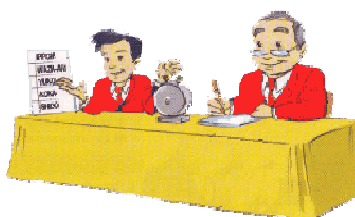




Livret de formation Arbitres et Commissaires Sportifs





Livret Arbitre et Commissaire Sportif

1	Devenir commissaire sportif ou arbitre	3
1.1	Condition pour être arbitre	3
1.2	Condition pour être commissaire sportif	3
2	Les Arbitres	4
2.1	Le rôle de l'arbitre central	4
2.2	Le rôle du juge arbitre	4
2.3	La coupe des jeunes arbitres	5
2.4	Les gestes des arbitres	5
2.4.1	Les gestes de l'arbitre central	5
2.4.2	Les gestes des juges arbitres	8
3	Les commissaires Sportifs	10
3.1	Le rôle	10
3.2	Le matériel	10
3.3	La pesée	10
3.3.1	La pesée individuelle	10
3.3.2	La pesée par équipe	11
3.4	Les catégories de poids	11
3.5	Les temps de combat, d'immobilisation, Golden score et de repos	12
3.6	Savoir remplir les différentes feuilles	13
3.6.1	Les poules	13
3.6.2	Les poules terminant sur un tableau	16
3.6.3	Les tableaux	17
3.6.3.1	Les tableaux à repêchage systématique	18
3.6.3.2	Les tableaux à double repêchage	22
3.6.4	Les poules d'équipe	26
4	Conclusion	28

1 Devenir commissaire sportif ou arbitre

Sans arbitres ni commissaires sportifs point de rencontres...

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

1.1 Condition pour être arbitre

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

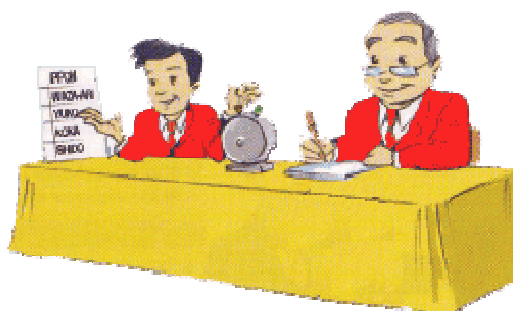
Titre	Age mini	Grade mini
Arbitre club	Benjamin	Ceinture verte
Juge Arbitre	Minime	Ceinture marron
Département	16 ans	1er dan
Régional	17 ans	1er dan
Interrégional	19 ans	2e dan
National	22 ans	3e dan
Continental B	28 ans	3e dan
International A	28 ans	4e dan



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 jaune
Département	Benjamin	Ceinture orange
Régional	Minime	Ceinture verte
Interrégional	Cadet	Ceinture marron
National	Junior	1er dan
International		



2 Les Arbitres

2.1 Le rôle de l'arbitre central

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

- entrée des judokas sur le tapis et salut
- annonce des Hajimé 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 judokas 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.

2.2 Le rôle du juge arbitre

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

- il signale si l'action a commencé dans la surface ou à l'extérieur (permet à l'arbitre d'annoncer 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.

2.3 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.

Elle comporte 2 épreuves :

- Théorique : sous forme de questionnaire à choix multiple
Noté sur 20 points coeff. 1
- Pratique : arbitrage et fonction de commissaire sportif lors de manifestation
 - Benjamin(e)s pour les jeunes arbitres Minimes (M&F)
 - Minimes (M&F) pour les jeunes arbitres Cadet(te)s

L'épreuve est évaluée par un jury

Noté sur 20 points coeff. 2

Les 4 premiers seront récompensés.

2.4 Les gestes des arbitres

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

2.4.1 Les gestes de l'arbitre central



HAJIME/SOREMADE

Annonce le début / la fin du combat



MATTE

Annonce l'arrêt momentané du combat



OSAE-KOMI

Annonce une immobilisation



TOKETA

Annonce une sortie d'immobilisation



SONOMAMA/YOSHI

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



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
Suite à une immobilisation ou une projection



WAZA-ARI

Donne 7 points



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

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



YUKO

Donne 5 points



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



NON COMBATVITE

Lorsque l'un des judokas n'attaque pas.



KACHI

Geste pour désigner le vainqueur du combat.



KASHI

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



HIKIWAKE

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



JUDOGI

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 donne sa décision (en même temps que ces juges arbitres).

2.4.2 Les gestes des juges arbitres



POSITION DU JUGE

Position neutre.



JOGAĪ
(à l'extérieur)

Geste pour montrer que l'action a commencé à l'extérieur de la surface de combat.



JONAĪ
(à l'intérieur)

Geste pour montrer que l'action a commencé à l'intérieur de la surface de combat.



NON VALABLE

Geste pour montrer 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 son juge arbitre et 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 central ayant fait une autre annonce).



YUKO

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

3 Les commissaires Sportifs

3.1 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 et le remplissage des feuilles de poule ou tableau.

3.2 Le matériel

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

- un tableau de 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

3.3 La pesée

3.3.1 La pesée individuelle

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

- l'identité du judoka : la photo du passeport correspond au judoka
- le grade porté par le judoka doit être 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.



3.3.2 La pesée par équipe

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

Le commissaire sportif 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.

