



# Formation CS1

Présentation des règles du Commissaire Sportif de  
niveau départemental (N1)

Année 2023/2024



# Sommaire

1. **Le commissaire sportif**
  - A. **Son rôle**
  - B. **Sa tenue et son matériel**
  - C. **Son comportement**
  
2. **Le contrôle des passeports et la pesée**
  - A. **Le contrôle des passeports**
  - B. **La pesée**
  
3. **Le suivi de la compétition**
  - A. **L'appel des combattants**
  - B. **Les documents de compétition (poules et tableaux)**
  - C. **Le suivi des combats**
  
4. **Les liens avec les arbitres**
  - A. **Les règles d'arbitrage**
  - B. **Les gestes de l'arbitre**
  
5. **La compétition individuelle**
  - A. **La gestion des poules**
  - B. **La gestion des tableaux**
    - 1) **Le tableau à repêchage systématique**
    - 2) **Le tableau à double repêchage**
  
6. **La compétition par équipe**
  - A. **La pesée**
  - B. **Le suivi de compétition**
  - C. **Le marquage**

**Annexe 1 : référentiel des annonces**

# 1. Le commissaire sportif

## A) Son rôle

Le commissaire sportif est indispensable au bon fonctionnement d'une compétition, il fait partie intégrante de l'équipe d'arbitrage et d'organisation.

Durant la journée de compétition, il devra exercer plusieurs missions :

- La mise en place du matériel de marque et l'essai de l'ordinateur avant le démarrage de la compétition
- Le contrôle des passeports et la gestion de la pesée des judokas
- Le suivi des combats se déroulant sur son tapis
- La tenue de la table de marque (tableaux et/ou poules), l'utilisation du logiciel fédéral et la transmission des résultats à la table centrale
- Le rangement du matériel de sa table à la fin de la compétition.

## B) Sa tenue et son matériel

Comme les arbitres, les commissaires sportifs ont une tenue officielle qu'il est impératif de porter pour toutes les compétitions ou animations. En département, il faudra porter un pantalon noir ou foncé (pas de survêtement) et une chemise/chemisette blanche. Les commissaires sportifs en titre doivent également porter une veste bleu foncé et une cravate rouge.

Le commissaire sportif est tenu d'apporter son matériel de travail personnel, dans l'idéal 1 stylo 4 couleurs, un crayon papier et une gomme, un surligneur jaune et un correcteur blanc de type souris.

## C) Son comportement

Les CS doivent être présents sur le lieu de la compétition ¼ d'heure avant l'heure de la pesée. A son arrivée, le CS vient s'inscrire sur la liste de présence à la table centrale.

Durant la compétition, il doit être attentif afin d'éviter les erreurs et son téléphone portable doit être rangé.

En ce qui concerne l'écriture sur les poules et tableaux, il faut être soigneux et toujours écrire les noms en majuscules et au stylo. Le crayon papier ne sert qu'à noter les horaires de fin de combat pour assurer les temps de repos.

Lorsqu'un CS officie, il ne doit ni coacher, ni encourager.

## 2. Le contrôle des passeports / la pesée

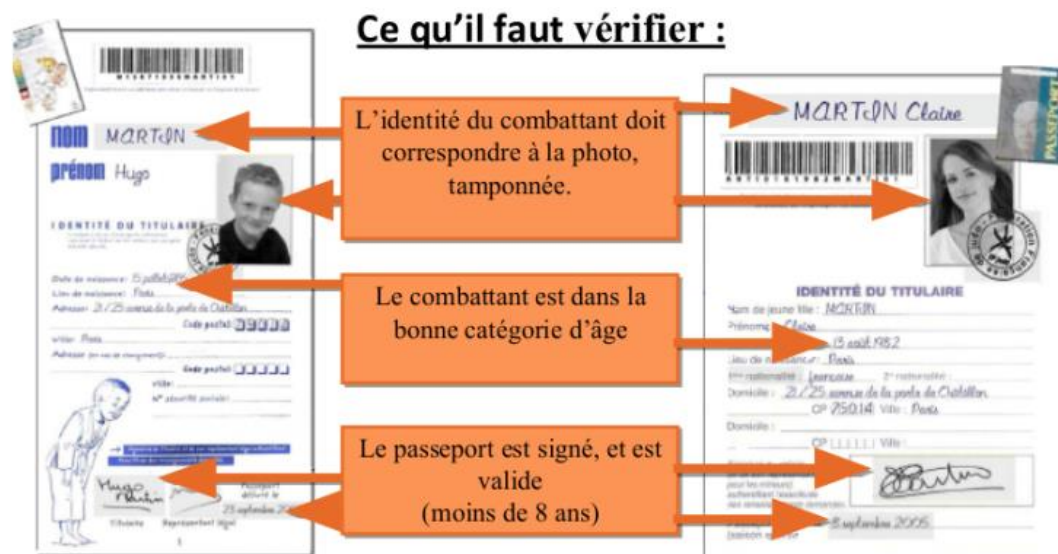
### A) Le contrôle des passeports

Lorsqu'un combattant arrive à la pesée, il doit vous donner son passeport sur lequel vous devez vérifier plusieurs points.

Attention : le passeport « adulte » est obligatoire à partir de la catégorie cadet.

En cas de non-conformité, conserver le passeport et les documents du combattant et les transmettre à la table centrale.

