

Livret de formation Arbitres et Commissaires Sportifs



Sommaire

1.	Devenir commissaire sportif ou arbitre	3
1.1.	Condition pour être arbitre	3
1.2.	Condition pour être commissaire sportif	3
2.	Organisation du tapis	4
3.	Les arbitres	4
3.1.	Le rôle de l'arbitre central	4
3.2.	Le rôle du juge arbitre	5
3.3.	La coupe des jeunes arbitres	5
3.4.	Les gestes des arbitres	6
3.4.1.	Les gestes de l'arbitre central	6
3.4.2.	Les gestes des juges arbitres	8
4.	Les commissaires sportifs	9
4.1.	Le rôle	9
4.2.	Le matériel	9
4.3.	La pesée	9
4.3.1.	La pesée individuelle	9
4.3.2.	La pesée par équipe	9
4.4.	Les catégories de poids	10
4.5.	Les temps de combats, d'immobilisation et de repos	10
4.6.	Savoir remplir les différentes feuilles	11
4.6.1.	Les poules	11
4.6.2.	Les tableaux	15
4.6.3.	Les poules terminant sur un tableau	21
4.6.4.	Les poules d'équipe	23
5.	Conclusion	24

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)s et ceinture verte.

Il y a différent niveau d'arbitrage en fonction de l'âge et du grade :

Titre	Age mini	Grade mini
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	3e dan
Continental B	28 ans	3e dan
International A	28 ans	4e dan



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

1.2. Condition pour être commissaire sportif

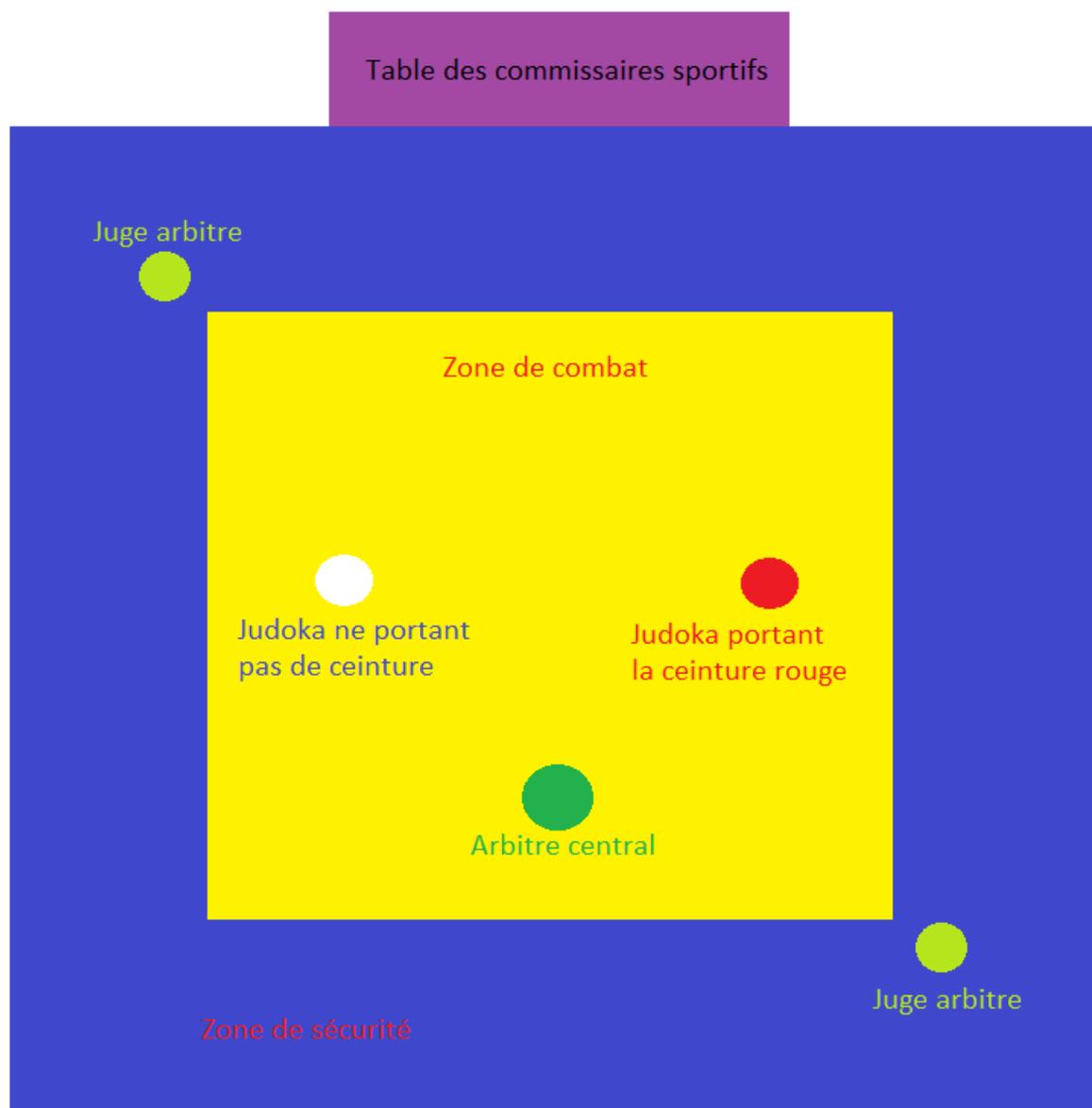
Pour devenir commissaire sportif, il faut être au minimum Benjamin(e) et ceinture jaune.

Il y a différent niveau d'arbitrage en fonction de l'âge et du grade :



Titre	Age mini	Grade mini
Arbitre club	Benjamin	Ceinture verte
Département	Benjamin	1er dan
Régional	Minime	1er dan
Interrégional	Cadet	2e dan
National	Junior	1er dan
International		

2. Organisation du tapis



3. Les arbitres

3.1. 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 et Matté
- annonce des valeurs et immobilisation
- 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 respecte les règles (ni trop grand, ni trop petit)
- vérifier qu'aucun judoka risque de se blesser ou d'en blesser un autre avec des objets rigides (Atèle, pince dans les cheveux, partie métallique sur les élastiques, boucles d'oreille, ...)
- faire le salut

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

Lors du combat, même si les juges arbitres ne sont pas du même avis à propos d'une valeur à attribuer, l'arbitre central reste maître de la décision finale.