3.4 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, +63 Kg	-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



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

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

	Temps de combat	Temps d'immobilisation	Temps Golden Score	Temps de repos
Poussins	1 m 30 s	1 à 9 s Ginsa 10 à 14 s Yuko 15 à 19 s Wasa-ari 20 s Ippon		3 m
Benjamins	2 m	1 à 14 s Ginsa 15 à 19 s Yuko 20 à 24 s Waza-ari 25 s Ippon		4 m
Minimes	3 m			6 m
Cadets	4 m			10 m
Junior Séniors Vétérants	5 m			



3.6 Savoir remplir les différentes feuilles

3.6.1 Les poules

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

Judo		Nature de la compétition : Compétition de district				Catégorie: Poussins				Poids: -38 Kg				
		Responsable de la manifestation :				Responsable d'arbitrage :				Lieu:				
		Date:				TEMPS DES COMBATS : 1 min 30				Nb de participants: 6				
										Poule 1 / 1				
DEP	CLUB	Grade	NOM	PRENOM		1	2	3	4	5	6	tot. V.	tot. P.	CLASS
1	67		Gaëtan		1	■						v.		P.
2	67		Hugo		2		■					v.		P.
3	67		Christophe		3			■				v.		P.
4	67		Clément		4				■			v.		P.
5	67		Gaëtan		5					■		v.		P.
6	67		Paul		6						■	v.		P.

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 3.5. Temps de combat, d'immobilisation, golden score et repos).

- Les cases se remplissent de la manière suivante :

V ou X	nb pts marqués
recopie de l'affichage	

Exemple : Hugo gagne le combat contre Gaëtan :

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

Il faut donc remplir la feuille comme cela :

Gaëtan	1	■	■	X	00
		■	■		011
Hugo	2	V	10	■	■
		110.1	■	■	

- Seul 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 1 Yuko vaut 5 points.
Si un judoka gagne son combat avec 3 Yuko, il faudra inscrire 5 points et non 15.



Par contre s'il gagne par 2 Waza-ari, il marque 10 points, comme s'il avait marqué un Ippon. Si l'adversaire avait marqué également un Waza-ari, il marque seulement 7 points .

- En cas d'égalité, il y a 2 possibilités :
 - golden score (mort subite : le 1er qui marque gagne), si à la fin du temps les 2 judokas sont toujours à égalité, l'arbitre doit désigner un vainqueur
 - l'arbitre désigne un vainqueur.

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

		V	01
		001 _b	
X	00		
001			

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

Le classement se fait :

- Selon le nombre de victoires
- Selon le nombre de points
- En cas d'égalité entre 2 judokas, le 1^{er} est celui qui a gagné sont combat contre l'autre.

Judo		Nature de la compétition : Compétition de district		Catégorie: Poussins		Poids: -38 Kg									
		Responsable de la manifestation :		Lieu:		Nb de participants: 6									
		Date:		TEMPS DES COMBATS: 1 min 30		Poule 1 / 1									
DEP	CLUB	Grade	NOM PRENOM		1	2	3	4	5	6	tot. V.	tot. P.	CLASS		
1	67		Gaëtan	1	X 00	X 00	X 00	X 00	X 00	X 00	0	v.	0	P.	6
2	67		Hugo	2	V 10	X 00	X 00	V 01	X 00	X 00	2	v.	11	P.	5
3	67		Christophe	3	V 05	V 05	X 00	V 01	V 05	V 01	5	v.	17	P.	1
4	67		Clément	4	V 05	X 00	X 00	X 00	V 10	V 10	3	v.	25	P.	2
5	67		Gaëtan	5	V 10	V 05	X 00	X 00	X 00	V 01	3	v.	16	P.	3
6	67		Paul	6	V 10	V 10	X 00	X 00	X 00	X 00	2	v.	20	P.	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 tout les combats de ce participant n'auront pas lieu.

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



Judo		Nature de la compétition : Compétition de district		Catégorie: Poussins		Poids: -38 Kg									
		Responsable de la manifestation :		Lieu:		Nb de participants: 6									
		Responsable d'arbitrage :		Date:		TEMPS DES COMBATS: 1 min 30									
						Poule 1 / 1									
DEP	CLUB	Grade	NOM PRENOM		1	2	3	4	5	6	tot. V.	tot. P.	CLASS		
1	67		Gaëtan	1	X 00	X 00			X 00	X 00	0	v.	0	P.	5
2	67		Hugo	2	V 10	X 00	V 10	X 00	X 00	X 00	1	v.	10	P.	4
3	67		Christophe	3	V 05	V 05	V 01	V 05	V 01	V 01	4	v.	16	P.	1
4	67		Clément	4	X 00	X 00		V 10				v.		P.	
5	67		Gaëtan	5	V 10	V 05	X 00	X 00	V 01		3	v.	16	P.	2
6	67		Paul	6	V 10	V 10	X 00		X 00		2	v.	20	P.	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)

- L'appel des combattants

Le commissaire sportif appelle les 2 combattants sur le tapis ; le 1^{er} 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.

Gaëtan	1				
Hugo	2				

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

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

- La fin du combat :

Lorsque le combat est terminé, le commissaire sportif inscrit dans les bonnes cases, les 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)



- Le tableau de marque

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

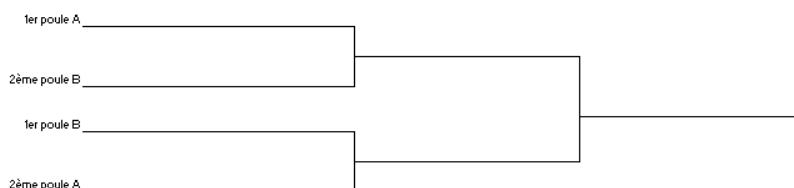
3.6.2 Les poules terminant sur un tableau

Judo		Nature de la compétition : Compétition de district				Catégorie: Poussins				Poids: -38 Kg			
		Responsable de la manifestation :											
		Responsable d'arbitrage :				Lieu:				Nb de participants: 6			
		Date:				TEMPS DES COMBATS: 1 min 30				Poule 1 / 1			
DEP	CLUB	Grade	NOM PRENOM		1	2	3	4	5	6	tot. V.	tot. P.	CLASS
1	67		Gaëtan	1	■						V.	P.	
2	67		Hugo	2		■					V.	P.	
3	67		Christophe	3			■				V.	P.	