#### L'identité du combattant :



#### Les grades :

Les grades jusqu'à la ceinture marron sont validés par la date d'obtention, le nom, la signature et le numéro de diplôme du professeur du club.

Les grades de ceintures noires sont datés et signés par le secrétaire de CORG.

**La licence sportive fédérale :**

Pour être autorisé à combattre, le judoka doit pouvoir présenter 1 timbre de licence en plus de la licence de l'année en cours (sauf en « shiai » où 2 autres timbres sont nécessaires). Les judokas inscrits via l'extranet fédéral sont automatiquement en possession d'une licence de l'année en cours.

Si la licence est visible sur un smartphone, le CS devra sortir de la salle de pesée avec le combattant pour visualiser le document.

**Le certificat médical :**

Il est renseigné lors de la prise de licence et est noté sur le timbre de licence.

Désormais, si le combattant est inscrit sur l'extranet fédéral, cela prouve que son certificat médical est à jour. Le CS n'a donc plus à vérifier ce point.

## **B) La pesée**

**Important :** Il est strictement interdit aux combattants ou officiels de pénétrer dans la salle de pesée avec un appareil photo ou un téléphone pouvant prendre des photos ou des vidéos, sous peine d'être exclu de la compétition.

Les combattant(e)s mineur(e)s doivent se peser en sous-vêtements et tee-shirt (pour les filles). En contrepartie, les féminines bénéficient d'une tolérance de 200 grammes et les masculins d'une tolérance de 100 grammes.

Les combattant(e)s majeur(e)s peuvent se peser en sous-vêtements ou nu(e)s (derrière un paravent ou dans une salle différente et par un CS majeur). Aucune tolérance de poids n'est admise.

Lors de la pesée, les judokas doivent avoir ôté les bijoux et piercings ainsi que les chaussettes et tout ce qui peut occasionner des blessures (barrettes, armatures...).

Les CS indiquent leurs noms sur les feuilles de pesée.

La lecture du poids se fait avec un chiffre après la virgule. En cas de changement de catégorie, il faut faire signer les judokas (à partir de la catégorie cadet).

Les CS mettent en évidence (fluo jaune) les soucis rencontrés, notamment les changements de catégorie.

## 3. Le suivi de la compétition

Au cours de la manifestation, le CS est responsable du suivi de la compétition dans les catégories qui lui sont attribuées.

Il devra ainsi :

- Appeler les combattants,
- Assurer le suivi des combats
- Remplir les documents retraçant le déroulement de la compétition.

### A) L'appel des combattants

L'appel se fait toujours par le nom de famille, complété du prénom en cas de noms identiques sur le même tapis. Le nom ou le numéro du tapis est également précisé.

Important : le premier appelé porte la ceinture rouge et se place à droite de l'arbitre.

Les adversaires du combat suivant ne sont appelés pour se préparer que lorsque le combat en cours est commencé afin d'éviter un mélange de combattants.

A l'issue du combat, lorsque l'arbitre a désigné le vainqueur, le CS annonce le nom du vainqueur. L'affichage du tableau de marques n'est remis à zéro que lorsque le résultat a été reporté sur la feuille de marque **et** que les combattants sont sortis du tapis.

Avant l'annonce d'un combat, le CS vérifie que le temps de repos des combattants a bien été respecté. Les temps de repos sont rappelés page 10 de ce livret.

Attention à ne pas couper la parole aux autres tables et à parler distinctement.

Le référentiel officiel des annonces se trouve en annexe 1. Il est important que tous les commissaires sportifs délivrent les mêmes annonces.

### B) La notation des points

A l'issue de chaque combat, le CS doit inscrire le résultat de celui-ci sur les feuilles de compétition sur lesquelles il aura au préalable noté au dos les noms et prénoms des différents CS de la table.

Ces feuilles peuvent être de plusieurs types : poules de 3 à 6 combattants, tableaux à double repêchage, tableaux à repêchage systématique ou intégral ou bien poules puis tableau et encore feuilles d'équipe.

Ces documents étant une trace officielle de la compétition, ils doivent être remplis fidèlement et de façon lisible (noms en majuscules).

A partir de la catégorie « cadets », les manifestations officielles sont le support des passages de grades (ceintures noires) par le biais de la relation grades-championnats. 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.

Les règles de marquage sont les suivantes :

- Le marquage s'effectue en **10<sup>ème</sup>** sous la forme « 00.0 ».
- **Il faut indiquer** le nombre de Ippon (0 ou 1) et de Waza-Ari (0, 1 ou 2) puis entre parenthèses le nombre de kinza, enfin séparé par un point, vient le nombre de pénalités (0, 1, 2 ou 3) ou les lettres des pénalités (ex : 10(1k).2).
- **En poule**, le résultat total du combat est indiqué dans la case du vainqueur en notant le résultat du vainqueur au-dessus de celui du perdant séparés par une ligne horizontale. Dans la case du perdant on inscrit une croix avec le nombre de Waza-Ari marqué (0 ou 1). Rappel : le nombre de points marqués est de 10 maximum par combat.
- **En tableau**, on indique toujours le résultat du vainqueur à gauche puis celui du perdant séparé par un « / » sous le nom du vainqueur que l'on a noté sur la ligne du combat.
- Exemple : 11.2 / 01.1 ou 10 / 00.H

### Les pénalités ou autres arrêts du combat

**.1** : 1<sup>er</sup> shido

**.2** : 2<sup>ème</sup> shido

**.3** : 3<sup>ème</sup> shido = Hansokumake = donne Ippon à l'adversaire

**.H** : Hansokumake direct avec possibilité de continuer la compétition (faute technique grave) = donne Ippon à l'adversaire

**.X** : Hansokumake direct avec interdiction de continuer la compétition (faute contraire à l'esprit du judo) = donne Ippon à l'adversaire + arrêt de la compétition

**.F** : Forfait (non présentation du judoka) (fusen-gachi) = donne Ippon à l'adversaire

**.M** : Arrêt Médical (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka) = donne Ippon à l'adversaire

**.A** : Abandon (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure (kiken-gachi) = donne Ippon à l'adversaire

Lorsque l'arbitre donne hansokumake à un combattant, le CS doit lui faire préciser si le combattant peut recombattre ou non avant de noter .H ou .X.