3.2. Le rôle du juge arbitre

Le juge arbitre a pour rôle d'aider l'arbitre central :

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

3.3. La coupe des jeunes arbitres

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

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

Cette coupe à lieu au niveau départemental et régional pour les Minimes (M&F) ; et on rajoute le niveau interrégional pour les Cadet(te)s.

3.4. Les gestes des arbitres

Les gestes sont répartis en 2 catégories : ceux de l'arbitre central et ceux des juges arbitres.

3.4.1. Les gestes de l'arbitre central



HAJIME / SOREMADE
Annonce le début/ la fin
du combat.



MATTE
Annonce l'arrêt
momentané du combat.



OSAE-KOMI
Annonce le début d'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.



APPEL DES JUGES
Geste qui permet à
l'arbitre central
d'appeler les juges
arbitres.



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



NON VALABLE
Indique qu'une technique
est non valable.



IPPON

Donne 10 points.
Victoire et fin du combat.



WAZA-ARI

Donne 7 points.



**WAZA-ARI-AWAZATE-
IPPON**

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



PENALITE
Geste pour désigner le judoka qui reçoit une pénalité.



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



FAUSSE ATTAQUE
Lorsque l'un des judokas fait des attaques sans avoir l'intention de faire chuter l'autre.



NON COMBATIVITE
Lorsque l'un des judokas n'attaque pas.



KACHI
Geste pour désigner le vainqueur du combat.



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



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



JUDO GI
Geste pour dire au judoka de se rhabiller correctement



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



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



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

3.4.2. Les gestes des juges arbitres



POSITION DU JUGE
Position neutre.



JOGAIĪ (à l'extérieur)
Geste pour indiquer que l'action à commencer à l'extérieur de la surface de combat.



JONAĪ (à l'intérieur)
Geste pour indiquer que l'action à commencer à l'intérieur de la surface de combat.



NON VALABLE
Geste pour indiquer que l'action est non valable.



SIGNAL DU JUGE



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



HENTEI
Geste lorsque le juge arbitre donne sa décision en même temps que l'arbitre central).



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



WAZA-ARI
Geste lorsque le juge pense qu'il y a Waza-ari (l'arbitre ayant fait une autre annonce)

4. Les commissaires sportifs

4.1. Le rôle

Lors de la pesée, les commissaires sportifs vérifient que les combattants sont en règle 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,
- Le remplissage des feuilles de poule ou tableau.

4.2. Le matériel

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

- un tableau de marque (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

4.3. La pesée

4.3.1. 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 signé dans le passeport
- le timbre de licence de la saison en cours
- le certificat médical avec la mention « apte à la compétition »
- au moins 2 timbres de licences dans le passeport (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 si oui ou non, le judoka pourra 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 lui signaler afin qu'il puisse mettre son passeport à jour.

4.3.2. 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 remplit la feuille d'inscription (une feuille par équipe) et la conserve à la fin de la pesée.

Les mêmes contrôles que lors des manifestations individuelles sont appliqués.

Les combattants doivent être inscrits dans la catégorie de poids réelles où ils appartiennent. Aucun sur-classement de poids n'est autorisé à la pesée.

L'équipe ne peut pas inscrire plus de 2 judokas par catégorie de poids. Toute équipe engagée doit comporter au moins 3 judokas. Le capitaine de l'équipe doit signer la feuille d'inscription à la fin de la pesée.

4.4. Les catégories de poids

Les catégories de poids varient en fonction de l'âge et du sexe du judoka. Dans le tableau ci-dessous, figure les catégories officielles, mais il arrive que sur certaine manifestation d'autres soient utilisées.

Poussins	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors
Masculins					
-22, -25, -28, -31, -34, -37, -40, -43, -46, +46 Kg	-30, -34, -38, -42, -46, -50, -55, -60, -66, +66 Kg	-34, -38, -42, -46, -50, -55, -60, -66, -73, +73 Kg	-46, -50, -55, -60, -66, -73, -81, -90, +90 Kg	-55, -60, -66, -73, -81, -90, -100, +100 Kg	-60, -66, -73, -81, -90, -100, +100 Kg
Féminines					
-23, -26, -29, -32, -35, -38, -41, -44, +44 Kg	-32, -36, -40, -44, -48, -52, -57, -63, +63Kg	-36, -40, -44, -48, -52, -57, -63, -70, +70 Kg	-44, -48, -52, -57, -63, -70, +70 Kg	-48, -52, -57, -63, -70, -78, +78 Kg	-48, -52, -57, -63, -70, -78, +78 Kg

4.5. Les temps de combats, d'immobilisation et de repos

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

	Grade minimum	Temps de combat	Temps d'immobilisation	Temps de repos
Mini-poussins (district)	Blanc-jaune	1 min	5 à 9s : waza-ari 10s : ippon Le combat continue	2 min
Poussins	Blanc-jaune	1 min 30s	10 à 19s : waza-ari 20s : ippon	3 min
Benjamins	Jaune-orange	2 min		4 min
Minimes	Orange	3 min		6 min
Cadets	Verte	1Div : 4 min		1Div : 10 min
		2Div : 3 min		2Div : 6 min
Juniors	Verte	4 min		10 min
Séniors	Verte	1/2Div : 4 min		1/2Div : 10 min
		3Div : 3 min	3Div : 6 min	
Vétérans	Verte	≤M6/F6 : 3 min	≤M6/F6 : 6 min	
		≥M7/F7 : 2 min 30s	≥M7/F7 : 5 min	

4.6. Savoir remplir les différentes feuilles

4.6.1. 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.