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

1	67		Clément	1	■						V.	P.	
2	67		Gaëtan	2		■					V.	P.	
3	67		Paul	3			■				V.	P.	

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



Classement :		
1.	Nom - Prénom	Club
2.		
3.		

On applique les même règle de remplissage que pour les poules simples.

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

- ⇒ Tout les judokas ne se rencontrent pas (9 combats au lieu de 15 en poule simple)
- ⇒ Un 1^{er} classement est établi afin de sortir les 2 premiers judokas de chaque poules. 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 suivant (3.6.3. Les tableaux)



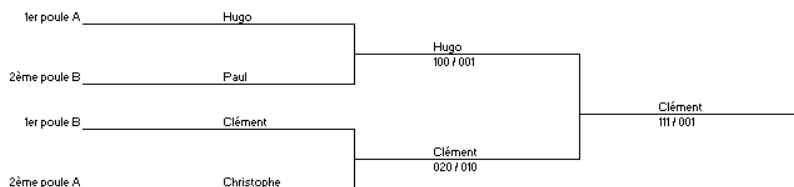
Exemple de poule terminant sur un tableau complétée :

Judo		Nature de la compétition : Compétition de district		Catégorie: Poussins		Poids: -38 Kg									
		Responsable de la manifestation :		Lieu:		Nb de participants: 6									
		Responsable d'arbitrage :		Date:		TEMPS DES COMBATS: 1 min 30									
						Poule 1 / 1									
DEP	CLUB	Grade	NOM PRENOM		1	2	3	4	5	6	tot. V.	tot. P.	CLASS		
1	67		Gaëtan	1	X	X 00	X 00				0	v.	0	P.	3
2	67		Hugo	2	V 10	001	V 01				2	v.	8	P.	1
3	67		Christophe	3	V 10	X 00	001				1	v.	10	P.	2

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

1	67		Clément	1	V 10	V 05					2	v.	15	P.	1
2	67		Gaëtan	2	X 00	X 00					0	v.	0	P.	3
3	67		Paul	3	X 00	V 01	001				1	v.	1	P.	2

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



Classement :	
Nom - Prénom	Club
1. Clément	
2. Hugo	
3. Paul	
3. Christophe	

3.6.3 Les tableaux

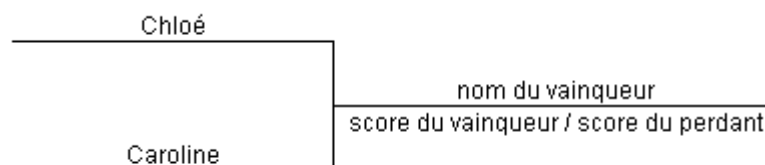
Il existe deux types de tableau :

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

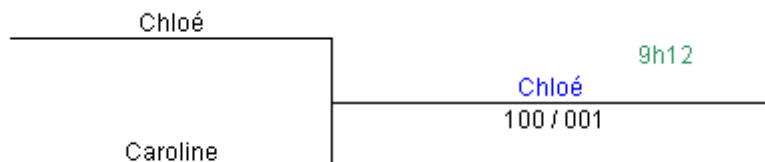
Les tableaux sont utilisés lorsqu'il y a plus de 8 judokas dans la catégorie.