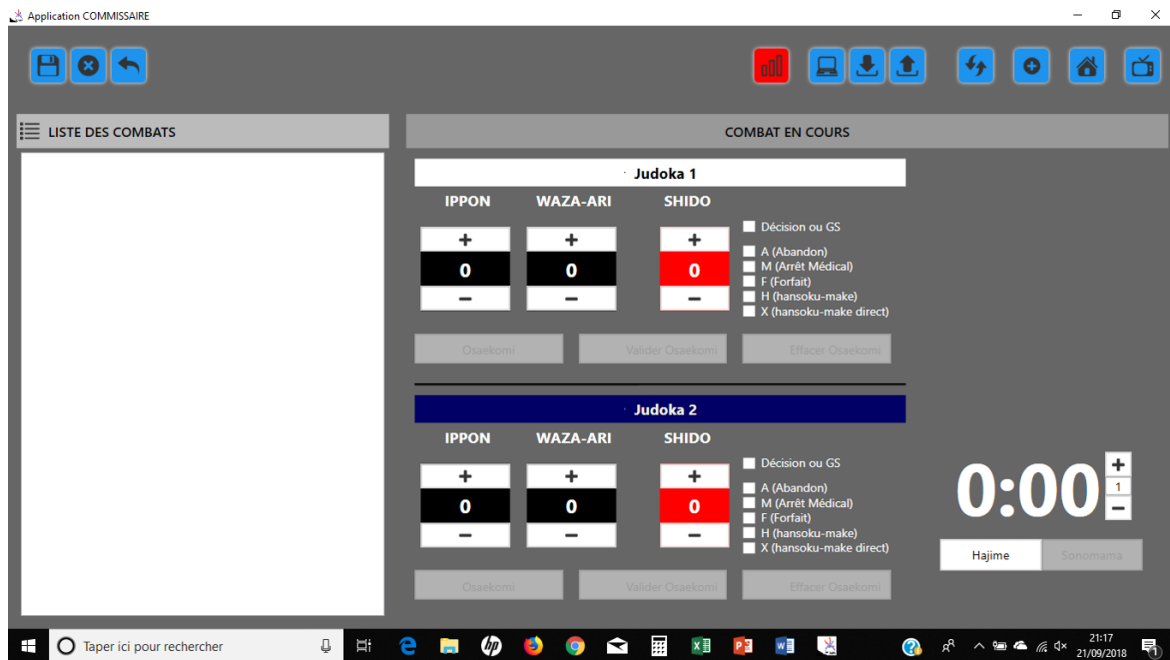
## C) Le suivi des combats

Le commissaire sportif doit également suivre en temps réel les combats ayant lieu sur son tapis. A cet effet, il convient de respecter les instructions suivantes :

- rester attentif au combat afin d'être le plus réactif possible et 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** la sortie des combattants du tapis pour remettre l'affichage à 0. Il est même conseillé d'attendre que la table soit prête à continuer afin d'éviter le départ précipité du combat suivant.

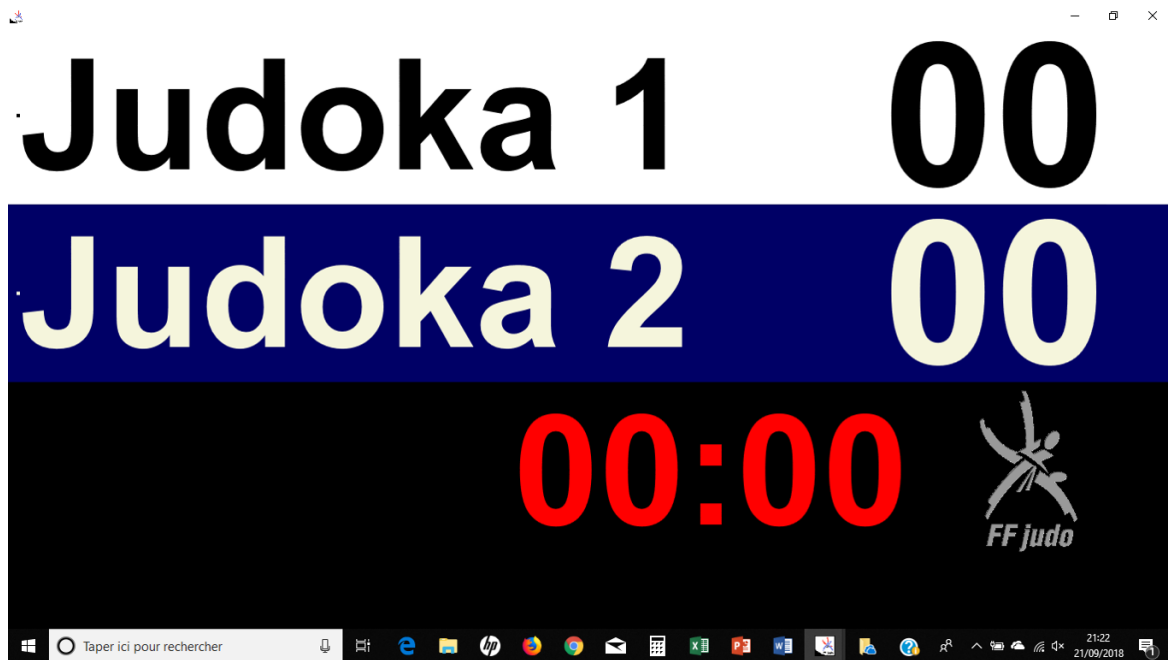
**ATTENTION** : Seul l'arbitre central peut faire changer une valeur.

