

LE COMMISSAIRE SPORTIF (CS)

Introduction

Ce document est destiné à tous les Commissaires Sportifs qui désirent évoluer dans leur activité au sein de notre équipe.

Il comprend les connaissances que doit posséder un Commissaire Sportif afin d'officier convenablement pendant les compétitions fédérales de notre discipline.

Ce manuel doit servir de référence, jusqu'à toute modification de la C. N. A.

Afin de compléter vos compétences vous pouvez toujours prendre connaissance du règlement d'arbitrage fédéral sur le site de notre fédération.

Marianne Bihry
Formatrice des Commissaires Sportifs

sportadomicile@yahoo.com

Devenir Commissaire Sportif Judo :

C'est participer à la vie de notre discipline de façon différente en continuant de partager sa passion.

Il faut :

Être licencié FSGT
Être motivé,
Avoir le sens des responsabilités,
Avoir envie de s'investir pour son Club, sa ligue, sa Fédération.

Les différents niveaux :

Club :	donné par le professeur
Départemental :	décerné par le Département (E. D. A.)
Régional :	décerné par la Ligue (E. R. A.)
National :	décerné par la C. N. A.

Il est indispensable de connaître :

Le judo,
La façon dont se déroule une compétition,
Le règlement d'arbitrage,
Les gestes de l'arbitre,
L'utilisation des supports papiers (Poules, Tableaux),
Le matériel technique ou informatique mis à disposition.

Le Commissaire Sportif est indispensable au bon fonctionnement d'une compétition.
Il fait partie intégrante de l'équipe d'arbitrage et d'organisation.

Applications pratiques, connaissances et tâches

Installation du matériel : mise en place des tables, chaises et matériel informatique.

Pesée : contrôle administratif des passeports (identité et licence, tampon photo, grades, certificat médical, validité), tenue du judoka, émargement.

Briefing avec le corps arbitral.

Protocole : cérémonial début de compétition, remise des récompenses.

Attitude, savoir être : tenue vestimentaire, ponctualité, respect de la convocation, travail d'équipe, entente avec les arbitres et la table centrale, installation et replis du matériel,...

Connaissances des **gestes de l'arbitre**.

Tenir une **feuille de poule**.

Suivi des **tableaux**.

Gestion des **micros**.

Chrono, temps, immobilisation, utilisation du marquage informatique ou électronique

(Valeurs et pénalités).

Débriefing.

Responsabilités supplémentaires :

- responsable de la table,
- responsable C. S. de jour, encadrement et accompagnement des C. S. et des clubs.

PRÉPARATION

La convocation

En fonction des demandes et disponibilités du Commissaire Sportif, une convocation lui a été envoyée avant la date de la compétition. L'heure y est indiquée ainsi que le lieu.

Il est essentiel que l'heure de la convocation soit respectée afin d'organiser au mieux la pesée et la mise en place du matériel informatique.

En cas de désistement ou d'impossibilité le Commissaire Sportif est prié de **prévenir les responsables** administratifs le plutôt possible afin de prévoir son remplacement.

La tenue

En règle générale, un pantalon noir ou foncé et une chemise blanche sont recommandés.

Le C. S. est prié d'apporter 2 stylos, un correcteur, un surligneur, un crayon à papier et une gomme.

Le téléphone portable ne doit pas être utilisé pendant le suivi des combats.

La pesée

VÉRIFICATIONS : PASSEPORT GRADES – LICENCE – CERTIFICAT MÉDICAL...

- licence F.S.G.T.
- Certificat médical obligatoire mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique du Judo en compétition datant de moins d'un an au jour de la compétition.
Il doit être rédigé lisiblement en langue française et permettre l'identification du praticien dont il émane. Il peut être sur feuille volante ou tamponné sur le passeport.
- Les grades doivent être signés. Le grade du participant doit être égal au minimum requis pour la compétition.
- Contrôler les années de naissance elles doivent correspondre à la catégorie pesée.
- Passeport de moins de 8 ans (une tolérance de validité jusqu'au 31 août de la saison est accordée).