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

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

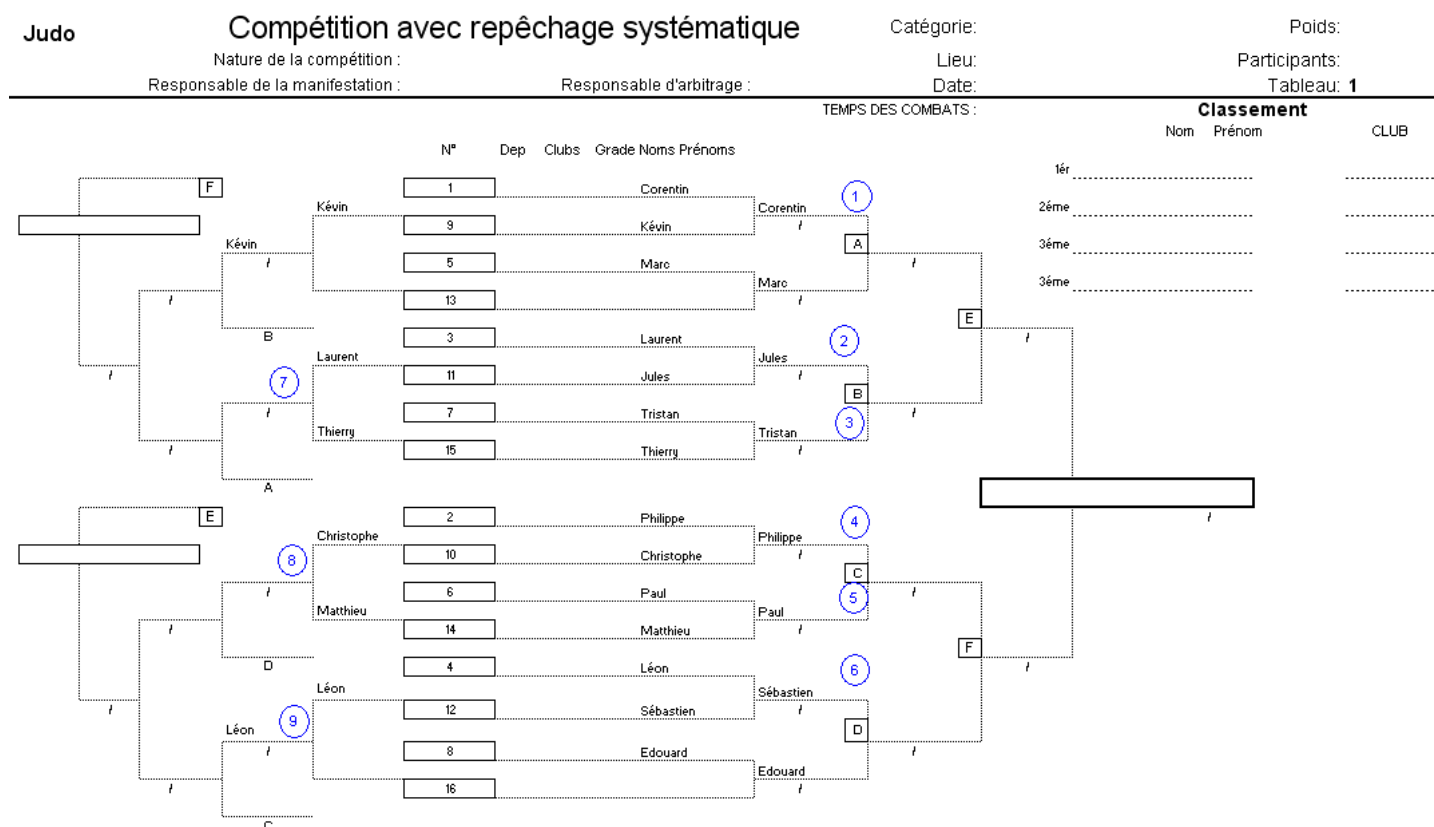


Il faut être attentif au temps de repos des judokas, pour cela il suffit de noter l'heure à laquelle le combat s'est fini afin de savoir quand ils pourront à nouveau combattre (si possible au crayon ou dans une autre couleur).



3.6.3.1 Les tableaux à repêchage systématique

Exemple de tableau :



Dans ce tableau, on voit que Marc et Edouard sont seuls, ils passent donc le 1^{er} 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 1^{ère} et 2^{ème} place, vers la gauche, pour les repêchages des deux 3^{ème} 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 1^{er} tour de repêchage. On passe donc aux combats numérotés de 7 à 9.



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

Judo

Compétition avec repêchage systématique

Catégorie:

Poids:

Nature de la compétition :

Lieu:

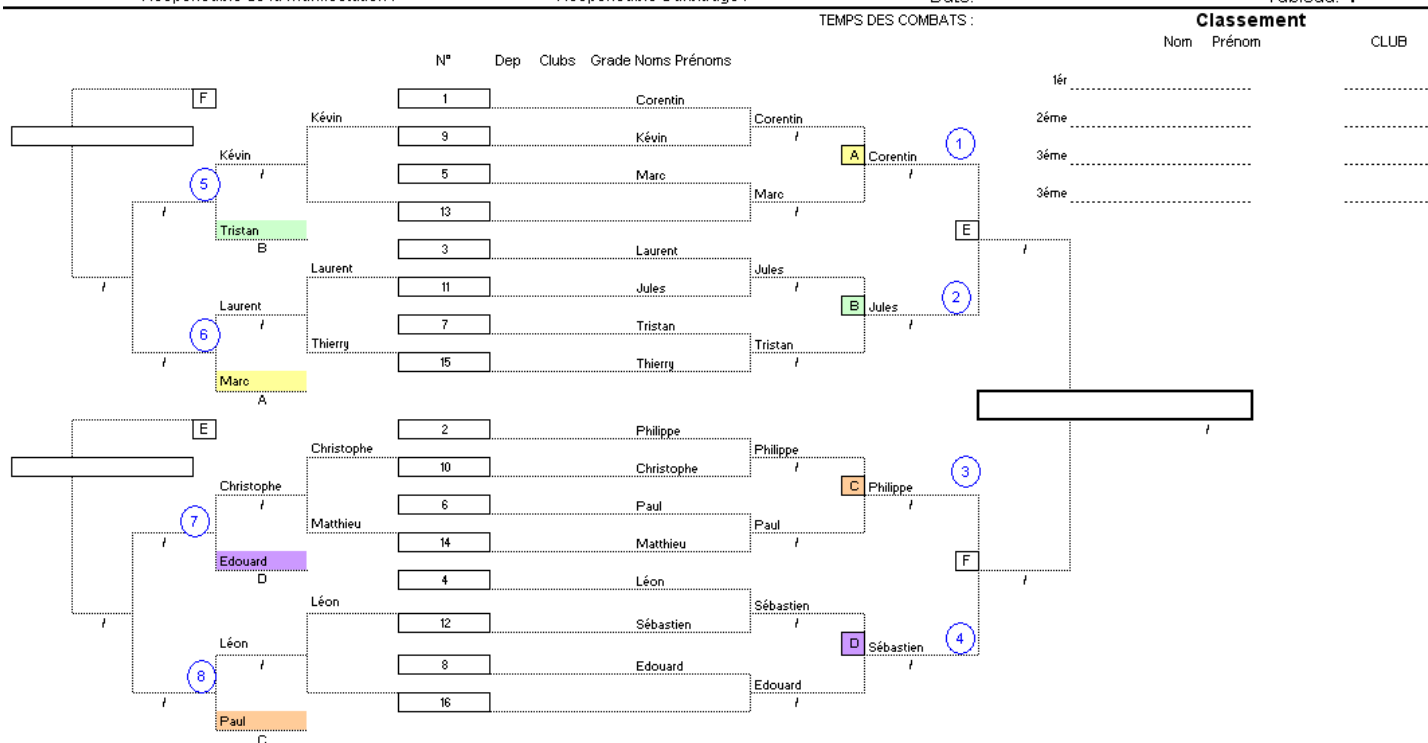
Participants:

Responsable de la manifestation :

Responsable d'arbitrage :

Date:

Tableau: **1**



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

Exemple du combat n°1 : Corentin - Marc

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

Lorsque ces 4 combats sont faits, on passe au 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 portant les repères **E** et **F** du coté repêchage.