### Logiciel Fédéral : écran des commissaires sportifs (PC table)





## Logiciel Fédéral : écran des arbitres et du public



### 1) Les temps d'immobilisation

Le chronomètre des immobilisations doit être déclenché à l'annonce de « OSAE KOMI » par l'arbitre.

Dès que les conditions d'immobilisation ne sont plus remplies, l'arbitre annonce « TOKETA » et le commissaire sportif stoppe immédiatement le chronomètre spécifique.

L'arbitre annonce alors l'avantage correspondant à la valeur du temps d'immobilisation :

- 10 à 19 secondes : WAZA ARI
- 20 secondes : IPPON.

Si le combattant placé dessus possède déjà un WAZA ARI, l'arbitre arrêtera l'immobilisation à 10 secondes en annonçant « WAZA ARI AWASETE IPPON ».

Si un problème survient durant l'immobilisation, l'arbitre annonce « SONOMAMA » et le commissaire sportif arrête les **DEUX** chronomètres. Lorsque l'arbitre veut faire redémarrer le combat, il annonce « YOSHI » et le commissaire sportif redémarre les chronomètres.

## **2) Les temps de repos**

A l'issue de chaque combat, le commissaire sportif note l'heure afin d'assurer le temps de repos réglementaire.

Pour les compétitions de niveau 1<sup>ère</sup> division cadets et juniors, ainsi que les compétitions de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> division seniors, le temps de repos est de 10 minutes.

Pour toutes les autres compétitions, le temps de repos est le double du temps de combat.

En compétition par équipe, il n'y a pas de temps de repos. En revanche, celui qui termine une série de combats, ne peut pas être le premier appelé au tour suivant.

## **3) L'égalité en fin de combat**

En cas d'égalité en fin de combat, la procédure n'est pas la même suivant le type de compétition ou la catégorie des combattants.

- Le golden score illimité : le combat continue jusqu'à ce qu'un combattant marque un avantage (Ippon ou Waza Ari) ou jusqu'à ce qu'une 3<sup>ème</sup> pénalité donne la victoire à l'autre combattant.  
La feuille de marque est renseignée avec le résultat au moment de la fin du golden score (ex : 02.2 / 01.0 ou 11.0 / 01.3)
- La décision : elle est donnée par l'arbitre selon les critères suivants ;
  - Le nombre de kinzas : celui qui en a **le plus** gagne
  - Le nombre de shidos : celui qui en a **le moins** gagne
  - L'activité (nombre d'attaques et attitude)

# **4. Le lien avec les arbitres**

Afin de suivre au mieux le combat, de le comprendre et d'être le plus réactif possible, le commissaire sportif doit connaître les principales règles et gestes d'arbitrage.

## A) Les règles d'arbitrage

INTERRUPTIONS / REPRISES DU COMBAT		
L'arbitre annonce	Action des combattants	
HAJIME	COMMENCEZ	Démarrage du chronomètre du temps de combat
MATTE	ARRETEZ temporairement	Arrêt du chronomètre. Les combattants reviennent au centre du tapis et remettent correctement leur veste dans la ceinture
SORE MADE	FIN DU COMBAT	L'arbitre désigne le vainqueur
IMMOBILISATIONS		
L'arbitre annonce	Action des combattants	
OSAE KOMI	DEBUT D'IMMOBILISATION	Démarrage du 2 <sup>ème</sup> chronomètre
TOKETA	FIN D'IMMOBILISATION	Arrêt du 2 <sup>ème</sup> chronomètre. L'arbitre s'informe du temps écoulé et donne la valeur correspondante
SONOMAMA	NE BOUGEZ PLUS	Arrêt des 2 chronomètres le temps de régler un problème (médical ou de comportement) d'un combattant
YOSHI	REPRENEZ	Redémarrage des 2 chronomètres

AVANTAGES / PENALITES		
		AFFICHAGE
IPPON	VICTOIRE	10
WAZA-ARI	GROS AVANTAGE	01
KINZA	AVANTAGE	...K
SHIDO	PENALITE	00.1 ou 00.2 ou 00.3
HANSOKU MAKE	DISQUALIFICATION	00.3 ou 00.H (combattant repêchable) 00.X (combattant non repêchable)

