout cela s'apprend dans les clubs et lors des stages fédéraux. L'efficacité et les compétences du CS, facilitent la tâche de l'arbitre. Son travail est vu de tous, compétiteurs, arbitres, spectateurs et organisateurs.



a.2 La tenue

Le respect du CS n'est pas seulement 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.

Comme les arbitres, les CS ont une tenue officielle qui se compose d'un polo fédéral.

a.3 Le matériel

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

- Deux stylos de couleur différente ;
- Un blanco ;
- Un surligneur ;

a.4 La convocation

En fonction des demandes et disponibilités du CS, une convocation lui est envoyée environ 4 semaines avant la date de la manifestation par mail par le responsable des CS ou par le CTF et il lui est demandé de donner sa réponse au plus tard 2 semaines avant la manifestation.

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

En cas de désistement, le CS est prié d'en informer le responsable au plus vite et, dans la mesure du possible et si possible de se trouver un remplaçant.

b. La pesée

b.1 Règles générales

Le CS en charge de la pesée doit :

- Arriver 30 minutes avant le début de la pesée ;
- Se mettre à disposition du responsable pour installer la salle, les balances, les ordinateurs, …
- Vérifier le bon fonctionnement des ordinateurs s'ils sont installés et informer le responsable des CS en cas de problème technique.
- Être du même sexe que les compétiteurs.

Quelques points importants :

- Contrôler la carte FPJ :
  - L'identité : photo, nom, prénom ;
  - La licence et le certificat médical (si inscription par Extranet, la licence est Ok)
  - Le grade.
- En cas d'erreur sur la feuille de pesée ou l'ordinateur, surligner (fluo jaune) seulement l'anomalie sur la feuille de pesée et noter avec précision la correction.
- Enregistrer les poids sur l'ordinateur et également sur la feuille de pesée avec 1 seul chiffre après la virgule (ex. : 59,95 => 59,9)
- En cas d'ajout de combattant, noter avec précision l'ensemble des informations demandées sur la feuille de pesée et l'ordinateur
- En cas de problèmes particuliers, conserver la carte FPJ du combattant et la transmettre au responsable de pesée

Quelques rappels :

- Généralement, la pesée s'effectue en sous-vêtements (Slip ou caleçon pour les hommes, Culotte et tee-shirt pour les femmes)
- Pour les majeur(e)s, la pesée nue est autorisée, à la demande du combattant, si le local est aménagé à cet effet (selon possibilité)
- Pour les mineur(e)s :
  - La pesée nue est interdite.
  - Une tolérance de poids peut être appliquée (décidée par le responsable de la compétition)
- Pour les plus jeunes, la pesée peut s'effectuer en judogi
- Rappeler l'interdiction des bijoux et des objets métalliques. Leur faire enlever avant la pesée.
- Tout appareil permettant de prendre des photos ou vidéos est strictement interdit à l'intérieur de la salle de pesée.
- Seuls les combattants et l'organisation ont accès à la salle de pesée.
- **Les CS ne sont pas habilités à refuser un combattant.** Le refus d'une inscription ne peut être décidé que par le responsable des CS ou le responsable de la compétition

b.2 Pesée par équipes

- L'accompagnant / coach complète et signe la feuille d'équipe avant l'accès à la pesée
- Le « capitaine » d'équipe présente la feuille d'équipe avec tous les passeports
- Peser l'équipe lorsque tous les judokas sont présents
- La pesée se fait dans l'ordre croissant des poids, pour éviter toute erreur
- Contrôle de chaque combattant selon les mêmes modalités qu'en individuel
- Reporter les poids exacts sur la feuille d'équipe en face du nom
- Les judokas doivent être engagés dans leur catégorie réelle de poids
- Une attention particulière doit être apportée pour vérifier le club de chaque judoka

b.3 Remplissage de la feuille de pesée

Chaque responsable d'un atelier de pesée doit noter son nom sur la feuille de pesée et remplir le document en fonction des situations :

Cas n°1 : Le combattant est inscrit dans la bonne catégorie :

- Inscrire son poids exact avec 1 seul chiffre après la virgule ;
- Vérifier son certificat médical et son grade (corriger si nécessaire en surlignant en jaune les modifications et uniquement les modifications) ;

Cas n°2 : Le combattant n'est pas inscrit :

- Inscrire ses nom, prénom, club, grade, date de naissance dans la bonne catégorie de poids ;
- Inscrire son poids exact avec un seul chiffre après la virgule ;
- Lui faire signer la feuille de pesée ;

Cas n°3 : Le combattant n'est pas inscrit dans la bonne catégorie de poids.

- Dans la catégorie où il était inscrit, écrire la nouvelle catégorie de poids dans la case « Observations » et la surligner et faire signer le combattant.
- Rajouter son nom dans la bonne catégorie et le surligner

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 CS ne sont pas habilités à refuser un combattant.

b.4 La licence sportive FPJ

La licence est l'engagement du sportif auprès de la FPJ. 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 entrainements 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 imprimant sa licence depuis son espace personnel en ligne sur le site de la FPJ.

b.5 Le certificat médical

Pour participer aux compétitions sportives organisées ou autorisées par la FPJ, tout licencié doit obligatoirement fournir la preuve de l'absence de contre-indication sur le plan médical.

Sont considérées comme compétitions, toutes les épreuves sportives conclues par un classement et/ou la délivrance d'un titre.