NB : S'il y a quoique ce soit de non-conforme (poids, licence, certificat médical...), il faut surligner en jaune et indiquer dans la case vide au bout de la ligne du combattant, ce qui n'est pas conforme.

Garder le passeport et les documents du combattant et les transmettre au responsable.

Quel que soit le problème, le refus d'une inscription ne peut être décidé que par le responsable ou le délégué de la compétition. Les C. S. ne sont pas habilités à refuser un combattant.

- Faire signer la feuille d'engagement à chaque participant.

CONTRÔLE DU POIDS

Les C. S. effectuant la pesée doivent être du même sexe que les compétiteurs.

Toutes les combattantes et tous les combattants doivent être pesés en sous-vêtement, sans bijoux, piercing ou objet métallique.

On note le poids exact du participant.

Si une balance de contrôle est disponible, **une seule pesée officielle est tolérée.**

Si 2 balances indiquent un poids différent, celui favorisant au mieux le combattant, sera noté.

Aucune tolérance de poids n'est pas autorisée.

Les changements de catégories de poids doivent être indiqués dans la case prévue. On surligne ensuite le nouveau poids du participant.

LE SUIVI DE LA COMPÉTITION

Le C. S. est responsable du suivi de la compétition à la table qui lui sera attribuée. Il doit appeler les combattants, assurer le suivi des combats et remplir les documents (poules/tableaux) qu'il remettra sans perdre de temps au responsable C.S.

L'appel des combattants

Le Commissaire Sportif invite les combattants à se présenter sur le tapis.

L'appel se fait par le nom de famille (pas de Monsieur, ni de prénom, sauf en cas de doublon).

Le temps de parole au micro sera court et comme suit : "Tapis 6 se présentent Lamy/Durand".

Attendre que le combat soit commencé pour annoncer le suivant : "Tapis 6 se préparent Dupuis/Mamy".

À l'issue du combat annoncer le vainqueur : "Tapis 6, vainqueur Lamy, se présentent Dupuis/Mamy".

Avant d'annoncer le combat suivant, le Commissaire Sportif vérifie que le temps de récupération est respecté.

Il doit également s'assurer que personne n'utilise déjà le micro avant de parler.

LES DOCUMENTS DE COMPÉTITION

A la fin de chaque combat le C. S. note le résultat de celui-ci sur les documents de compétition qui lui sont confiés. Écrire son nom au dos de la feuille et signer. On peut aussi indiquer l'heure de démarrage des combats à sa table.

Plusieurs types de feuilles :

- poules de 3, 4, 5, ou 6 participants
- tableau
- poules puis tableau

Ces documents sont officiels et doivent être remplis avec le plus grand soin.
Après chaque combat, le résultat doit y être reporté le plus lisiblement possible.

MARQUAGE DES AVANTAGES ET PÉNALITÉS

Le marquage en poule et en tableau se fait en centième (numérotation à 3 chiffres)

Exemple Notation	Victoire par	Points Relation Grade/Championnat	Points en Poules
100/000	IPPON	10	10
020/000	WAZA-ARI AWAZATE IPPON	10	10
010/000	WAZA-ARI	7	7
001/000	YUKO	0	5
010/000	Points du gagnant après Golden Score	7	7
020/010	Points du perdant après Golden Score	0	0
100/010		0	0
000/000.1	SHIDO	0	0
000/000.2		0	0
100/000.3		0	10
000/000.3 000/000.H 000/000.M 000/000.F 000/000.X 000/000.A	DISQUALIFICATION PÉNALITÉ BLESSURE...	0	10