PENALITES	GESTES DE L'ARBITRE
Non combativité	Moulinette
Défense exagérée	Bras tendus
Attitude défensive exagérée	Main verticale, les doigts sont pliés pour montrer un angle
Fausse attaque	Bras tendus puis mouvement vers le bas
Non kumikata (les deux combattants n'attrapent pas les revers de l'autre)	Mains ouvertes vers l'avant avec un mouvement alternatif d'avant en arrière
Sortie de tapis	Désignation du bord du tapis
Garde unilatérale	Deux poings fermés l'un au-dessus de l'autre
Garde croisée	Deux poignets croisés
Prise de pantalon (1)	L'arbitre attrape son propre pantalon

DECISIONS		
HIKI WAKE	EGALITE	Bras tendu, main verticale, mouvement du haut vers le bas
DECISION	Avec l'aide des juges	L'arbitre central et ses juges désignent le vainqueur en même temps à l'annonce de « Hantei »
YUSEI GASHI	VICTOIRE PAR DECISION	
KIKEN GASHI	VICTOIRE PAR ABANDON (A ou M)	A l'initiative du combattant ou par décision médicale
FUSEN GASHI	VICTOIRE PAR FORFAIT (F)	Un combattant ne se présente pas

## Définitions :

MEDICAL	<b>M</b>	Le médecin juge que le combattant ne peut pas continuer à combattre
ABANDON	<b>A</b>	Le combattant se présente sur le tapis mais n'effectue pas l'intégralité du combat
FORFAIT	<b>F</b>	Le combattant ne se présente pas sur le tapis Le commissaire sportif doit refaire un 1er appel de l'absent, puis 1 minute plus tard, un 2 <sup>ème</sup> appel de l'absent. Au bout d'une nouvelle minute il va voir la table centrale qui fera le 3 <sup>ème</sup> appel du combattant. Si ce dernier ne s'est toujours pas présenté 1 minute plus tard, il y a DISQUALIFICATION
HANSUKU MAKE	<b>00.3</b> <b>H</b> <b>X</b>	Le combattant perd par une succession de 3 shidos (il est repêchable) Le combattant perd pour faute technique (il est repêchable) Le combattant perd pour attitude contraire à l'esprit du judo (il n'est <b>pas</b> repêchable)

Attention : lorsqu'un combattant est saisi en étranglement, clef de bras ou en immobilisation et qu'il « tape », ce n'est pas un abandon, mais une soumission. Il reste repêchable.

## **B) Les gestes de l'arbitre**

Certaines annonces de l'arbitre sont accompagnées de gestes que le commissaire sportif doit impérativement connaître.



Faire rentrer les combattants



Hadjime / Soremade



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippon



Osaekomi



Toketa



Matte



Kinza



Sono-mama / Yoshi



Annuler une valeur



Action non valide



Kachi (désigner le vainqueur)



Appel médical



Rajuster le judogi



Shido



Non combativité



Attitude défensive exagérée



Fausse attaque



Blocage avec 1 main



Garde croisée



Empêcher le kumi-kata



Saisie de jambe



Sortie de tapis



Non prise de garde



Prise « pistolet »



Doigts à l'intérieur de la manche



# 5. La compétition individuelle

## A) La gestion des poules

La feuille de poule est utilisée :

- Pour des petits nombres de compétiteurs (de 3 à 6) et permet à tous les combattants de se rencontrer.
- En phase qualificative pour un tableau final avec ou sans repêchage.

Chaque ligne contient :

- les renseignements sur le combattant : nom, prénom, club et grade
- les résultats des combats
- le classement final de la poule.

Il existe deux types de poule : « poule diagonale » ou « poule verticale ».

Pour renseigner la feuille de poule, il faut suivre les instructions suivantes :

- Si plusieurs combattants dans la poule sont du même club, les 1<sup>ers</sup> combats de la poule doivent être ceux opposant ces judokas
- Les résultats sont retranscrits à chaque fin de combat
- Le résultat est noté dans la **case du gagnant** avec dans la partie supérieure de la case, le résultat du vainqueur et sous un trait de fraction le résultat du perdant
- On trace une croix dans la case du perdant avec un « 1 » sous la croix s'il a marqué un waza ari ou un « 0 » sous la croix s'il n'en a pas marqué
- Pour un combat gagné par kinza, on indique leur nombre pour les deux combattants.

Une fois la poule terminée, le commissaire sportif fait le total des victoires et des points pour chaque combattant puis établit le classement final selon les règles suivantes :

• Critères de classement pour les compétitions individuelles en poule

1. Nombre de victoires
2. Nombre de points marqués (Ippon = 10 points, Waza Ari = 1 point (ycompris les Waza Ari du perdant notés sous la croix), victoire par décision = 0 point)
3. Comparaison directe du combat des 2 combattants ayant le même nombre de victoires et de points.

Lorsqu'un combattant reçoit un Hansokumake avec interdiction de poursuivre 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.

Le commissaire sportif doit à la fin de la poule écrire le classement soit sur le recto de la feuille, soit au verso de cette dernière.