La mention « compétition » ou « loisir » est éventuellement inscrite sur le recto de la carte FPJ

Cas n°1 : carte FPJ « compétition »

Le certificat médical fourni au club pour la création de la carte permet de faire des compétitions pour la saison en cours.

Cas n°2 : carte FPJ « loisir »

Le certificat médical fourni au club pour la création de la carte ne permet de faire des compétitions pour la saison en cours. Le combattant devra fournir, sur feuille volante, un certificat médical de non-contre-indication (ou d'aptitude) à la pratique du judo en compétition.

b.6 Le poids du combattant

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

- Les combattants doivent se présenter aux heures de pesées définies préalablement ; un combattant en retard pourra être disqualifié par le responsable de la compétition.
- Les CS doivent être du même sexe que les compétiteurs.
- 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 sauf pour les mineurs ou si le règlement spécifique à la compétition le prévoit

c. Le suivi de la compétition

c.1 Avant le début des combats

- Se présenter au briefing pour écouter les consignes.
- S'installer à l'heure indiquée par le coordinateur à la table qui nous est attribuée et en tout état de cause 5 minutes avant le début des combats.
- Initier les nouveaux CS au fonctionnement de l'outil informatique si besoin
- Lire tous les noms inscrits sur la poule ou le tableau. S'il y a des homonymes, indiquer le nom et le prénom de ceux-ci lors de l'appel des combattants.
- Au cours de la manifestation, le CS 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.

c.2 Les annonces

- Attendre que personne ne parle au micro pour faire une annonce.
- Le premier combattant appelé porte la ceinture blanche (En international, le judogi blanc)
- Le deuxième combattant appelé porte la ceinture rouge (En international, le judogi bleu)
- Jusqu'à la catégorie minime, appeler tous les combattants à se présenter sur le tapis afin de vérifier la présence de tous
- **L'annonce du premier combat de la journée** se fait de préférence dans l'ordre des numéros de tapis : tapis 1, puis tapis 2

L'annonce des combats à venir :

- L'annonce du CS se fait comme suit :
    - ***« Sur le tapis n°*** *(préciser le n° ou le nom du tapis) »* pour appeler les combattants **OU** ***« Se préparent sur le tapis n°*** *(préciser le n° ou le nom du tapis)* » s'il s'agit du combat suivant le combat en cours
    - ***« La phase de compétition »*** :
        - Eliminatoires
            - « *Premier tour* » OU « *Deuxième tour* »
            - *« Eliminatoires »*
        - Quart de finale :
            - « *Premier quart de finale tableau A* » OU *« Deuxième quart de finale tableau A* » OU « *Premier quart de finale tableau B* » OU *« Deuxième quart de finale tableau B* »
        - Demi-finale (Au choix) :
            - « *Première demi-finale* » OU « Deuxième demi-finale »
            - « *Demi -finale tableau A* » OU « *Demi -finale tableau B* »
        - Repêchages :
            - *Premier tour de repêchage Tableau A »* OU *« Premier tour de repêchage tableau B »*

- « *Première finale de repêchage* » **OU** « *Deuxième finale de repêchage* » OU « *Finale de repêchage tableau A* » OU « *Finale de repêchage tableau B* »
  - Bloc Final :
    - *« Première place de troisième »* OU *« Deuxième Place de Troisième »*
    - *« Finale »*
- **« *Catégorie*** (préciser « *Masculin* », « *Féminin* » ou « *Open* » + la catégorie de poids) »
- ***« Nom du 1er combattant » +* Couleur** (*« Judogi Blanc »* OU *« ceinture blanche »*)
- ***« Nom du 2ème combattant » +* Couleur** (*« Judogi Bleu »* OU*« ceinture rouge »*)

Exemple : **« Sur le tapis n°1, se préparent pour la première demi-finale, catégorie masculine -81 kg, DUPONT ceinture blanche Contre Durand ceinture rouge »**

Remarques :

- Au-delà de l'ordre, l'important est de bien donner les informations essentielles (Tapis, Nom et couleur dans le bon ordre).
- Au cours du bloc final notamment, il est possible à la demande de l'organisateur, de compléter les informations (ex : club et / ou résultat principal avec l'année)

L'annonce du vainqueur :

L'annonce du CS se fait comme suit :

- « N° du tapis »
- « Vainqueur + Le nom du vainqueur »

Ex. : Tapis 3, vainqueur Legrand.

Remarques :

- En dehors des éliminatoires, il est possible de rappeler la phase de compétition
- **Ex : Sur le tapis n°2, Vainqueur de la première finale de repêchage, DURAND**
- Pendant le bloc final, il est important de préciser le résultat et la catégorie et il est possible d'ajouter le nom du club
- **Ex : Sur le tapis N°3, 3ème de la catégorie masculine -73kg DUPOND du DOJO TAHITIEN**
- **Ex. : Sur le tapis N° 1, Vainqueur et champion de Polynésie dans la catégorie masculine- 73 kg, PICARD du BUDOKAN PIRAE**

Précisions :

- Avant d'appeler les combattants, vérifier que le temps de repos est respecté et annoncer le temps de repos si nécessaire - **Ex. : Tapis 1, après le temps de repos réglementaire, se présentent DUPONT - MERLIN**
- Si plusieurs catégories se déroulent sur le tapis, indiquer la catégorie de poids après le n° du tapis. - **Ex. : Tapis 1, se présentent (ou se préparent), catégorie -60kg DUPONT - DURAND.**
- Si un combattant ne se présente pas, au bout d'une minute faire un 1er appel puis un appel toutes les minutes si nécessaire - **Ex : Tapis 1, 1er appel, Dupont Cédric** – 30 secondes plus tard - **Tapis 1, 2ème appel, Dupont Cédric** – 30 secondes plus tard **- Tapis 1, dernier appel, Dupont Cédric**