Nature de la compétition : District				Catégorie : poussins				Poids : -38kg					
Responsable de la manifestation :													
Responsable d'arbitrage :													
Date :				Temps de combat : 1m30				poule 1/1					
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	4	5	6	V	Pts	Cl.
1			Gaëtan L.	1		(1-2)	(1-3)	(1-4)	(1-5)	(1-6)			
2			Hugo	2	(1-2)		(2-3)	(2-4)	(2-5)	(2-6)			
3			Christophe	3	(1-3)	(2-3)		(3-4)	(3-5)	(3-6)			
4			Clément	4	(1-4)	(2-4)	(3-4)		(4-5)	(4-6)			
5			Gaëtan P.	5	(1-5)	(2-5)	(3-5)	(4-5)		(5-6)			
6			Paul	6	(1-6)	(2-6)	(3-6)	(4-6)	(5-6)				

Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)

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

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

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

Il est important de suivre l'ordre des combats indiqué sous la poule, cela permet de limiter le nombre de temps de repos. Dans certains cas (ex : poule de 3), ils sont inévitables ; si d'autres catégories de poids sont sur le tapis, basculer dans les autres catégories, sinon le judoka qui vient de combattre a le droit à un temps de repos (voir 4.5 Temps de combat, d'immobilisation et de repos).

4.6.1.1. 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 point ou une croix dans les cases qui seront à compléter en fin de combat.

Nom Prénom		1	2
Gaëtan	1		*
Hugo	2	*	

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

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

4.6.1.2. La fin du combat :

Lorsque le combat est terminé, le commissaire sportif inscrit dans les bonnes cases, le scores des deux combattants. Puis il raye le combat dans la liste.

Il peut à présent appeler les suivants.

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

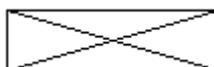
4.6.1.3. L'inscription des scores sur la feuille de poule

Les cases se remplissent de la manière suivante :

Dans la case du gagnant :

Score du gagnant
Score du perdant

Dans la case du perdant :



Exemple : Hugo gagne le combat contre Gaëtan :

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

Il faut donc remplir la feuille comme cela :

Nom Prénom		1	2
Gaëtan	1		
Hugo	2	11.1 01	

Exemple : Christophe gagne son combat contre Clément par décision de l'arbitre :

Christophe	3			01.D 01
Clément	4			

4.6.1.4. 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.

Il faut demander au vainqueur son nom et prénom, afin de s'assurer que le score soit correctement inscrit (dans la bonne case).

4.6.1.5. Le classement

Lorsque tous les combats sont faits, on inscrit le nombre de victoires et le nombre de points de chaque judoka.

- 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 7 points et une décision vaut 1 point.
- S'il gagne par 2 Waza-ari, il marque 10 points, comme s'il avait marqué un Ippon.

Le classement se fait :

1 - Selon le nombre de victoires

2 - Selon le nombre de points

3 - En cas d'égalité entre 2 judokas, le 1er est celui qui a gagné son combat contre l'autre.

Nature de la compétition : District				Catégorie : poussins				Poids : -38kg					
Responsable de la manifestation :													
Responsable d'arbitrage :													
Date :													
Temps de combat : 1m30													
poule 1/1													
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	4	5	6	V	Pts	Cl.
1			Gaëtan	1							0	0	6
2			Hugo	2	11.1 01			01 00			2	17	5
3			Christophe	3	10 00	01.D 01		01.D 01	01 00	00.D 00	5	20	1
4			Clément	4	11 00				02 01	01 00	3	27	2
5			Gaëtan	5	01 00	01.1 00				01 00.1	3	21	3
6			Paul	6	02 00	01 00,1					2	17	4

Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)

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

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

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

- Si 3 ou 5 combattants sont en égalité parfaite (victoire, points et combat), il faut faire une nouvelle poule avec ces combattants pour les départager.

- En cas d'abandon (M dans la case du combattant) ou de disqualification (H dans la case du combattant) d'un participant, 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 :

Nature de la compétition : District				Catégorie : poussins				Poids : -38kg					
Responsable de la manifestation :													
Responsable d'arbitrage :													
Date :													
Temps de combat : 1m30													
poule 1/1													
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	4	5	6	V	Pts	Cl.
1			Gaëtan	1							0	0	5
2			Hugo	2	11.1 01			01 00			1	10	4
3			Christophe	3	10 00	01.D 01		01.D 01	01 00	00.D 00	4	19	1
4			Clément	4					02 01				
5			Gaëtan	5	01 00	01.1 00				01 00.1	3	21	2
6			Paul	6	02 00	01 00,1					2	17	3

Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)

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

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

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

4.6.2. Les tableaux

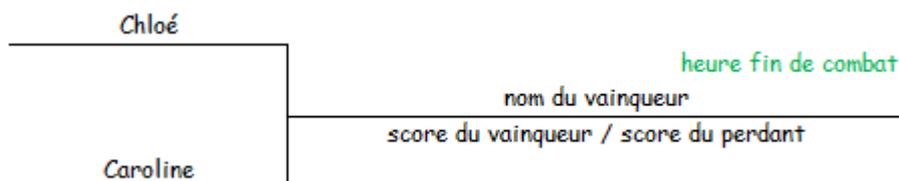
Il existe deux types de tableau :

- ⇒ 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.

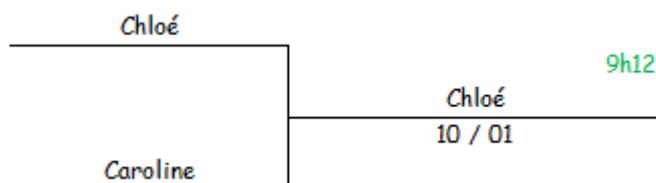
Le tableau à repêchage systématique est plus long que celui à double repêchage, mais il permet à tous les participants de faire au moins 2 combats.