	IPPON	WAZA-ARI	YUKO
Avantages debout	quand : chute = 50% du dos + force + vitesse + technique	quand : idem ippon moins 1 élément	Quand : idem Waza-Ari moins 1 élément
pénalités	3 shidos, hansoku make, fusen gachi, kiken gachi, par décision médicale		
Temps d'immobilisation	20''	15'' à 19''	10 à 14 secondes
valeurs	10 points	7 points	5 points

Les pénalités:

<i>Disqualification</i>	<i>pénalités</i>		<i>Notation</i>
	1, 2	= nombre de shido	000/000.1 000/000.2
*	3	= nombre de shido	100/000.3
*	H	= hansoku make direct peut continuer la compétition	100/000.H
*	X	= hansoku make direct ne peut plus combattre	100/000.X
*	A	= kiken gachi = abandon	100/000.A
*	M	= décision médicale	100/000.M
*	F	= fusen gachi = forfait (ne se présente pas)	100/000.F

Quand un combattant est arrêté par le médecin au cours d'un combat, il faut demander au médecin si ce combattant peut reprendre la compétition.

Afin de gérer au mieux les temps de récupération, le C. S. doit noter l'heure de fin de combat.

Lorsqu'une feuille/catégorie est en passe d'être terminée, le C. S. prévient son responsable afin que celui-ci puisse faire avancer au mieux la compétition.

Quand la feuille est terminée, le responsable de table la signe et la remet au C. S. au responsable de la journée.

Tous les résultats s'écrivent en centième (3 chiffres) les pénalités en sus.

Suivi des Poules

- Inscrire l'heure du début de la poule au recto et nom des C. S. et arbitres au verso,
- Notation au centième,
- Bien conserver les poules dans l'ordre (2 tas séparés pour les 2 exemplaires),
- A chaque tour faire un combat par poule de 3 et 2 combats par poules de 4.
- Ramener immédiatement chaque feuille de poule(s) terminée au responsable commissaire et garder le double.

EXEMPLE DE REMPLISSAGE (Valeurs Classiques)

Grade	Nom	Prénom	Club	1	2	3	Vict	Pts	Class
1 D	BÉGUÉ	Stéphane	JC Dreux		$\frac{100}{010}$	X	1	10	1 ^{er}
M	HAYE	Rémi	Cormeille	X		$\frac{010}{010}$	1	0	2 ^{ème}
B	CARRÉ	Maël	Houdan J.	$\frac{010}{010}$	X		1	0	3 ^{ème}

Golden score est égal au temps de combat, pour les cadets, juniors, séniors et vétérans ;
pour les Minimes décision, si pas majorité 1' de golden score.

Procédure :

Continuer avec le résultat du combat (ex 010/010), le remettre ou laisser le score au compteur.

Lorsque l'arbitre central désigne le vainqueur, valider le combat avec le résultat final.

Ex : 020 à inscrire dans la case du vainqueur. Et X dans la case du perdant

Le vainqueur valide les points marqués pendant le Golden Score. _

M	ROUITS	Ramon	Vernouillet		020 010	1 V	2 pts	1er
B	REY	Vincent	JFT	X		0 V	0pt	2ème

COMPETITION		Marseille		DATE		28 Octobre 2018		CATEGORIE		POIDS		
										RESULTATS		
NOM Prénom		DEPT	GRADE		1	2	3	4	5	Pts	Clt	Gr/Ch
Bardone Marie	JC Dreux	28	2D	1		110	100	100	110	4V 40pts	1	40
						010	010	000.2	010.2			
Haye Fabienne	F	78	2D	2	X		X	X	100	1V 10pts	5	10
								000				
Rillet Mélanie	St Alban	31	2D	3	X	020		110	X	2V 20 pts	3	20
						000		000				
Ferme Reine	Vienne	86	2D	4	X	100	X		X	1V 10 pts	4	10
						000						
Drope Sylvie.	Evreux	27	2D	5	X	X	110	110.2		2V 20 pts	2	20
							000	010.1				

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La poule

La compétition se déroule en poule quand le nombre de combattants d'une même catégorie de poids, est inférieur ou égal à 6.