- Pour les appels (service médical, service technique, responsable), préciser :
  - Le tapis,
  - Le Service
  - S'il vous plait
  - **Ex. : Médical tapis 1, s'il vous plaît.**

c.3 Les compétitions par équipes

Composition des équipes
La composition des équipes est confidentielle jusqu'au moment où les équipes montent sur le tapis. Pour respecter la confidentialité de la composition, appeler un par un les responsables de chaque équipe en cachant la feuille de l'équipe adverse. Si une feuille de composition est fournie par l'organisateur, les responsables doivent alors indiquer qui combat (titulaire, remplaçant, montée de catégorie).

Annonce de l'équipe vainqueur
- *« N° du tapis »*
- « vainqueur + nom de l'équipe vainqueur »
- Annonce du score *(« X victoires, X points, à X victoires, X points »).*

Exemple : « Tapis 1, vainqueur Judo Club Trianon, 3 victoires, 27 points à 1 victoire, 10 points ».

Si l'équipe perdante n'a marqué ni victoire ni point, ne pas annoncer son score.

c.4 Score board

Les décisions de l'arbitre doivent être transcrites sur les tableaux électroniques (score board) immédiatement après leur annonce. Seul l'arbitre peut faire changer la marque au tableau (pas les juges, pas les accompagnants).

A l'issue de chaque combat, le CS doit inscrire le résultat de celui-ci sur les feuilles de compétition qui lui sont confiées. Ces feuilles peuvent être de types différents selon la formule de compétition :
- Poule de 2, 3, 4, 5 ou 6 combattants ;
- Tableau sans repêchage ;
- Tableau à double-repêchage ;
- Tableau à repêchage au quart de finale ;
- Tableau à repêchage intégral.
- Poules puis tableau (sans repêchage, double-repêchage ou repêchage au quart) ;

Un exemple de chacun de ces types de feuilles ainsi que les instructions de remplissage est décrit dans les chapitres suivants.

c.5 Notation et transmission des résultats

La feuille est la seule trace officielle de la compétition auprès des instances fédérales, notamment en cas de problème technique. Il est donc important de remplir fidèlement le résultat de chaque combat, et ce, le plus lisiblement possible.

A partir de la catégorie « cadet(te)s, les manifestations officielles sont le support des passages de grades (ceinture noire) par le biais de la relation grade-championnat. Les combattants, en fonction du nombre de Ippon et de Waza-ari marqués, se voient attribuer un nombre de points comptant pour leur passage de grade. Il convient donc de 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.

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

Lorsqu'une feuille est entièrement remplie et que la catégorie est en passe d'être terminée, le CS signe son nom en bas de la feuille et la fait parvenir à son responsable afin que celui-ci puisse lui confier une autre catégorie le plus rapidement possible.

Méthode générale

Lorsqu'un combat est terminé, le CS doit inscrire les résultats dans la case appropriée, dans l'ordre suivant :

- Le nombre de Ippon,
- Le nombre de Waza-ari, puisque le marquage se fait toujours sur 2 chiffres,
- Un point qui sépare le score des sanctions
- Le nombre ou de la lettre correspondants aux pénalités reçues par le vainqueur
- Une barre oblique pour séparer le score du vainqueur de celui du perdant
- Les mêmes informations concernant le perdant.

Exemple en tableau : 11.2/01.3 ou 00.0/00.H

Exemple en poule :

11.2
01.3

OU

00.0
00.H

Sanctions par Shido

Les shidos ne sont pas convertis en valeur.

- Un judoka peut recevoir jusqu'à 3 shidos pendant un combat.
- Les shidos ne permettent pas de donner la victoire, (sauf le 3ème)
- Le 3ème Shido donne Hansoku make, et doit être attribué à la majorité des trois arbitres.
- Le combattant pourra être repêché.

Voici les notations correspondantes :
1er shido : 00/00.1
2ème shido : 00/00.2
3ème shido : 00/00.3 (Hansoku make)

Lorsque trois shidos seront annoncés pour le même combattant, l'arbitre annonce Hansoku make et met fin au combat. ON NE MARQUE PAS IPPON SUR LA FEUILLE DE SCORE. Seules les valeurs techniques sont notées.

Disqualifications

Il existe 6 cas de disqualification possibles lors d'un combat :

1) Hansoku Make direct, non disqualificatif (faute technique grave – le judoka peut reprendre la compétition).
   Notation : 00/00.H
   Une attention particulière est demandée aux arbitres et CS dans le cas du premier shido attribué pour saisie sous la ceinture car en cas de récidive il y a Hansoku make.

2) Hansoku Make direct, disqualificatif (faute contraire à l'esprit du judo - le judoka ne peut pas reprendre la compétition).
   Notation : 00/00.X

3) Hansoku Make indirect, cumul de 3 shidos.
   Notation : 00/00.3

4) Forfait (non présentation sur un combat).
   Notation : 00/00.F
   Lorsqu'un combattant ne se présente pas après le 3ème appel, il est déclaré « forfait » pour le combat, il peut toutefois participer au repêchage. Dans le cas d'une poule, il ne pourra plus combattre.

5) Abandon (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure).
   Notation : 00/00.A

6) Décision Médicale (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka).
   Notation : 00/00.M

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

Attribution des points en relation grade championnat (poule et/ou tableau)

Seuls sont comptabilisés les Waza-ari et les Ippons marqués sur un adversaire au minimum du même grade lors d'un combat gagné!