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



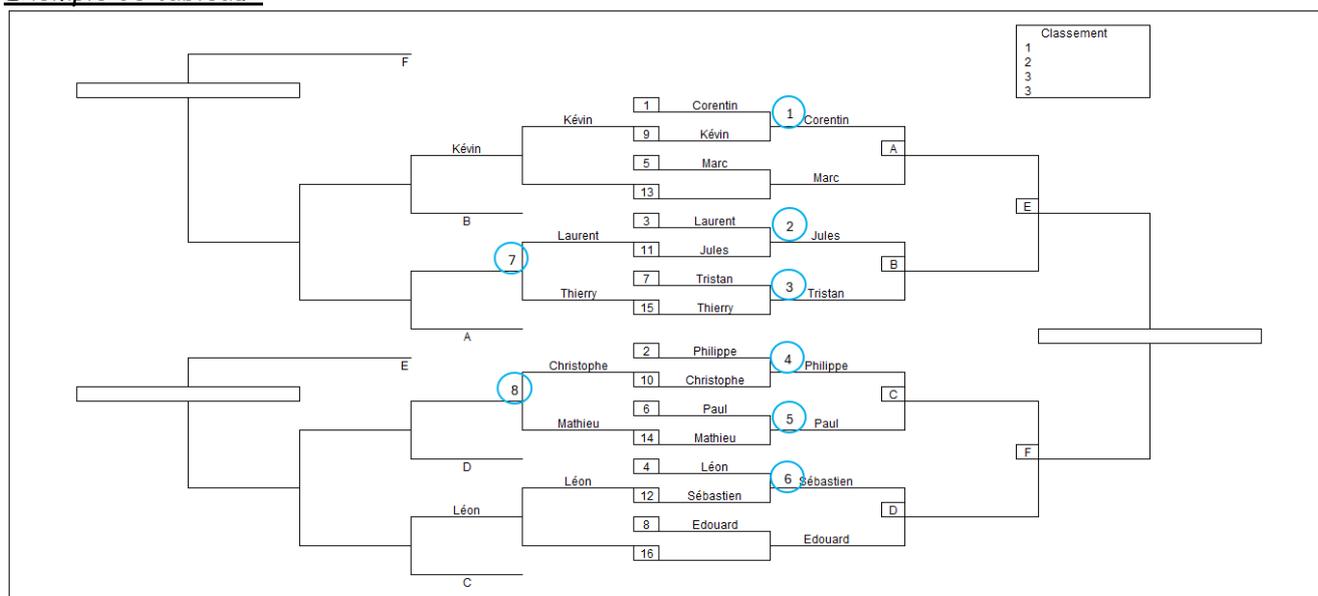
Il faut être attentif au temps de repos des judokas. Pour cela, il suffit de noter l'heure à laquelle le combat s'est fini afin de savoir quand ils pourront à nouveau combattre (si possible au crayon ou dans une autre couleur).

Exemple :



4.6.2.1. 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.

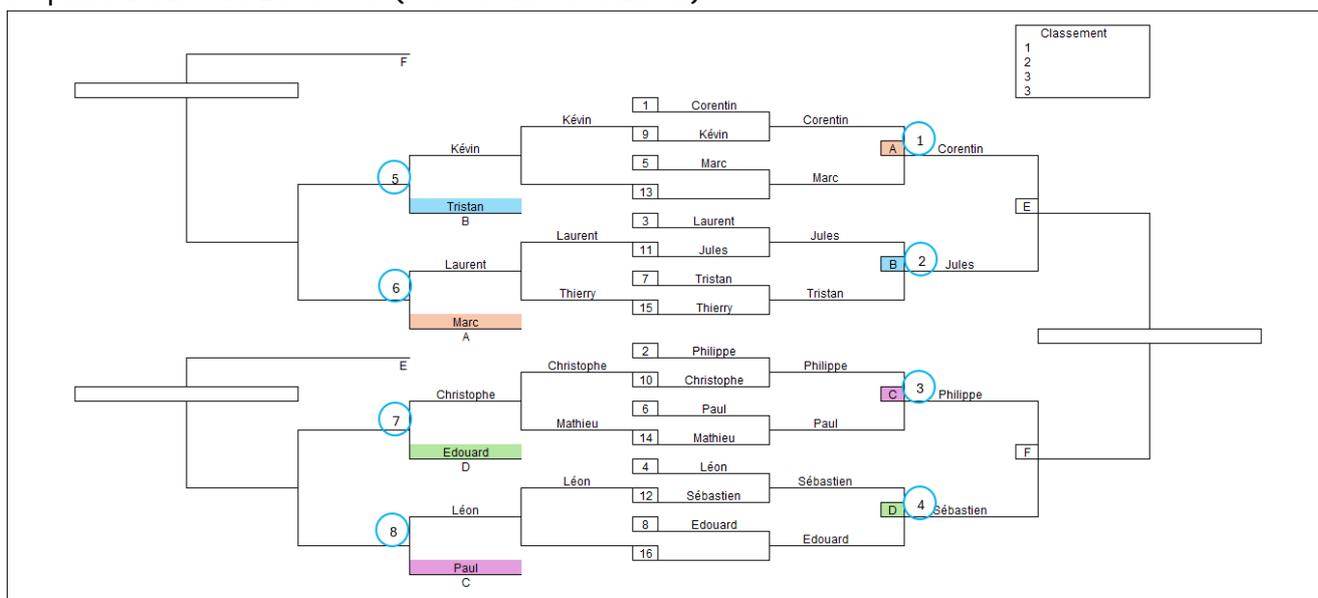
Pour l'ordre des combats, on part du centre de la feuille, de haut en bas et, vers la droite pour les 1ère et 2ème place, vers la gauche, pour les repêchages des deux 3ème places.

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 et 8.

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



- On commence à nouveau par les combats de droite (numérotés de 1 à 4).