Judo **Compétition avec repêchage systématique** Catégorie: Poids: Nature de la compétition: Lieu: Participants: Responsable de la manifestation: Responsable d'arbitrage: Date: Tableau: **1**

TEMPS DES COMBATS: **Classement**

	N°	Dep	Clubs	Grade	Noms	Prénoms	Nom	Prénom	CLUB
	1				Corentin	Corentin	1 ^{er}		
	9				Kévin	Kévin	2 ^{ème}		
	5				Marc	Marc	3 ^{ème}		
	13				Tristan	Tristan	3 ^{ème}		
	3				Laurent	Jules			
	11				Jules	Jules			
	7				Tristan	Tristan			
	15				Thierry	Thierry			
	2				Philippe	Philippe			
	10				Christophe	Christophe			
	6				Paul	Paul			
	14				Matthieu	Matthieu			
	4				Léon	Sébastien			
	12				Sébastien	Sébastien			
	8				Edouard	Edouard			
	16				Edouard	Edouard			



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

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

Judo

Compétition avec repêchage systématique

Catégorie:

Poids:

Nature de la compétition :

Lieu:

Participants:

Responsable de la manifestation :

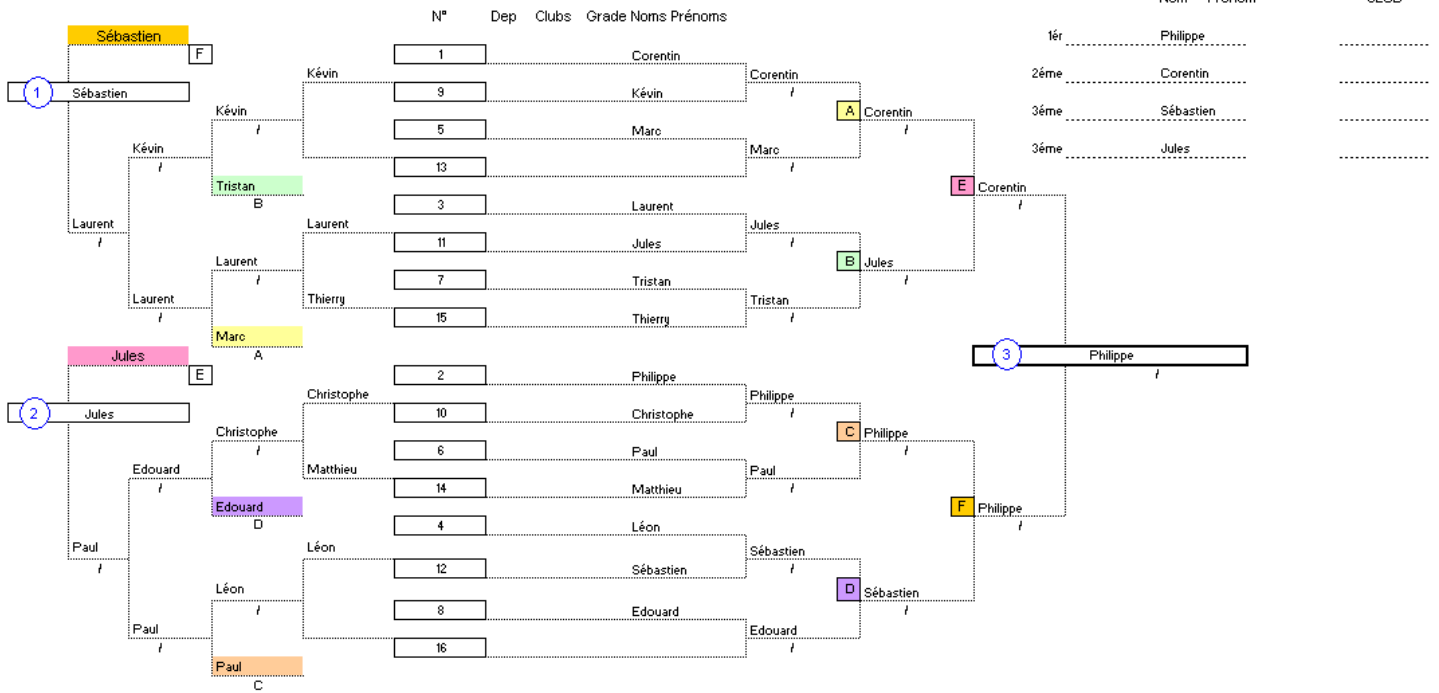
Responsable d'arbitrage :

Date:

Tableau: **1**

TEMPS DES COMBATS :