Victoires	Notation du résultat	Equivalence en points
Victoire par Waza-ari (même en GS)	01/00	7 points
Victoire par 2 Waza-ari (même en GS)	02.0/00.0 ou 02.0/01.0	10 points
Victoire par Ippon (même en GS)	10.0/00.0	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire sur 3 shido	00.0/00.3 ou H, X, F, A, M	0 points
Victoire par disqualification de l'adversaire autre	00.0/00.0 H ou X, F, A, M	0 points
Victoire par décision	00.0/00.0 ou 01.0/01.0	0 points

c.6 La poule

La « poule » désigne une formule de compétition utilisée pour les catégories contenant un faible nombre de participants ou bien comme phase qualificative pour un tableau final (généralement sans repêchage). La plupart des poules contiennent 2, 3, 4 ou 5 combattants maximum. Tous les combattants doivent se rencontrer.

Le cas du Hansokumake disqualificatif
Lorsqu'un combattant est disqualifié pour le reste de la compétition (hansoku-make direct disqualificatif, forfait, abandon ou décision médicale), le résultat du combat est inscrit dans la case en question selon les règles définies précédemment.

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, 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.

Classement de la poule

Le classement pour les compétitions individuelles en poule est défini selon les critères suivants, par ordre de priorité :

1. Nombre de victoires
2. Nombre de points marqués :
   - Ippon, 2 waza-ari, hansokumake, forfait, blessure, = 10 points (même dans l'avantage décisif)
   - Waza Ari (en victoire ou défaite, pendant le temps nominal ou l'avantage décisif) = 7 points
   - Victoire par décision (animations) = 1 point
3. Comparaison directe (si égalité parfaite entre 2 judokas),
4. En Avantage décisif, la première marque arrête le combat

Notation des points en poule (pour le classement)

Avantages	Notation du résultat sur la feuille de poule	Notation des points en poule
Waza-ari (victoire ou défaite)	01.0/00.0 ou 02.0/01.0 ou 10.0/01.0	7 points
Victoire par waza-ari awasete ippon	02.0/00.0	10 points
Victoire par Ippon	10.0/00.0	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire sur 3 shido	00.0/00.3	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire autre	00.0/00.0 H ou X, F, A, M	10 points
Victoire par décision	00.0/00.0 ou 01.0/01.0	1 point

(Pour les combats se terminant par égalité sur le format de score 01.0/01.0 aucun point n'est attribué au gagnant ou au perdant – seule la victoire est comptabilisée pour le gagnant)

Uniformisation de la notation en poule

Poule à lecture diagonale

Exemple 1 :

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1	2	3	V	Pts	Clt
Club 1	5D	VERNAUDON		01.0 / 00.0	0	1	7	2ème
Club 2	2D	ELACOTT	0		10.0 / 00.0	1	10	1er
Club 3	3D	BENNETT	01.0 / 01.2	0		1	1	3ème

Ordre des combats : 1x2 2x3 1x3

12' 19'

Noter ici l'heure de fin du combat (seulement les minutes)

Le marquage en poule doit être effectué comme dans le tableau : score du vainqueur puis score du perdant, dans la case du vainqueur et pour le perdant une croix avec nombre de waza-ari du perdant (voir ci-dessus).

- Combat 1x2 : Le blanc gagne par Waza-ari. On note 01.0/00.0 et on place une croix dans la case du perdant (symbole de défaite), et 0 Waza-ari de marqué pour le rouge.
- Combat 2x3 : Le blanc gagne par Ippon. On inscrit 0 (Waza-ari) dans la case du perdant
- Combat 1x3 : Le rouge gagne par décision. (Blanc 1 Waza-ari et Rouge 1 Waza-ari et 2 shido).

Ainsi, les croix permettent de connaître rapidement les combats perdus, les scores complets 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.

Exemple 2 :

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1	2	3	V	Pts	Clt
Club 1	5D	VERNAUDON		10.0 / 01.0	1	1	17	1er
Club 2	2D	ELACOTT	1		10.0 / 00.0	1	17	2ème
Club 3	3D	BENNETT	11.0 / 01.2	0		1	10	3ème

Ordre des combats : 1x2 2x3 1x3

53' 02'

Le marquage en poule doit être effectué comme dans le tableau : score du vainqueur puis score du perdant, dans la case du vainqueur et pour le perdant une croix avec nombre de waza-ari du perdant (voir ci-dessus).

- Combat 1x2 : Le blanc gagne par Ippon. Le rouge a marqué Waza-ari.
- Combat 2x3 : Le blanc gagne par Ippon.
- Combat 1x3 : Le rouge gagne par Ippon. Le blanc a marqué Waza-ari.

Exemple 3 :

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1	2	3	V	Pts	Clt
Club 1	5D	VERNAUDON		10.0 / 00.0	X 0	1	11	1er
Club 2	2D	ELACOTT	X 0		02.0 / 00.0	1	11	2ème
Club 3	3D	BENNETT	10.0 / 00.2	X 0		1	10	3ème

Ordre des combats : 1x2 2x3 1x3
36' 45'

Le marquage en poule doit être effectué comme dans le tableau : score du vainqueur puis score du perdant, dans la case du vainqueur et pour le perdant une croix avec nombre de waza-ari du perdant (voir ci-dessus).