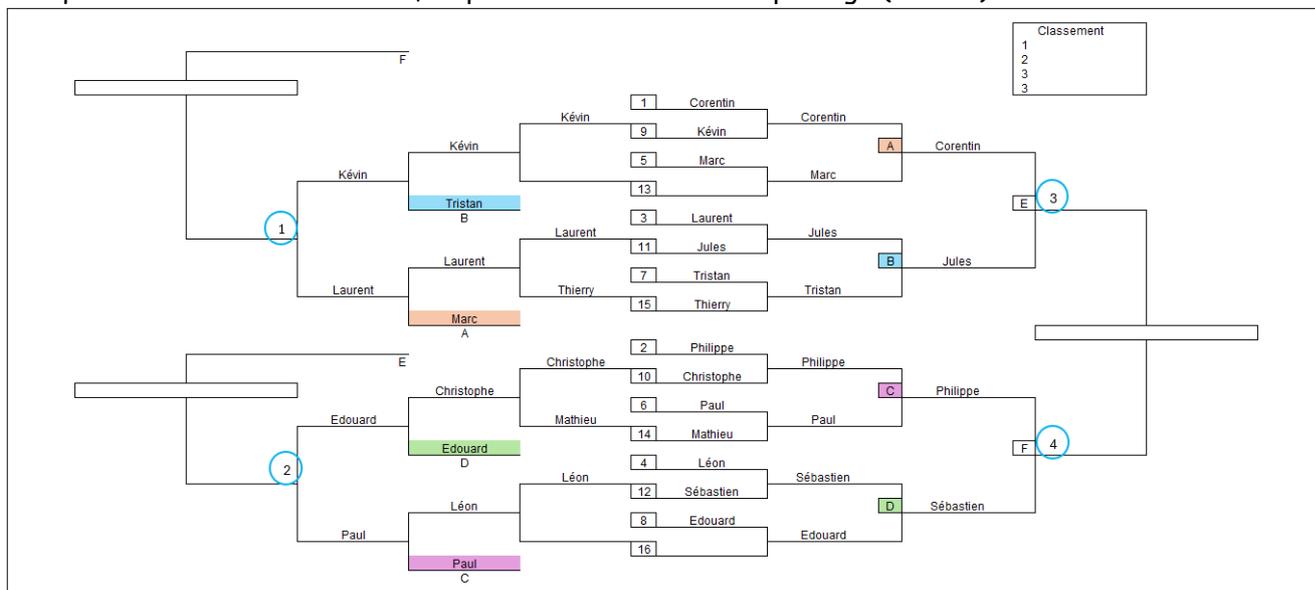
Les perdants sont inscrits sur la ligne en fonction du repère du combat.

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.

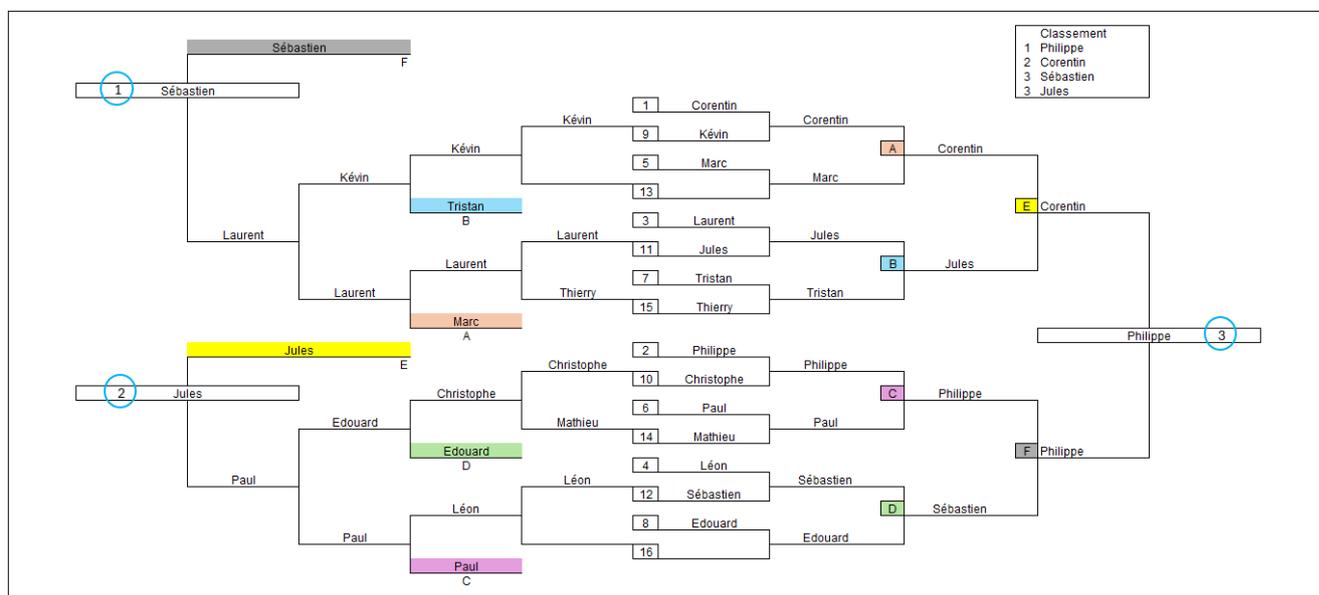
- Lorsque ces 4 combats sont faits, on passe aux combats de repêchage (n°5 à 8)



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 portantes les repères E et F du coté repêchage.