Respecter l'ordre des combats :

3 : 1x2 - 2x3 - 1x3

4 : 1x2 - 3x4 - 1x3 - 2x4 - 1x4 - 2x3

5 : 4x5 - 1x2 - 3x4 - 1x5 - 2x3 - 1x4 - 3x5 - 2x4 - 1x3 - 2x5

S'il y a 2 compétiteurs du même club (niveau département), du même département (niveau régional), de la même région (niveau inter-régional), ils doivent se rencontrer au premier combat.

Quand tous les combats sont terminés, pour établir le classement des compétiteurs, on regarde :

☒ Le nombre de victoires

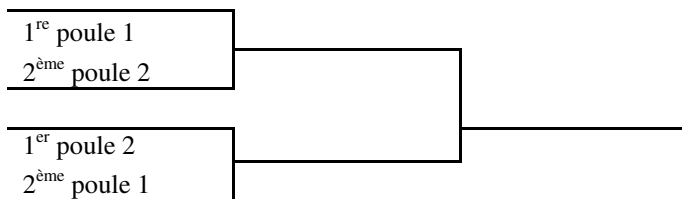
☒ En cas d'égalité sur le nombre de victoires, on regarde le nombre de points

☒ Si deux compétiteurs ont le même nombre de victoires et le même nombre de points, celui qui a gagné le combat les opposant, est déclaré vainqueur .

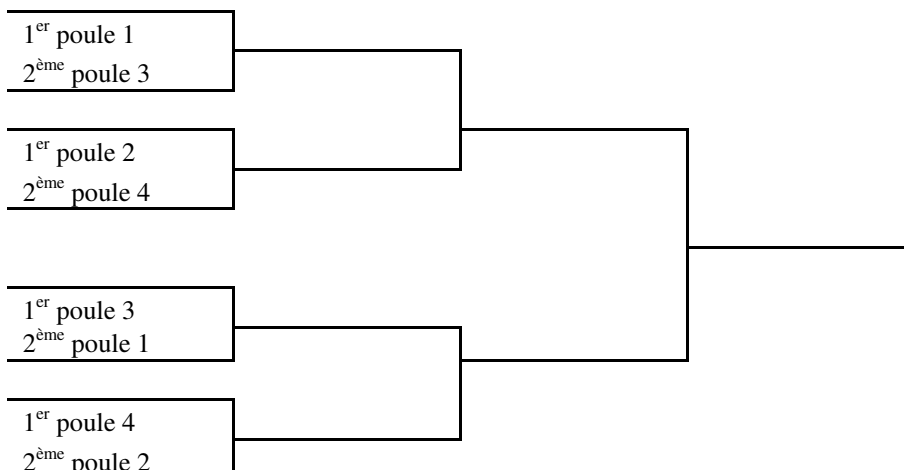
☒ Si 3 compétiteurs sont à égalité, on refait une poule de barrage, après avoir demandé au responsable du jour. Lui seul décidera si la poule de barrage se fait, ou si le classement est en fonction du poids (du plus léger au plus lourd).

Tableau de sortie de poule

☒ 2 poules dans la catégorie :



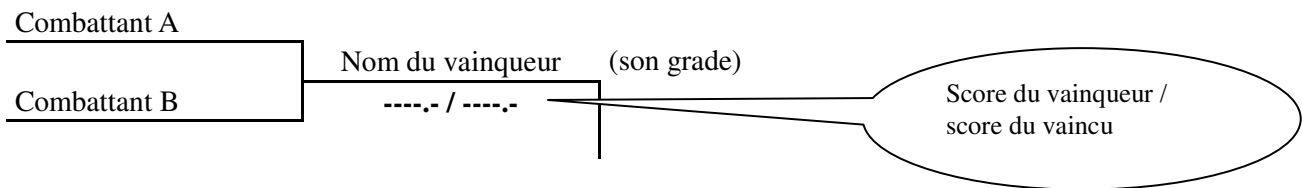
☒ 4 poules dans la catégorie :