Classement

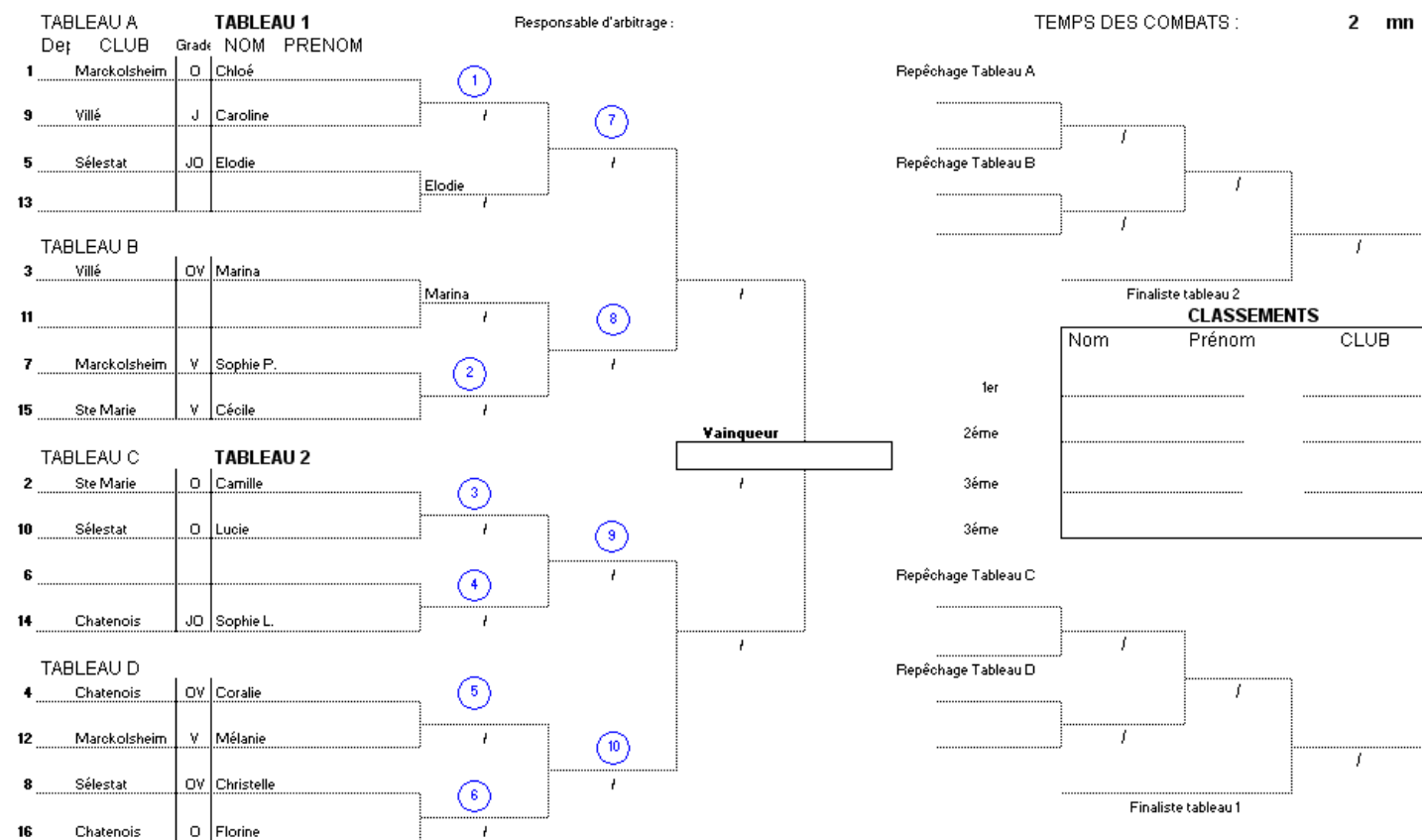




3.6.3.2 Les tableaux à double repêchage

Exemple de tableau :

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



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

Il faut toujours commencer par les combats les plus éloignés de la case vainqueur et de haut en bas. Ainsi on commencera le tableau par Chloé et Caroline et finira le 1^{er} tour par Christelle et Florine.