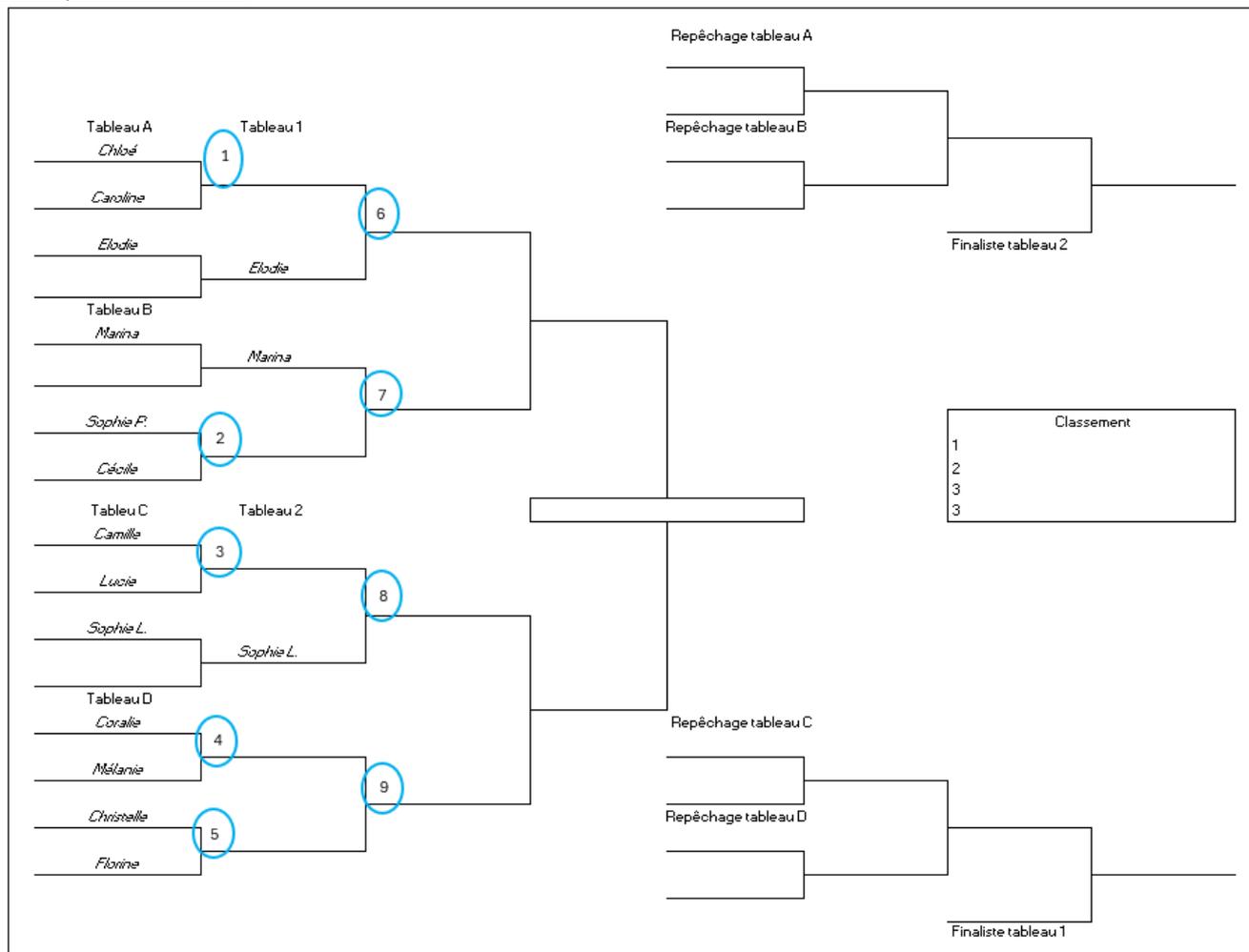


Il faut maintenant commencer par les deux places de 3ème puis finir par la finale.

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

4.6.2.2. Les tableaux à double repêchage

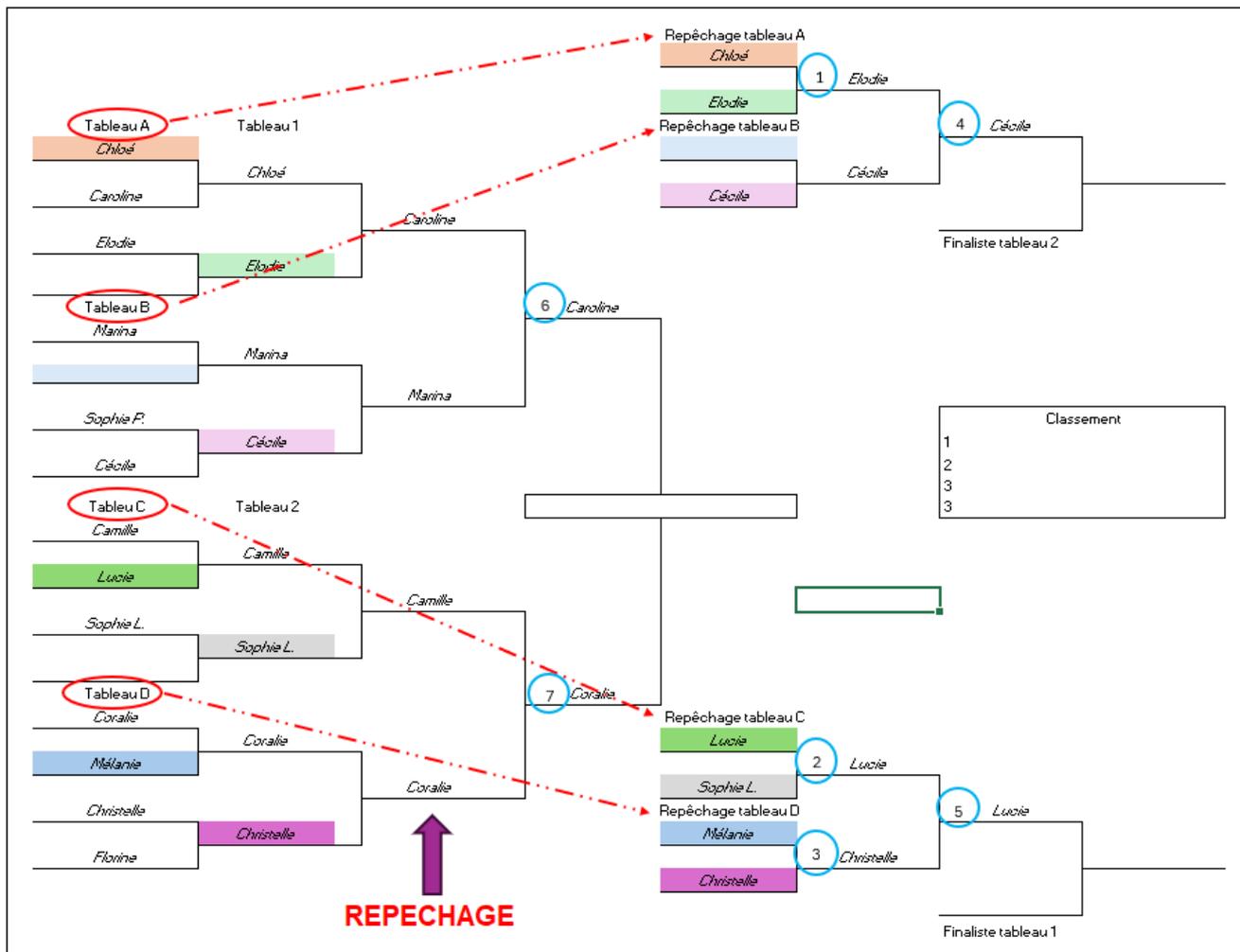
Exemple de tableau :



Dans ce tableau, on remarque que Elodie, Marina et Sophie L. sont seules, elles passent donc le 1er 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 1er tour par Christelle et Florine.