- Combat 1x2 : Le blanc gagne par Ippon.
- Combat 2x3 : Le blanc gagne par Ippon.
- Combat 1x3 : Le rouge gagne par Ippon.

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

Les 3 judokas sont à égalité parfaite :

- Refaire la poule en avantage décisif : la première marque arrête le combat ;
- Noter la durée de chaque combat. Ex : 1x2 1'42 2x3 3'00 1x3 1'01
- Le classement est calculé, à l'issu de ces nouveaux combats, selon le temps combat le plus rapide.

Poule à lecture verticale

Dans cette présentation à lecture verticale, l'ordre des combats est défini dans le titre de colonne, chaque colonne correspond à un combat.
La notation dans chaque case est identique à celle de la poule à lecture diagonale.

Exemple 1 :

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1 - 2	3-4	1 - 3	2 - 4	1 - 4	2 - 3	V	Pts	Clt
Club 1	5D	VERNAUDON	10.0 / 01.2		X 0		X 0		1	10	4ème
Club 2	2D	ELACOTT	X 1			10.0 / 00.0		X 1	1	12	2ème
Club 3	3D	BENNETT		10.0 / 00.0	11.0 / 00.1			10.0 / 01.2	3	30	1er
Club 4	CM	CHANG		X 0		X 0	10.0 / 00.2		1	10	3ème

Ordre des combats : **41' 46' 52' 58' 05' 11'**

Reporter dans la case du vainqueur ce qui est indiqué au tableau d'affichage.
Faire une croix dans la case du perdant et reporte le nombre de waza-ari du perdant

Noter ici l'heure de fin du combat (seulement les minutes)

Faire le total des valeurs marquées, y compris les waza-ari marqués lors des combats perdus

Exemple d'un combattant disqualifié pour le reste de la compétition.

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.

Exemple avec une poule à lecture diagonale

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1	2	3	4	V	Pts	Clt
Club 1	5D	VERNAUDON		10.0 00.2	11.0 01.1	0	1	10	3ème
Club 2	2D	ELACOTT	0			0			Non classé
Club 3	3D	BENNETT	1			10.0 01.0	1	11	1er
Club 4	CM	CHANG	10.0 00.2	00.0 00.F	1		1	11	2ème

Ordre des combats :	1x2	3x4	1x3	2x4	1x4	2x3
	6'	**12'**	**19'**	**26'**	**32'**	**37'**

Exemple avec une poule à lecture verticale

CLUB	GRADE	Nom Prénom	1 - 2	3-4	1 - 3	2 - 4	1 - 4	2 - 3	V	Pts	Clt
Club 1	5D	DURAND	10.0 00.2		11.0 01.1		0		1	10	3ème
Club 2	2D	DUPONT	0			0					Non classé
Club 3	3D	DUPUIS		10.0 01.0	1				1	11	1er
Club 4	CM	DUPUIS		1		00.0 00.F	10.0 00.2		1	11	2ème
			6'	**12'**	**19'**	**26'**	**32'**	**37'**			

c.5 Les tableaux

Il existe 4 sortes de tableaux utilisés lors des compétitions :

- Tableau sans repêchage (généralement avec éliminatoires en poules) ;
- Tableau à repêchage double ;
- Tableau repêchage au quart de finale (utilisé pour les compétitions de haut niveau) ;
- Tableau à repêchage intégral, utilisé pour les compétitions jeunes car il permet à tous les combattants de faire au minimum 2 combats.