Tableau

Principe de notation :

- Le nom du vainqueur doit être noté sur le trait correspondant.
- Le score est inscrit sous le nom et sous la ligne ; la marque du vainqueur précède celle du vaincu et est séparé d'un trait (/).
- La marque se fait toujours en 3 chiffres, point et ensuite on écrit les pénalités. Ex : 100.2



Le double repêchage :

- Le repêchage des tableaux se fait à partir des 1/2 finales (quand il reste 4 combattants).
- Seuls ceux qui ont rencontrés les demi-finalistes seront repêchés
- Celui qui a fait le plus de combats dans le tableau principal en fera le moins dans le tableau de repêchage.
- Celui qui a fait le moins de combats dans le tableau principal en fera le plus dans le tableau de repêchage.

TABLEAU A

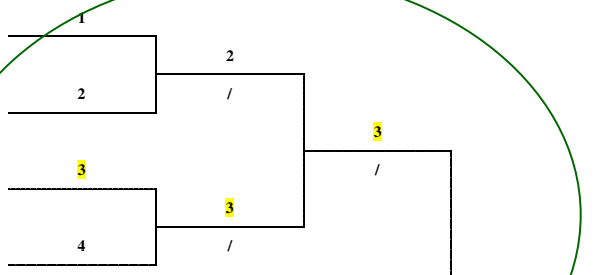


TABLEAU B

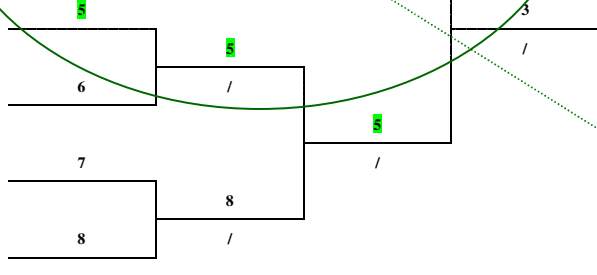


TABLEAU C

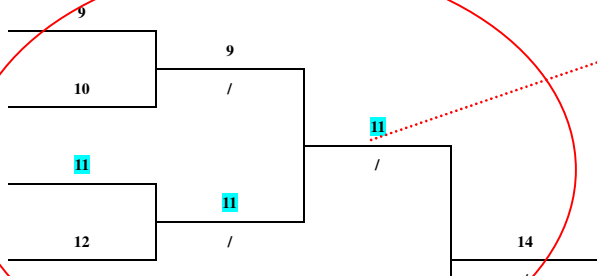


TABLEAU D

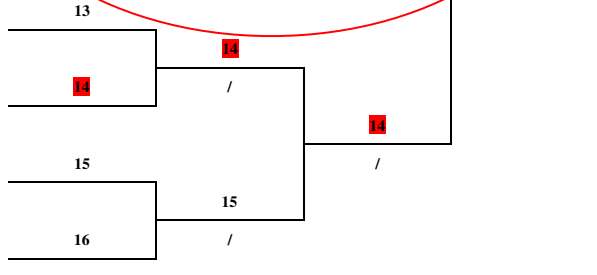


TABLEAU 1

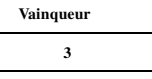
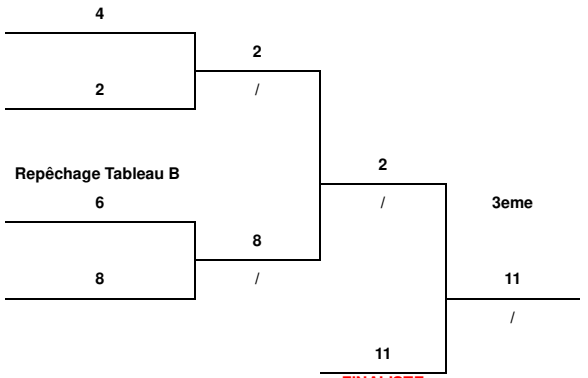