On doit y lire distinctement :

Le NOM et PRENOM du judoka (écrit en majuscule) et son club

### Exemple de poule diagonale :

NOM PRENOM	CLUB		1	2	3	4	5	V	Points	Cl
LEON	BREST	1		X 0	11.2 00.3	X 0	X 0	1	10	5
MAXIME	LORIENT	2	01 (2 K) 01 (1 K)		11.1 01	X 0	X 0	2	10	4
JEAN	SAINT- BRIEUC	3	X 0	X 1		02.2 01.2	10.1 00	2	21	2
YOAN	QUIMPER	4	10 00.M	01.1 00.2	X 1		10 00	3	22	1
LOIC	RENNES	5	10 00.F	00.1 00.2	X 0	X 0		2	10	3

Ordre des combats : 1 / 2 - 3 / 4 - 1 / 3 - 4 / 5 - 2 / 4 - 3 / 5 - 1 / 4 - 2 / 5 - 1 / 5 - 2 / 3

### Exemple de poule verticale :

NOM PRENOM		1 / 2	3 / 4	1 / 3	4 / 5	2 / 4	3 / 5	1 / 4	2 / 5	1 / 5	2 / 3	V	Pts	Cl
LEON	1	X 0		11.2 00.3				X 0		X 0		1	10	5
MAXIME	2	01 (2 K) 01 (1 K)				X 0			X 0		11.1 01	2	10	4
JEAN	3		02.2 01.2	X 0			10.1 00				X 1	2	21	2
YOAN	4		X 1		10 00	01.1 00.2		10 00.M				3	22	1
LOIC	5				X 0		X 0		00.1 00.2	10 00.F		2	10	3

### **Explications du marquage et comptage :**

**Combat 1 contre 2 :** Maxime gagne par décision (2 kinza à 1) = victoire à 0 point

**Combat 3 contre 4 :** Jean gagne par waza-ari-awazate-ippou = victoire à 10 points. Yoan marque 1 point pour son waza-ari.

**Combat 1 contre 3 :** Léon gagne par l'accumulation des 3 shidos de Jean = victoire à 10 points.

**Combat 2 contre 4 :** Yoan gagne par waza-ari = victoire à 1 point.

**Combat 3 contre 5 :** Jean gagne par ippou = victoire à 10 points.

**Combat 1 contre 4 :** Yoan gagne suite à l'arrêt médical de Léon = victoire à 10 points.

**Combat 2 contre 5 :** Loïc gagne par décision = victoire à 0 point.

**Combat 1 contre 5 :** Loïc gagne suite au forfait de Léon (blessé au tour précédent) = victoire à 10 points.

**Combat 2 contre 3 :** Maxime gagne par ippou = victoire à 10 points. Jean marque 1 point pour son waza-ari.

### **Pour le classement :**

Au nombre de victoires, Yoan est 1<sup>er</sup> avec 3 victoires.

Jean, Loïc et Maxime ont 2 victoires, mais au nombre de points, Jean se classe 2<sup>ème</sup> avec ses 21 points.

Loïc et Maxime ont tous les deux 10 points, mais Loïc ayant été vainqueur du combat les opposant l'un, l'autre, il se classe 3<sup>ème</sup> devant Maxime qui se classe 4<sup>ème</sup>.

Enfin, Léon se classe 5<sup>ème</sup> avec 1 seule victoire.

## **B) La gestion des tableaux**

Le tableau est utilisé en principe à partir de 7 combattants.

Il existe deux sortes de tableaux :

- à repêchage systématique qui permet à tous les combattants de faire au minimum deux combats (souvent utilisés chez les plus jeunes),
- à double repêchage où les demi-finalistes repêchent les judokas qu'ils ont battus.

Les tableaux se remplissent de la manière suivante :

- un combat est repéré par un trait commun entre deux noms
- certains combattants n'ont pas d'adversaires directs au premier tour
- il faut respecter l'ordre des tours pour envoyer les combats
- le vainqueur du combat est noté en lettres MAJUSCULES sur le trait horizontal à droite. Sous ce trait est inscrit le résultat du combat dans l'ordre suivant : score du vainqueur / score du perdant