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

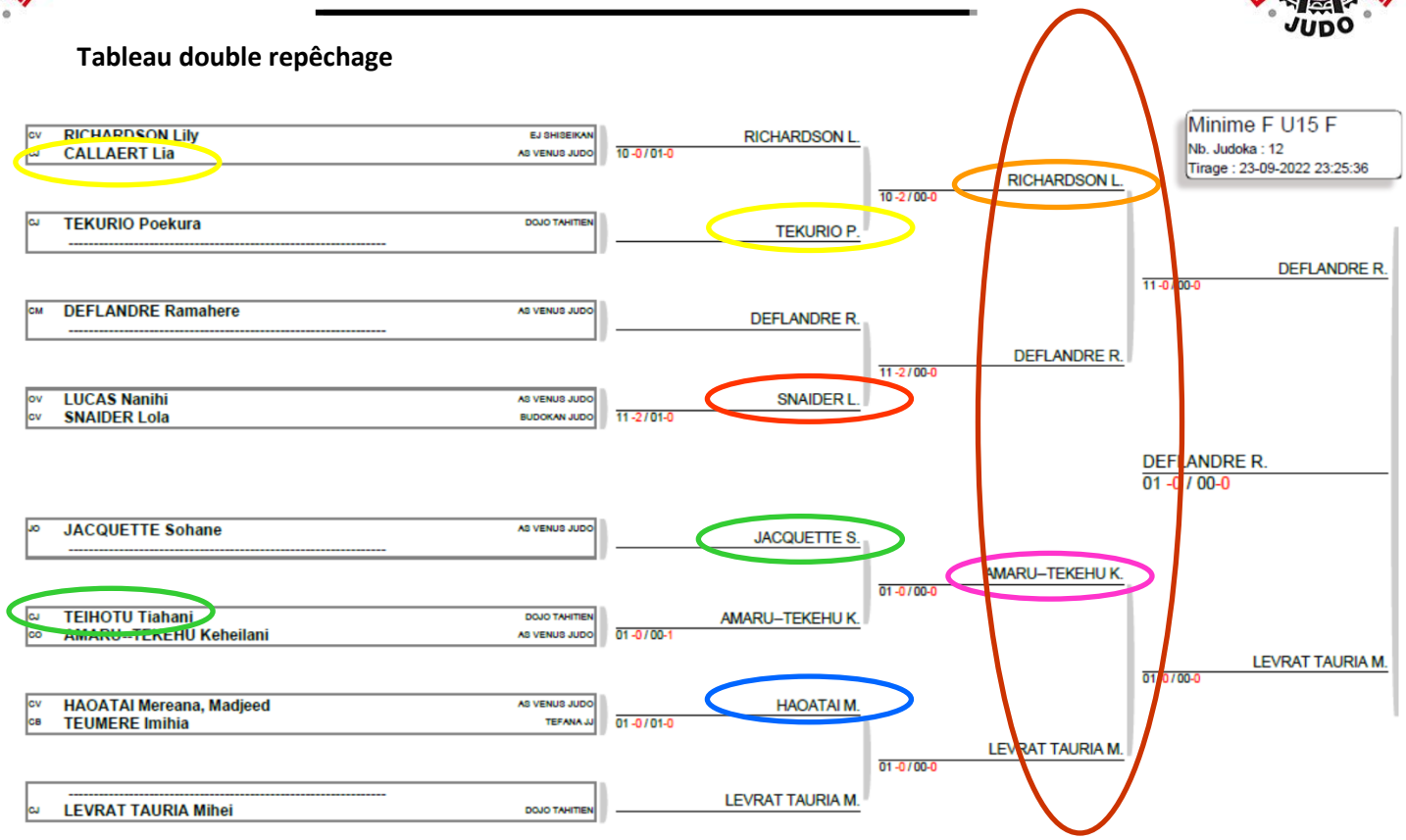
- Le score du combat est écrit en dessous du trait (sous le nom du vainqueur) en inscrivant toujours le score du vainqueur/le score du perdant ;
- Repêchage double :
    - Les demi-finalistes repêchent tous les adversaires qu'ils ont battus ;
    - Ces vaincus s'affrontent dans un tableau de repêchages par quart de tableau ;
    - Les perdants des demi-finales rencontrent le vainqueur du repêchage de l'autre tableau (croisement des tableaux)
- Repêchage au quart de finale :
    - Les demi-finalistes repêchent uniquement les adversaires qu'ils ont battus en quart de finale ;
    - Le perdant du quart de finale rencontre le perdant du quart de finale du même tableau en finale de repêchage. Le vainqueur affronte le perdant de la demi finale de l'autre tableau (croisement des tableaux)
    - Les perdants des demi-finales rencontrent le vainqueur du repêchage de l'autre tableau (croisement des tableaux)
- Repêchage intégral :
    - Il permet 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 !