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

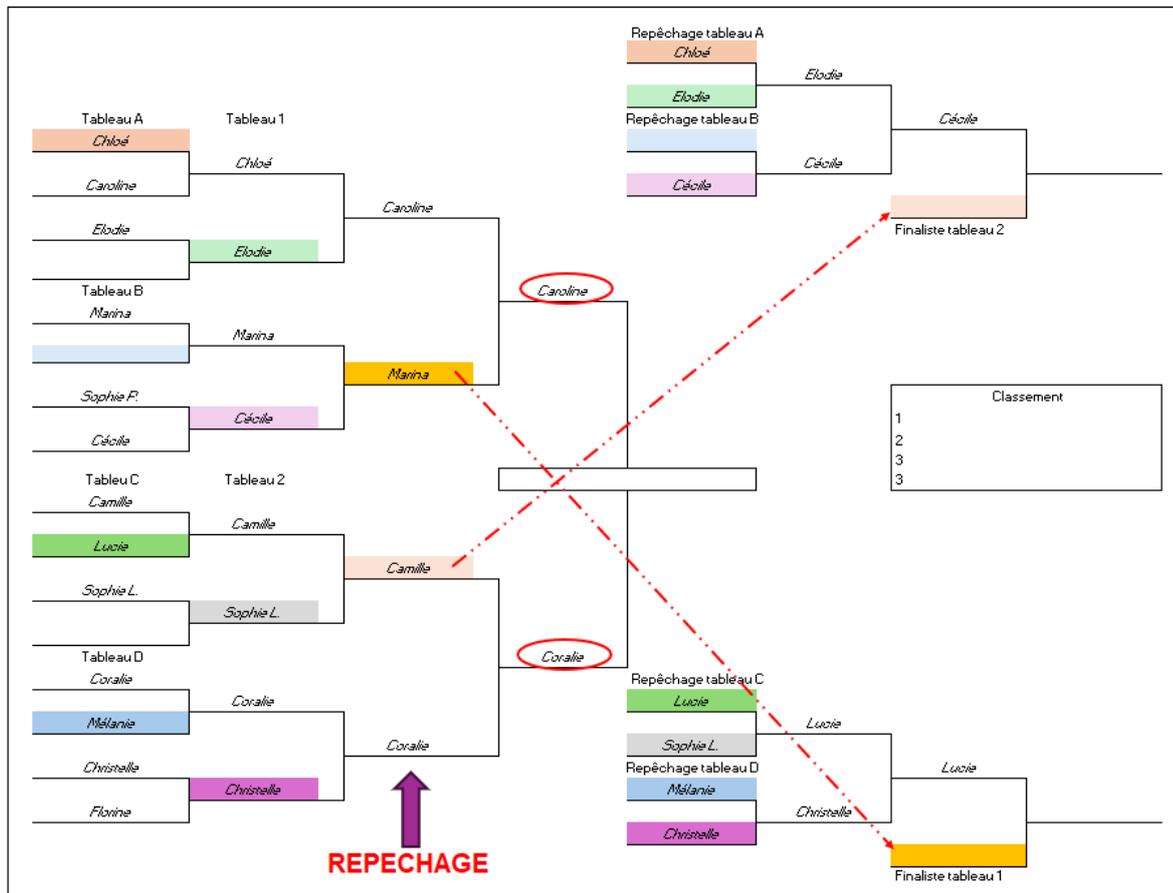


Dans cet exemple, on regarde qui a perdu contre Caroline, Marina, Camille et Coralie. Et on les inscrit dans le tableau de repêchage.

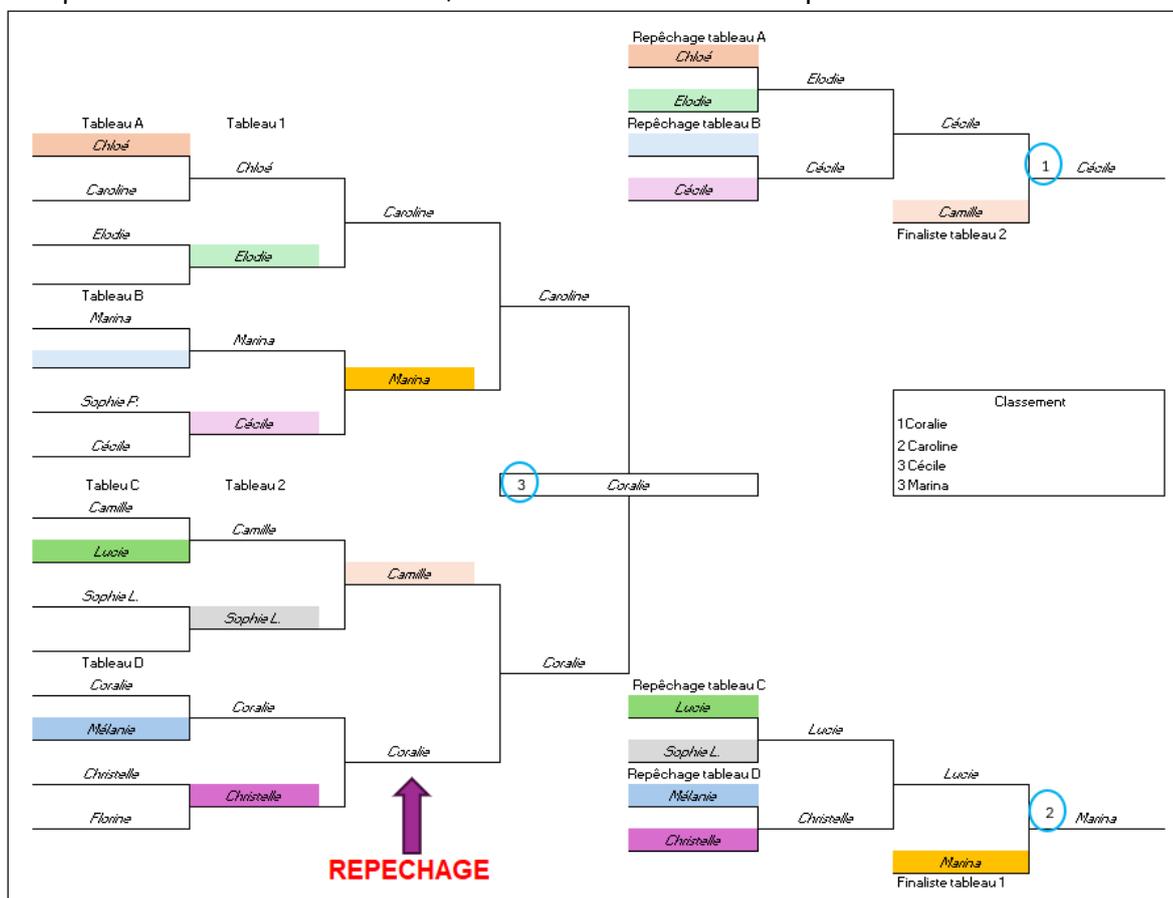
Dans le tableau B, Marina étant seule au 1er tour, seule Cécile est repêchée. Elle ne rencontrera personne au 1er tour de repêchage.