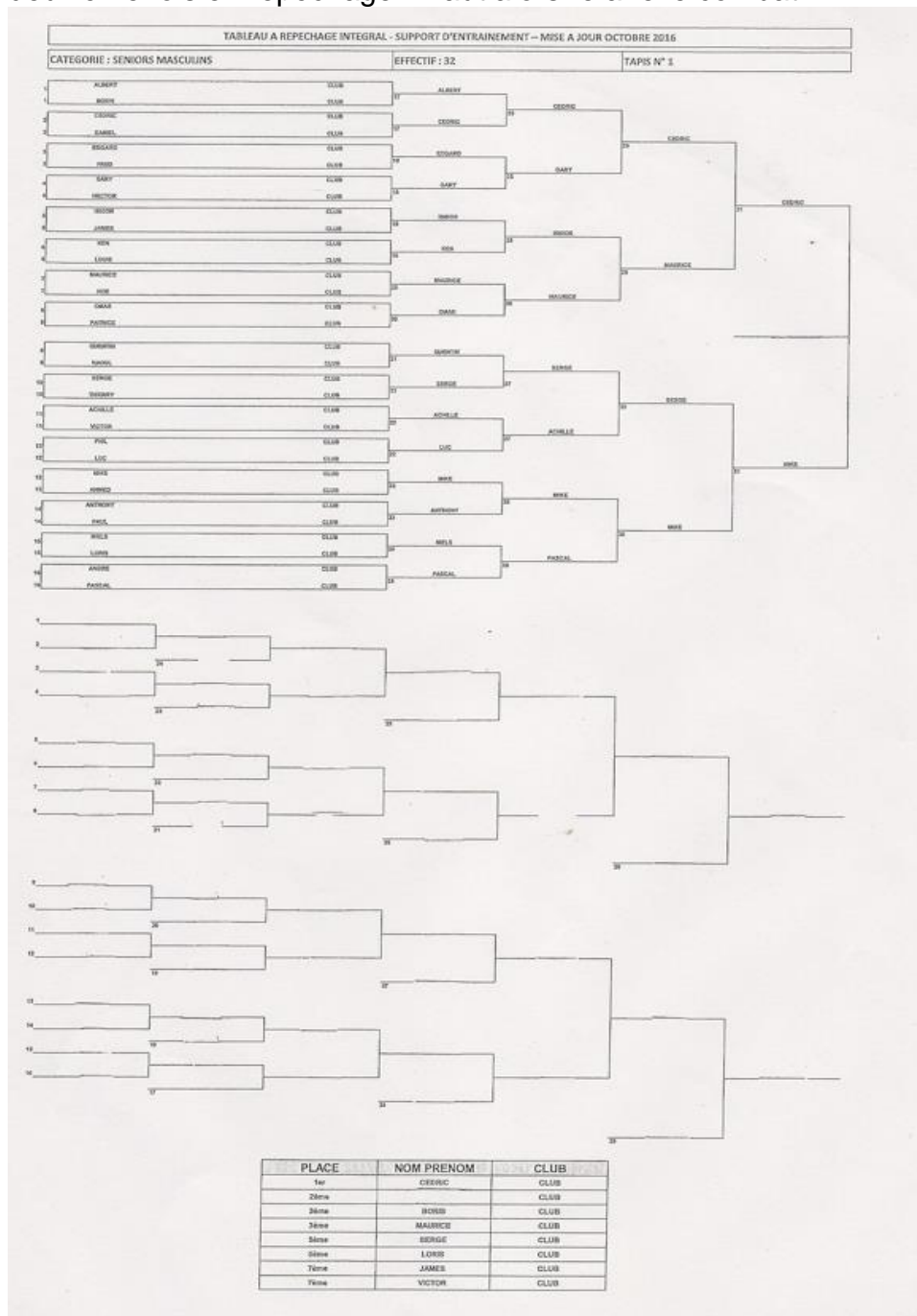
### **1) Le tableau à repêchage systématique**

Ce tableau également appelé tableau à repêchage intégral comprend un tableau principal sur lequel les vainqueurs de combats seront notés. Il est complété par

un second tableau sur lequel viennent s'ajouter les perdants au fur et à mesure de l'avancement de la compétition.

Les combats du tableau principal portent un numéro. A chaque fin de combat, le perdant est placé dans le tableau de repêchage sur la ligne portant le même numéro que celui du combat qu'il vient de perdre.

Dans cette formule, il est possible que deux combattants se rencontrent une deuxième fois en repêchage. Il faut alors refaire le combat.



## 2) Le tableau à double repêchage

Le repêchage est complété à partir du moment où l'on connaît les demi-finalistes.

Chaque demi-finaliste repêche les combattants qu'il a battu dans l'ordre de leur élimination et par quart de tableau.

On fait avancer les combats de repêchage jusqu'aux finales de repêchage. Les demi-finales ont lieu ensuite.

Les perdants des demi-finales sont croisés : celui du tableau A passe dans le tableau B et inversement.

Ils retrouvent ainsi le vainqueur de la finale de repêchage pour la place de 3<sup>ème</sup>.



## 6. La compétition par équipe

Globalement, la compétition par équipe suit la réglementation générale décrite dans les chapitres précédents.

### A) La pesée

La pesée se fait par équipe complète par ordre de poids croissants.

La feuille d'équipe est renseignée par le responsable de l'équipe et est conservée par les commissaires sportifs après la pesée.

Les combattants sont inscrits dans la catégorie de poids réelle à laquelle ils appartiennent.

L'équipe ne peut inscrire plus de 2 combattants dans la même catégorie de poids.

### B) Le suivi de compétition

En général, c'est la table centrale qui gère l'avancement de la compétition et attribue à chaque table la rencontre entre deux équipes avec les feuilles de suivi correspondantes.

Le commissaire sportif appelle à la table les responsables d'équipe pour établir la composition de l'équipe (à chaque rencontre). Attention : chaque responsable ne doit pas voir la composition de l'équipe adverse.

Le salut initial et final par équipe se font uniquement avec les compétiteurs inscrits sur la feuille de composition d'équipe.

A chaque tour, la table centrale indique la catégorie de poids qui débute les combats. Ils se déroulent ensuite dans l'ordre croissant des poids.

Les combattants connaissent l'ordre des combats, il n'est donc pas utile de les appeler. Il faut en revanche être vigilant lorsqu'un combattant est manquant pour qu'il n'y ait pas d'erreur. Celui qui se présente seul sur le tapis pour saluer est désigné vainqueur par l'arbitre et gagne par l'équivalent d'un ippon, soit 10 points.

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.

A l'issue de la rencontre, le commissaire sportif annonce l'équipe gagnante, son nombre de victoires et le nombre de points remportés et rapporte les feuilles de chaque équipe à la table centrale qui lui donnera alors les feuilles de la rencontre suivante.