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

FÉDÉRATION POLYNÉSIENNE DE JUDO

Tableau double repêchage



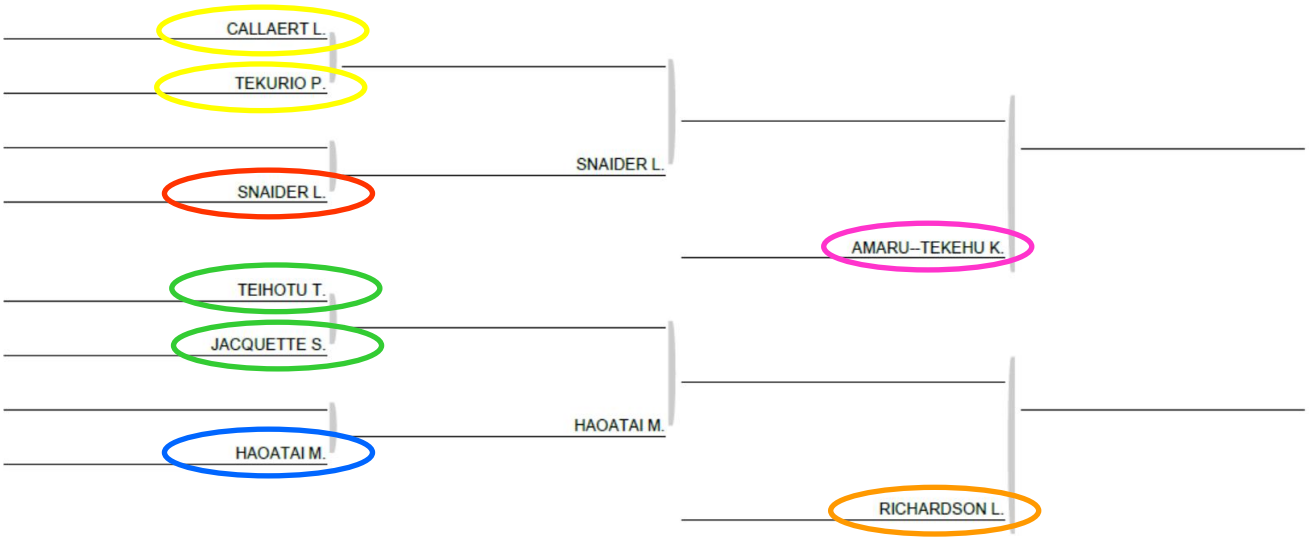
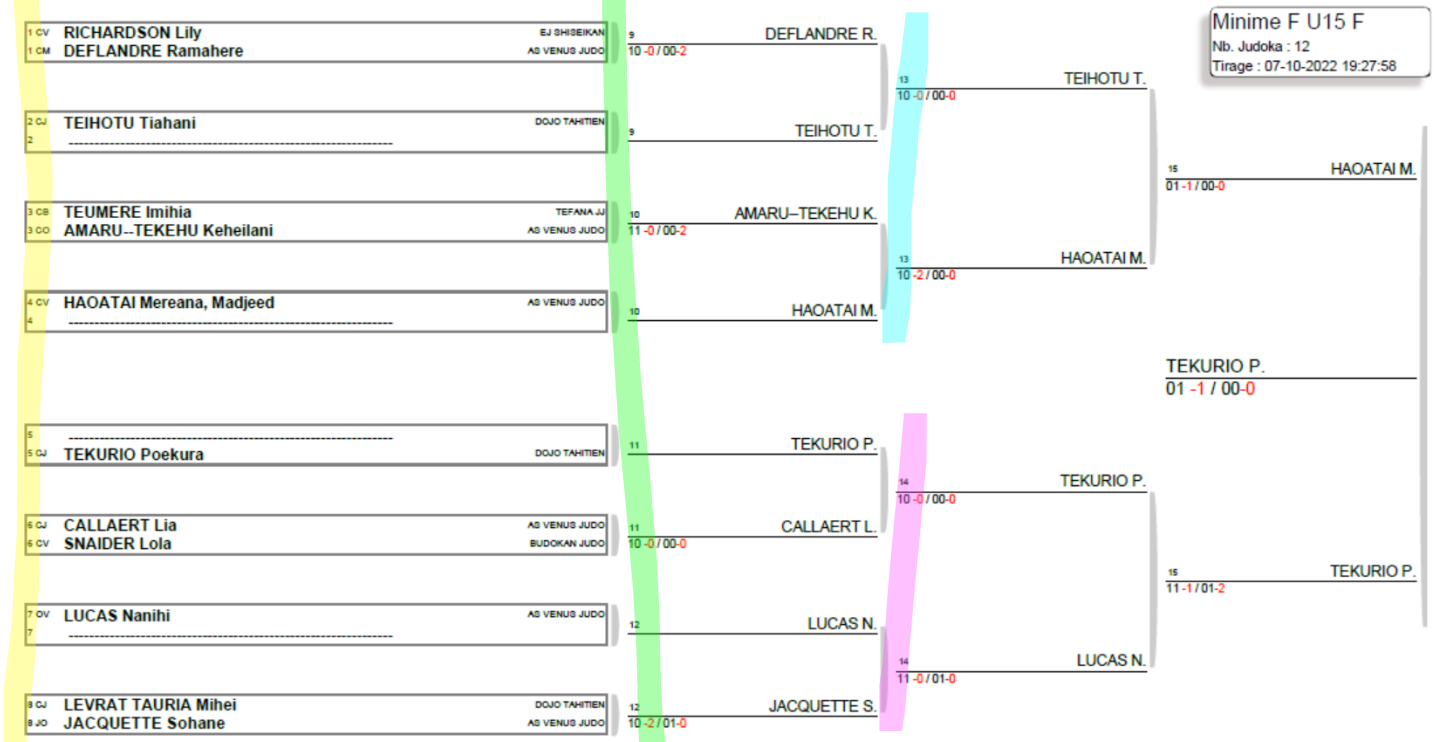
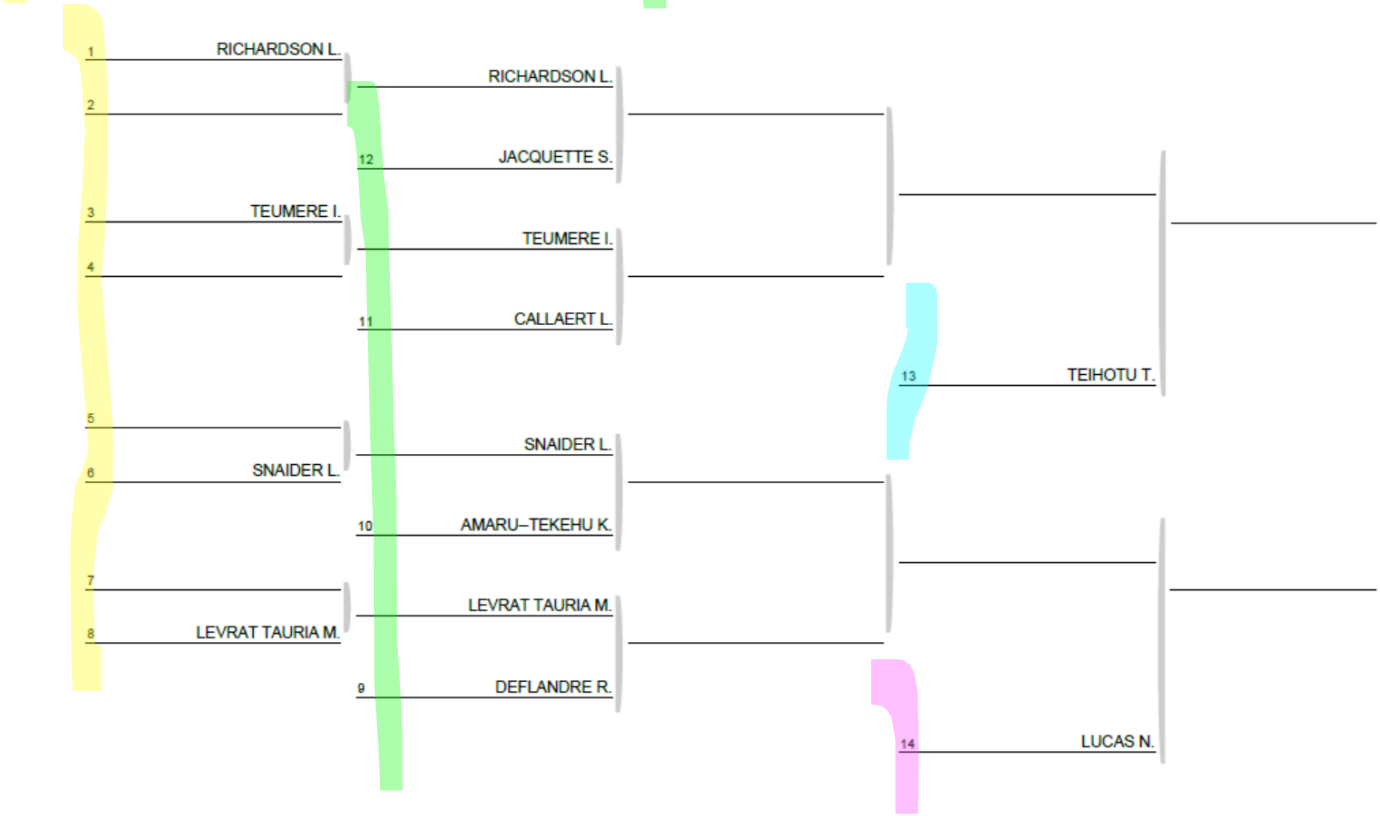