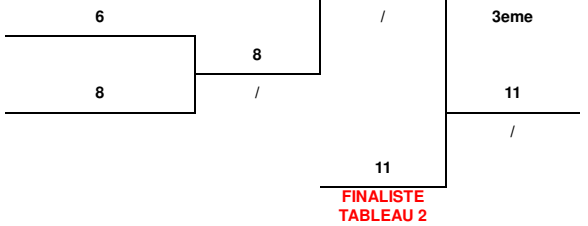
TABLEAU 2



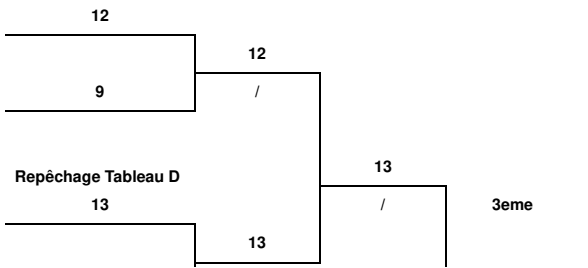
Repêchage Tableau A



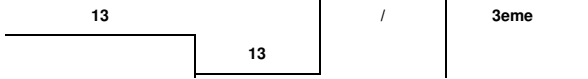
Repêchage Tableau B



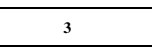
Repêchage Tableau C



Repêchage Tableau D



Vainqueur



FINALISTE
TABLEAU 2

3eme

3eme

Suivi de tableau

Remplissage :

Un combat concerne 2 personnes reliées par un trait commun, le vainqueur est écrit sur le trait qui avance le tableau. Sous le trait noter comme suit : score vainqueur/score perdant. (100/000) 3 chiffres + les pénalités.

Le double repêchage :

Les repêchages sont faits par quart de tableau et disposés dans le demi-repêchage correspondant en bas de la feuille, dans l'ordre de leur élimination. Les demi-finalistes perdants sont croisés dans le repêchage. Si vous avez le moindre doute, faites vérifier le repêchage par une tierce personne (si possible responsable).

1. **Golden score égal au temps de combat, pour les cadets, juniors, séniors et vétérans (procédure) :**

Continuer le combat avec le score inscrit (ex : 020/020) avant le début du Golden Score.

Le combat s'arrête dès qu'un combattant marque.

Lorsque l'arbitre central désigne le vainqueur, on doit valider le combat comme suit :

020 / 010 à inscrire sous le nom du vainqueur. 1V 10 points

En poule, dans la case du perdant aura une X.

Suivi des combats

Il doit se faire en temps réel. Le C. S. a à sa disposition un système de chronométrage et d'affichage.

Quel que soit la méthode employée il est souhaitable :

- de rester attentif au combat en cours,
- de reporter fidèlement à l'affichage les décisions de l'arbitre,
- d'être vigilant quant au temps d'immobilisation et de combat,
- d'attendre d'avoir reporté le résultat sur les documents avant de remettre l'affichage à zéro.

LES TEMPS DE COMBAT EN MANIFESTATION OFFICIELLE

Seniors, juniors et cadets :	4' puis Golden score de 4', puis décision si nécessaires Temps de récupération : 10'
Vétérans :	3' puis Golden score de 3', puis décision si nécessaires Temps de récupération : 10'
Minimes :	3' et Décision obligatoire à la fin du combat Si arbitre pas d'accord, 1' de Golden score Temps de récupération : 2x temps combat
Benjamins :	2' décision obligatoire à la fin du combat. Temps de récupération : 2x temps combat
Poussins :	1'30 Temps de récupération : 2x temps combat



LES TEMPS D'IMMOBILISATION (et valeur associée)

Pour toutes les catégories d'âges (de Benjamin à senior), en fonction du temps d'immobilisation, le combattant obtient la valeur suivante :

- de 10 à 14" : YUKO
- de 15 à 19" : WAZA ARI
- 20" : IPPON

RELATION GRADES / CHAMPIONNAT

Qui y a droit ?