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



Judo

Compétition en tableau avec double repêchage

Catégorie: Benjamines

Poids: Kg

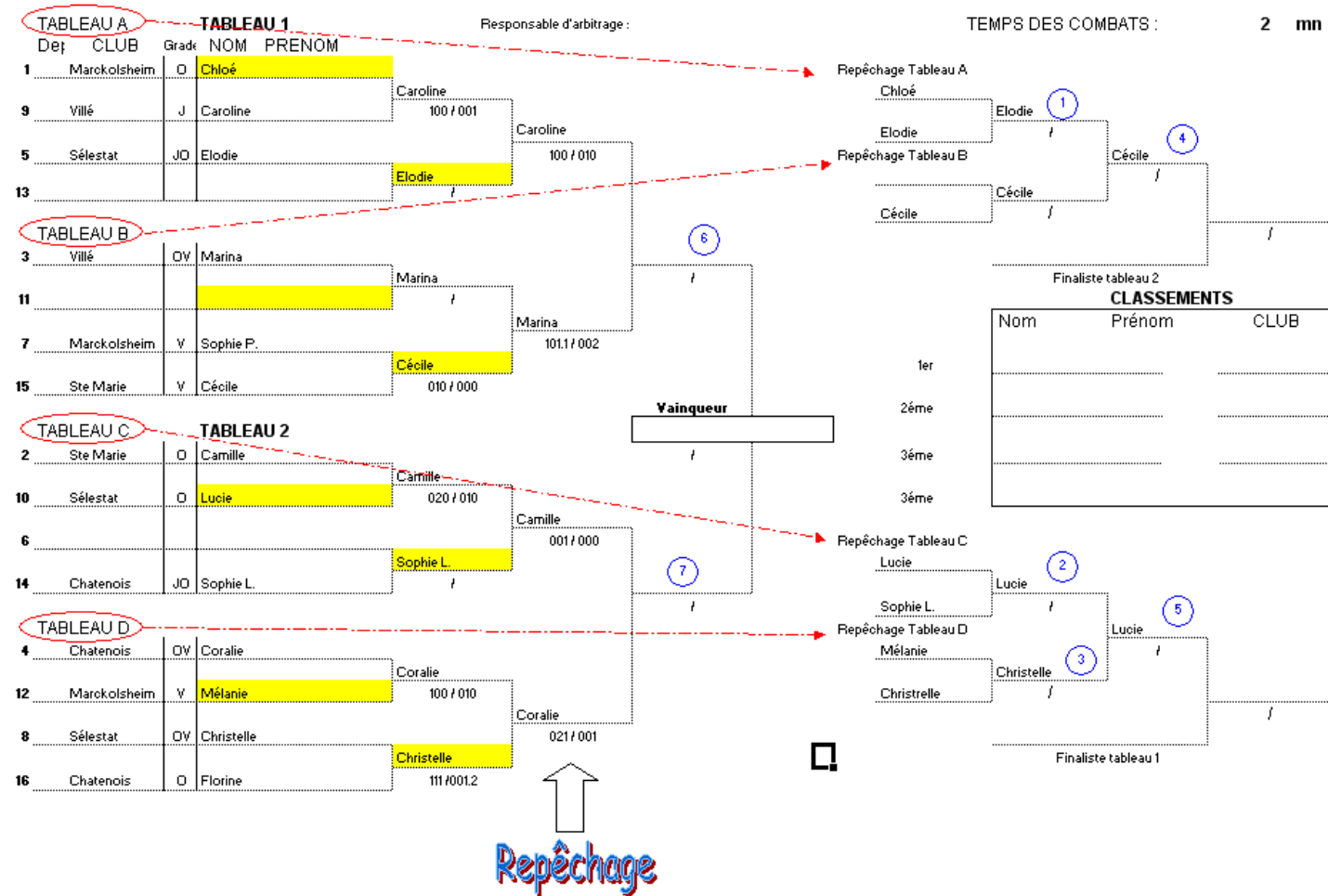
Nature de la compétition District

Lieu:

Tot. Nb de participants: 13

Date:

Tableau:



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 1^{er} tour, seule Cécile est repêchée. Elle rencontrera personne au 1^{er} tour de repêchage.

Dans le tableau ci-dessus, l'ordre des combats à suivre, est indiqué de la manière suivante : 1

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).



Judo

Compétition en tableau avec double repêchage

Catégorie:

Benjamines

Poids:

Kg

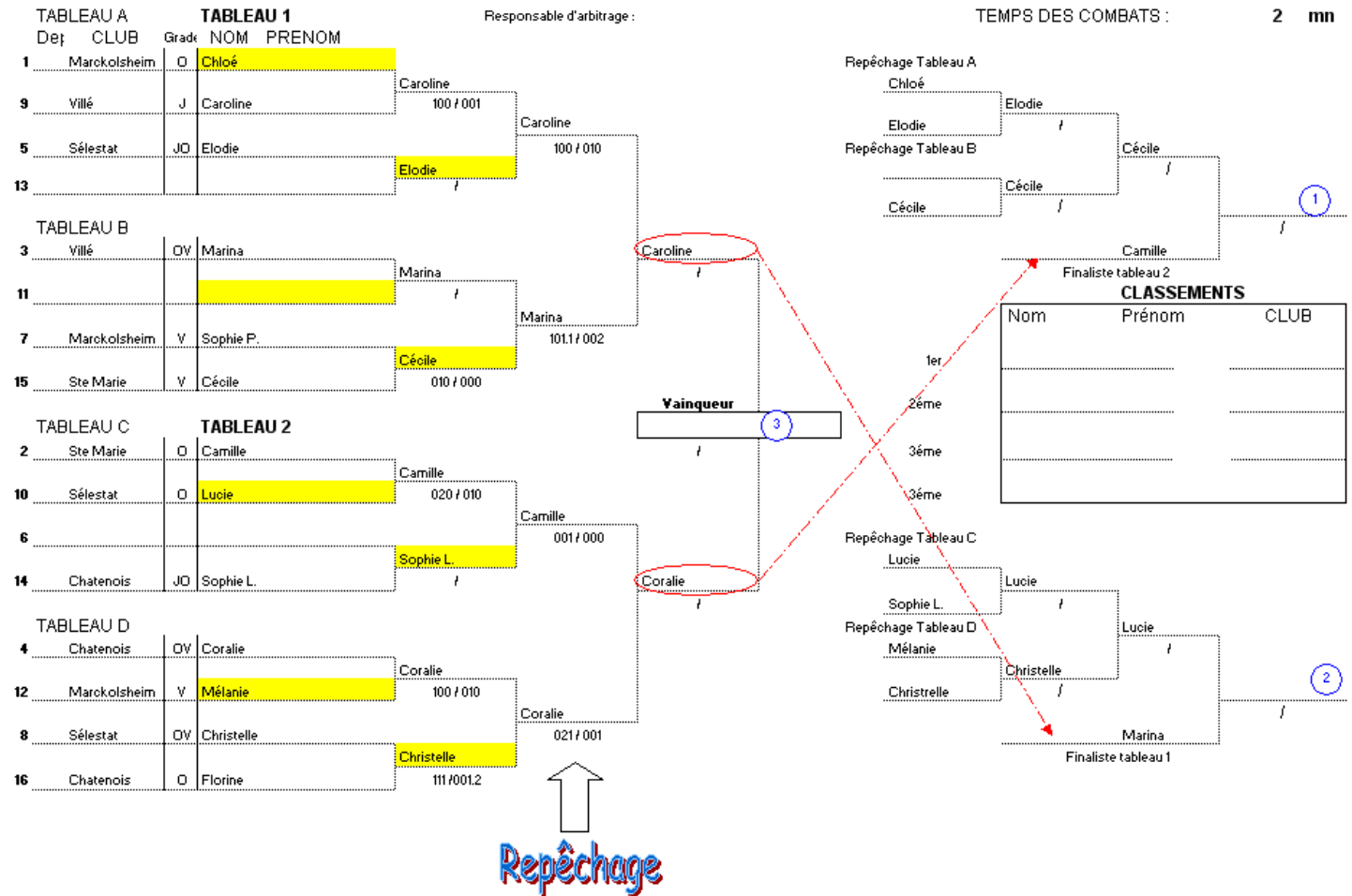
Nature de la compétition District

Lieu:

Tot. Nb de participants: 13

Date:

Tableau:



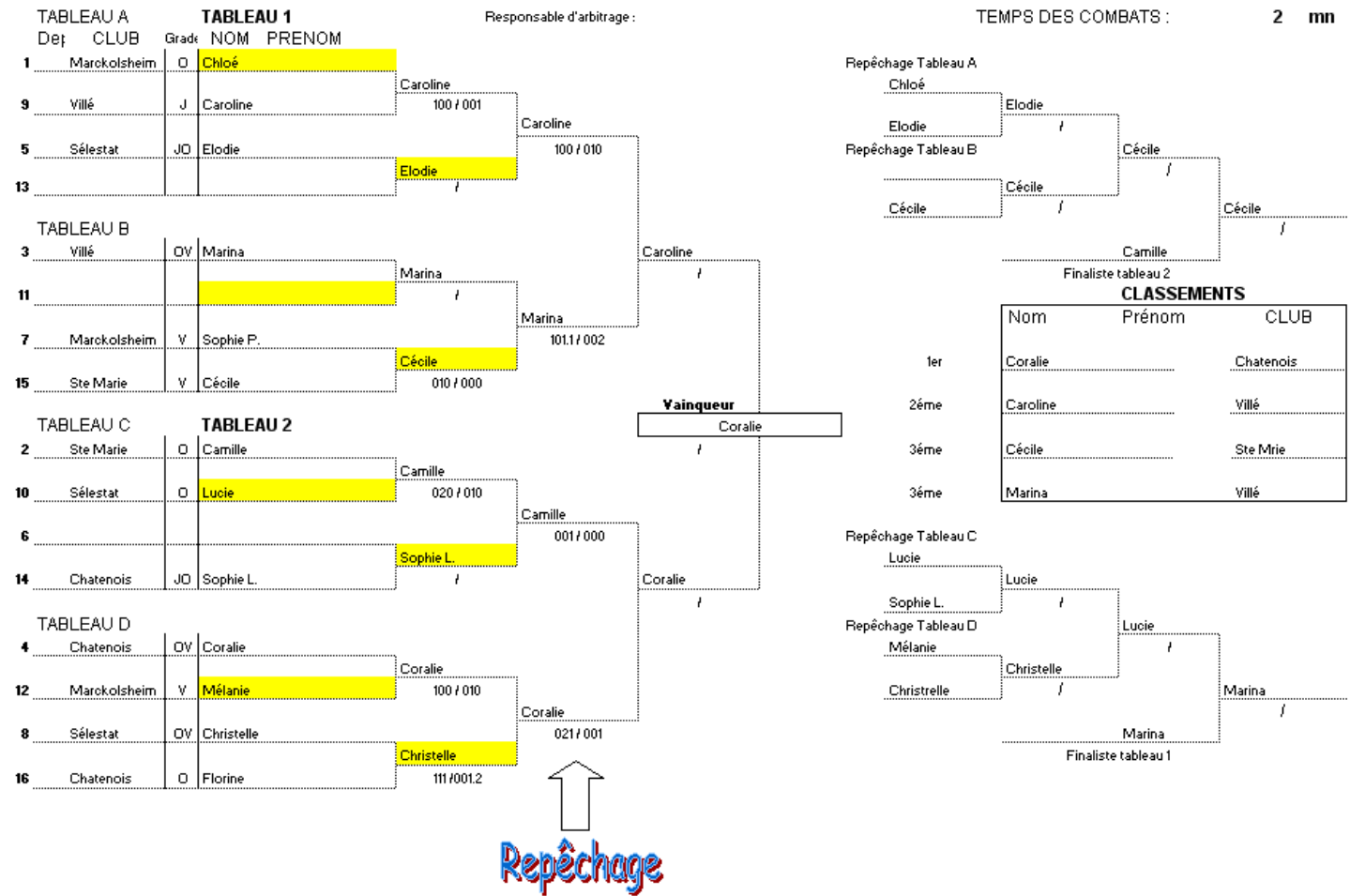
A ce stade, il faut commencer par les combats pour les places de 3^{ème}, puis par la finale.

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




Exemple de tableau à double repêchage complété :

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



3.6.4 Les poules d'équipe

Exemple de poule d'équipe :

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Seniors Filles</div>		Compétition par Equipes de Club															
Equipes Adverses																	
Date : _/ _/ _																	
Lieu : _____																	
Club : _____																	
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	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	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	
					OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	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 uniquement 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 soit pas représentées, dans ce cas le commissaire appelle le judoka sur le tapis et l'annonce « seul » ; ce dernier rapporte une victoire et 10 points à son équipe.



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

- V -> Victoire
- D -> Défaite
- E -> Egalité
- points : notés sur 2 chiffres
 - ⇒ 00 si combat perdu ou égalité
 - ⇒ 05 si combat gagné par Yuko
 - ⇒ 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 Bossue																					
Date : ___/___/___																							
Lieu : _____																							
District : ___Haut-Koenigsbourg___																							
Cate. Poids	Nom Prenom	P	L	CM	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.	Vict.	Pts.			
36 Kg	1 Elsa				V	10																	
	2																						
40 Kg	1 Alir				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	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	Perdu	Gagnée	
					OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI



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

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

- S'il y a égalité sur certains combats, refaire les combats avec décision obligatoire. Le commissaire refait les comptes et indique les vainqueurs.
- S'il n'y avait aucune égalité, tous les combats doivent être refaits avec décision obligatoire.
- Si à la fin du 2^{ème} 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 à la table centrale qui lui donnera les feuilles de la rencontre suivante.

4 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 tout les judokas.