Lancer les combats n°1 à 7 dans l'ordre indiqué.

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.



4.6.3. Les poules terminant sur un tableau

Exemple de poules terminant sur un tableau :

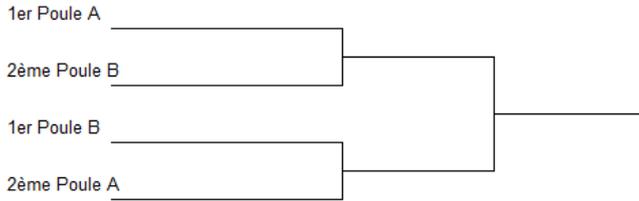
Poule A										
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	V	Pts	Cl.
1			Gaëtan	1						
2			Hugo	2						
3			Christophe	3						
Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)										
Poule B										
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	V	Pts	Cl.
1			Clément	1						
2			Gaëtan	2						
3			Paul	3						
Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)										

1er Poule A _____

2ème Poule B _____

1er Poule B _____

2ème Poule A _____



Classement

1

2

3

3

On applique les mêmes règles de remplissage que pour les poules simples.

Différences entre les poules simples et les poules terminant sur un tableau final :

- Tous les judokas ne se rencontrent pas (9 combats au lieu de 15 en poule simple)
- Un 1er classement est établi afin de sortir les 2 premiers judokas de chaque poule. Le classement final est établi avec ces 4 judokas après les avoir fait combattre suivant un tableau.

Il faut faire attention à l'ordre des combats : pour limiter les temps de repos, il faut passer d'une poule à l'autre.

Le remplissage du tableau se fait selon les règles décrites au paragraphe 3.6.2. Les tableaux.

Lors des phases finales, il est possible que les judokas se soient déjà affrontés en phase de poule.

Exemple de feuille de poules terminant sur un tableau complétée :

Poule A

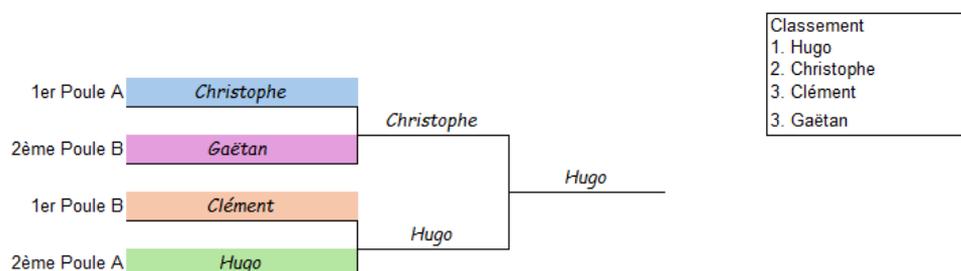
DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	V	Pts	Cl.
1			Gaëtan	1		X	X	0	0	3
2			Hugo	2	11.1 01		X	1	10	2
3			Christophe	3	10 00	01.D 01		2	11	1

Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)

Poule B

DEP	Club	Grade	Nom Prénom		1	2	3	V	Pts	Cl.
1			Clément	1		02 01	01 00	2	17	1
2			Gaëtan	2	X		01 00.1	1	7	2
3			Paul	3	X	X		0	0	3

Poule de 3 (1-2) (1-3) (2-3)



4.6.4. Les poules d'équipe

Exemple de poule d'équipe :

Seniors Filles		G.I.		Compétition par Equipes de Club													
		Equipes Adverses															
Date : ___/___/___																	
Lieu : _____																	
Club : _____																	
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts.											
52 Kg	1																
	2																
57 Kg	1																
	2																
63 Kg	1																
	2																
70 Kg	1																
	2																
+70 Kg	1																
	2																
Total des victoires et des Points:																	
					Perdu	Gagnée											
					OUI	OUI											

Noms des verificateurs : _____

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 capitaines des 2 équipes quels sont les judokas qui vont combattre dans chaque catégorie (s'il y a 2 judokas inscrit 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 iniquement avec les judokas inscrit pour ce tour.

On commence par les catégories de poids les plus petites.

Il est possible que toutes les catégories de poids ne soient pas représentées, dans ce cas le commissaire sportif 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
 - ⇒ 07 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																			
		Alsace Borsie																			
Date : ___/___/___																					
Lieu : _____																					
District : ___ Haut-Koenigsbourg																					
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts.															
36 Kg	1 Elsa				V	10															
	2																				
40 Kg	1 Alla				V	7															
	2																				
44 Kg	1																				
	2																				
48 Kg	1 Coralie				D	00															
	2																				
52 Kg	1 Carole																				
	2 Marjorie				E	00															
57 Kg	1 Christelle				D	00															
	2																				
63 Kg	1 Julie				E	00															
	2																				
70 Kg	1																				
	2																				
+ 70 Kg	1 Maëlle				V	05															
	2																				
Total des victoires et des Points:					3	22															
		Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée																
		OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

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 refais 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 complétées à la table centrale qui lui donnera les feuilles de la rencontre suivante.

5. Conclusion

Que ce soit 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.