Les compétiteurs, masculins et féminins, à partir des cadets ceinture marron, avec l'accord de leur professeur, peuvent comptabiliser sur leur passeport Judo/ Jujitsu, les WAZA-ARI et IPPON marqués.

Ces points seront comptés pour le passage au grade supérieur et s'ajouteront éventuellement à ceux acquis en test d'efficacité/combat.

Attributions et décompte des points

Pour le 1^{er} Dan il faut:

- 5 victoires consécutives + 44 points minimum (Cumulable sur plusieurs manifestations).
- Des combats de rattrapage sur une seconde animation shiai ne seront plus cumulés pour l'obtention des cinq victoires consécutives (sous réserve d'aucune défaite).
- 100 points obtenus sur plusieurs manifestations.
- L'arbitre annonce tous les avantages et les pénalités.
- Seuls les waza-ari, 7 points et les ippon, 10 points obtenus par une action technique sont comptabilisés.
- Les pénalités peuvent mettre fin au combat mais n'entrent pas dans le décompte des points.

Pour le 2^{ème} Dan et plus :

- 5 victoires consécutives + 44 points minimum.
- L'arbitre annoncera tous les avantages et pénalités.
- Des poules de même grade sont constituées.
- Les waza ari, 7 points et les ippon, 10 points obtenus par une action technique seront comptabilisés.
- Pour le cas exceptionnel où des poules de grades différents seraient constituées, les waza ari et les ippon obtenus par une action technique seront comptabilisés respectivement 7 points et 10 points quel que soit le grade.
- Les pénalités peuvent mettre fin au combat mais n'entrent pas dans le décompte des points.
- Sur plusieurs manifestations, en fonction du grade postulé, les combattants devront totaliser 100 ou 120 points
2^{ème} Dan : 100 points ; 3^{ème} et 4^{ème} Dan : 120 points.
- Les points acquis dans le cadre de la relation grade/championnats s'ajoutent et peuvent être cumulés.
- **Un combattant ayant terminé son test efficacité/ combat, doit sortir de la poule.**
- Dès les 100 ou 120 acquis sur les manifestations, les points suivants sont comptabilisés pour le prochain grade, uniquement sur la compétition en cours.

Pour les suivantes, le grade devra être validé. (non valable pour les 1^{er} Dan).

Remarque :

Les candidats qui ont terminé leurs points en cours de compétition sortent de la compétition.

EQUIPES

1. La pesée

Elle se fait par **équipe complète**, par ordre de poids croissants, pas de remplaçants. :

Composition des équipes

Une équipe masculine composée de combattants (5 minimum) dans les catégories suivantes

Une équipe féminine composée de combattantes (5 minimum) dans les catégories

Sur classement de poids

Il est interdit pour les minimes masculins et féminins.

Le déroulement de la compétition (pas de remplaçant)

Formule de compétition

-

Ordre des rencontres

-

Le suivi des combats

A l'issue de chaque combat, reporter le résultat du combat dans les cases appropriées des feuilles de suivi des équipes qui se rencontrent.

Aucune décision, l'arbitre annoncera (hiki-wake)

Il faut être vigilant quand un combattant est manquant, à ce que le suivant ne monte pas prématurément sur le tapis.

Les deux premières équipes de la poule seront qualifiées pour le tableau Final.

Temps de combat :

Benjamins et Minimes :	2'
Cadets et Vétérans :	3'
Juniors/Seniors :	4'

Equipes juniors/seniors

Equipes seniors : 4 combattants. Si égalité, un combat est tiré au sort, décision obligatoire