Tableau repêchage intégral





c.6 Le suivi des combats

Le dernier travail du CS est le suivi en temps réel des combats ayant lieu sur son tapis. Plusieurs solutions de suivi sont possibles pour rendre compte des décisions de l'arbitre :

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

Instructions générales

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

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

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

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).

Le temps de combat

Catégorie	Pré-poussins Poussins	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors
Temps de combat	1min30	2 min	Ind. : 3 min Equ. : 2 min	Ind. : 4 min Equ. : 3 min	4 min	4 min
Golden score	Aucun (Décision obligatoire)			Illimité		
Temps de repos	2 temps de combat			10 min (en individuel comme en équipe)		

En tournoi de grades (shiaï) le temps de combat est de 2 minutes.

Attention, ces temps de combats peuvent évoluer en fonction de la compétition, à la discrétion de l'organisateur.

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.

c.7 Manifestations par équipes

La composition des équipes

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 CS un combat et les 2 feuilles de suivi correspondantes.

Les CS se chargent alors d'appeler les coachs des 2 équipes afin qu'ils choisissent les combattants de chaque catégorie (Un combattant est autorisé à combattre dans sa catégorie d'inscription et dans celle immédiatement au-dessus)

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

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

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.

Obligation pour les équipes d'effectuer tous les combats prévus sur la feuille de rencontre. Dans le cas contraire, l'équipe sera déclarée perdante pour la rencontre.

Si lors d'une rencontre, la victoire d'une équipe est acquise, les accompagnants des deux équipes peuvent modifier la composition de la feuille de rencontre (les deux derniers combattants).

Notation des points en équipes (pour le classement)

A l'issue de chaque combat, le CS reporte le résultat du combat dans les cases appropriées des feuilles de suivi de la compétition. Pour cela, il se contente de remplir la 1ère case par V ou D, pour Victoire ou Défaite, et la 2ème case par le nombre de points associés au combat, détaillés ci-dessous.

Avantage	Résultat sur le panneau d'affichage	Notation des points
Waza-ari (victoire ou défaite)	01.0/00.0 ou 02.0/01.0 ou 10.0/01.0	7 points
Victoire par Ippon	10.0/00.0	10 points
Victoire par disqualification de cumul de shido	10.0/00.3	10 points
Victoire par disqualification de l'adversaire	10.0/00.3 H ou X, F, A, M	10 points
Victoire par décision	00.0/00.0 ou 01.0/01.0	1 point

(Pour les combats se terminant par 01.0/01.0, aucun point n'est attribué au gagnant et au perdant)

Critères de classement pour les combats en équipes

A la fin de tous les combats de l'équipe, le CS fait le total des victoires et des points et détermine le vainqueur en tenant compte des critères suivants :

1. Nombre de victoires individuelles
2. Nombre de points marqués (en victoire ou défaite)

En cas d'égalité de victoires et de points :

- Pour les équipes composées d'un nombre impair de judokas, les combats terminés par Hiki-wake (pré poussins à minimes) doivent être refaits avec décision obligatoire ;
- Pour les équipes composées d'un nombre pair de judokas, une catégorie est tirée au sort, le combat est refait avec décision obligatoire.

Annonce du vainqueur

Le CS annonce l'équipe vainqueur (lors du salut final) comme suit :

- N° du tapis
- Vainqueur + nom de l'équipe vainqueur
- Nombre de victoires – Nombre de points – à – Nombre de victoires – Nombre de points.

Exemple : « Tapis 1, vainqueur Judo Club Trianon, 3 victoires 23 points à 1 victoire 10 points ».

Si l'équipe perdante n'a marqué ni victoire ni point, ne pas annoncer son score.

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

Critères de classement en poule pour les compétitions par équipes

Lorsque les équipes se rencontrent en poule, le classement des équipes se fait selon les critères suivants :

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

ANNEXES

a. Les 12 nouvelles règles IJF

b. Le lien pour accéder aux textes officiels de la FFJDA

[Textes officiels | Fédération Française de Judo - Judo, Jujitsu, Kendo et disciplines associées (ffjudo.com)]