## C) Le marquage

Les résultats se marquent pour les équipes comme en feuille de poule :

- Le résultat chez le vainqueur tel qu'affiché à l'écran
- Un X chez le perdant avec un 1 s'il a marqué waza ari
- Les pénalités doivent y figurer

Equipe A			Equipe B		
Noms	V/D	Score	Noms	V/D	Score
ESTELLE	V	10	AKILA	D	X
		00.1			
LAURA	D	X	SOPHIE	V	01
NATHALIE	D	X	DELPHINE	V	00.1
		1			10
					01

**ANNONCES**

**IMPORTANT** : Il appartient au Responsable de la compétition de préciser les annonces avant le début de celle-ci. Être attentif à ne pas interrompre les annonces en cours sur un autre tapis, même pour le médical (sauf urgence vitale)

**Annnonce du 1er combat de la journée dans l'ordre des tapis et dans le cas de changement de catégories de poids :**

Tapis (1-2-3-4-...), se préparent en (sexe, poids) : noms des 2 combattants (Rouge/Blanc) → *Ex. : Tapis 3, se préparent en Masculins -81 kg : Dupond – Durand*

	<b>Annonces des combats en préparation</b>	<b>Annonces du combat en cours</b>	<b>Annonces des vainqueurs</b>
<b>Eliminatoires</b>	Tapis (1-2-3-4-...), se préparent : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se préparent : Legrand - Lepetit</i>	Tapis (1-2-3-4-...), se présentent : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se présentent : Legrand - Lepetit</i>	Tapis (1-2-3-4-...), vainqueur : nom du vainqueur <i>Ex. : Tapis 3, vainqueur Legrand</i>
<b>Finales de repêchage</b>	Idem (pas d'annonce spécifique)	Idem (pas d'annonce spécifique)	Idem (pas d'annonce spécifique)
<b>Finales de tableau</b>	Tapis (1-2-3-4-...), se préparent pour la demi-finale - catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se préparent pour la demi-finale des masculins -66 kg : Martin - Roux</i>	Tapis (1-2-3-4-...), se présentent pour la demi-finale - catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se présentent pour la demi-finale des masculins -66 kg : Martin - Roux</i>	Tapis (1-2-3-4-...), vainqueur de la demi-finale: nom du vainqueur
<b>Places de 3ème</b>	Tapis (1-2-3-4-...), se préparent pour la place de 3ème de la catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se préparent pour la place de 3ème des masculins -81 kg : Bonnet – Chevalier</i>	Tapis (1-2-3-4-...), se présentent pour la place de 3ème de la catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se présentent pour la place de 3ème des masculins -81 kg : Bonnet – Chevalier</i>	Tapis (1-2-3-4-...), 3ème de la catégorie (sexe, poids) : nom + prénom + club du vainqueur <i>Ex. : Tapis 1, 3ème de la catégorie masculine -73 kg : Renard du Judo Club de la Forêt</i>
<b>Finale</b>	Tapis (1-2-3-4-...), se préparent pour la finale de la catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) <i>Ex. : Tapis 3, se préparent pour la Finale de la catégorie masculine -73 kg : Renard - Lelièvre</i>	Tapis (1-2-3-4-...), se présentent pour la finale de la catégorie (sexe, poids) : noms des 2 combattants (rouge – blanc) + clubs <i>Ex. : Tapis 3, se présentent pour la finale de la catégorie masculine -73 kg : Renard (Judo Club de la Forêt) – Lelièvre (Judo Club de la Garenne)</i>	Tapis (1-2-3-4-...), champion de France (*), catégorie (sexe, poids) : nom + prénom + club <i>Ex. : Tapis 1, champion de France catégorie masculine -73 kg : Lelièvre du Judo Club de la Garenne</i> (* ) titre selon le cas, sinon, vainqueur de la ...

**Quelques annonces complémentaires :**

**Appel d'un combattant qui ne se présente pas, refaire 3 appels (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> ou dernier appel) :** 1 min préconisée entre chaque appel, dès le 1<sup>er</sup> appel, pour avoir le temps de faire les vérifications (médical, contrôle des feuilles de pesées), avant le 3<sup>ème</sup> appel, voir avec le coordinateur de la compétition.

*Tapis (1-2-3-4-...), 1er appel catégorie (sexe, poids) : nom + prénom + club du combattant*

**Appel du service médical :** *Médical tapis (1-2-3-4-...) s'il vous plaît*

**Appel du service technique (lorsque celui-ci est présent) :** *Service technique tapis (1-2-3-4-...) s'il vous plaît*

**Appel d'un responsable :** *M. ou Mme (nom du responsable) est attendu au tapis (1-2-3-4-...) s'il vous plaît*

**Lorsque les deux poules d'une catégorie sont réparties sur deux tapis ou s'il y a plus de deux poules dans la catégorie :**

- Tapis (1-2-3-4-...), se **préparent**, Poule X : noms des 2 combattants (rouge-blanc). *Ex : Tapis 3, se préparent, poule 4 : Legrand – Lepetit*
- Puis Tapis (1-2-3-4-...), se **présentent**, Poule X : noms des 2 combattants (rouge-blanc). *Ex : Tapis 3, se présentent, poule 4 : Legrand – Lepetit*

**De même lorsqu'un tableau est coupé en deux et réparti sur deux tapis (pour éviter toute confusion chez les combattants) :**

- *Tapis 1 se présentent pour la Finale du Tableau A, Legrand, Lepetit, et Tapis 2 se présentent pour la Finale du Tableau B, Martin, Roux*

**Temps de repos :** *Tapis 1, se préparent Legrand, Lepetit, puis à la fin du combat en cours, Tapis 1 se présentent, après un temps de repos de 3 minutes, Legrand, Lepetit*  
et enfin, après le temps de repos, *Tapis 1 se présentent, Legrand, Lepetit*



## **Notes personnelles**