



Comité Départemental du Var

LIVRET COMMISSAIRE SPORTIF DEPARTEMENTAL

RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF

- J'exerce une fonction officielle fédérale (je représente le comité ou la ligue quand j'officie)
- Je me présente 15 mn avant le début de la 1^{ère} pesée, auprès du responsable des commissaires sportifs
- Je dois avoir une tenue correcte (attitude et vestimentaire) et de quoi écrire. Pour la tenue je porte un pantalon noir et un haut blanc (pas de short, ni de tongs, pas de pantalon troué, pas de survêtement), chemise ou polo blanc ou polo jeune commissaire
- Le TELEPHONE PORTABLE EST INTERDIT AUX TABLES qu'il y ait des combats en cours ou non (il doit être dans votre sac éteint ou sur silencieux). En cas de besoin, prendre une pause si besoin urgent d'appeler ou s'éloigner de la table si il n'y a pas de combats sur votre tapis



Comité Départemental du Var



Les missions du Commissaire Sportif tout au long de la journée :

- Pesée et contrôle des passeports
- Appel et organisation des combats
- Suivi et tenue des feuilles de poules/tableaux
- Suivi du combat informatique et enregistrement des résultats
- **Retour du classement pour le podium** (PLACE,NOM, PRENOM, CLUB) en bas de la feuille de poule ou du tableau (derrière si pas de place)

Exemple : 1- MARTIN Jean - Judo Club Rocbaron

2- DUBOIS Guillaume - JC Centre Var

3- DUPONT Paul - Toulon Judo

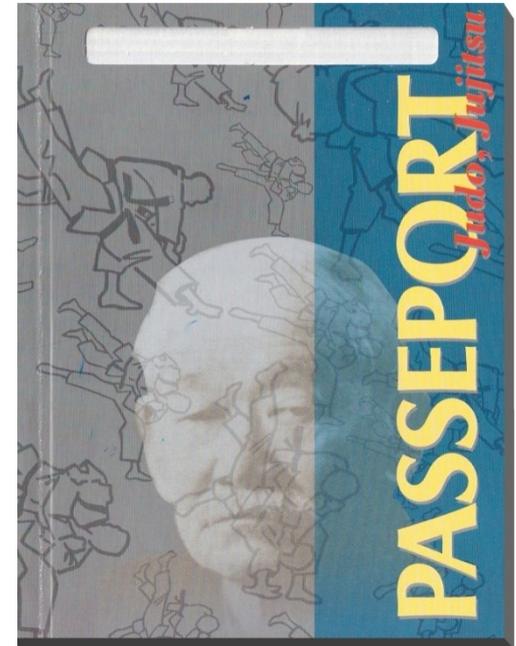
3-DURAND Pierre - US La Crau judo

CONTRÔLE DES PASSEPORTS

Le passeport est un document officiel. Si pas de passeport le combattant devra présenter un document d'identité (Nom/Prénom+ photo)

Les commissaires sportifs procèdent à différents contrôles lors de la pesée :

- CONTRÔLE ADMINISTRATIF pour vérifier l'identité du combattant.
- CONTRÔLE des GRADES (Important pour la relation grade/championnat) le grade inscrit dans le passeport doit correspondre à celui sur la feuille de pesée sinon rectifier
- CONTRÔLE de la LICENCE/CERTIFICAT MEDICAL, ou listing Extranet (si inscrit = licence valide pour compétition)





Comité Départemental du Var



DEROULEMENT PESEE

- ✓ On contrôle le passeport et on vérifie que la personne est inscrite sur le listing pesée
- ✓ Le listing pesée peut être soit organisé par ordre alphabétique soit par catégorie de poids
- ✓ Si la personne est inscrite sur le listing, **AUTOMATIQUEMENT** elle est **LICENCIÉE** et son **CERTIFICAT MEDICAL** est valable (même si le timbre n'est pas dans le passeport)
- ✓ **Si la personne n'est pas inscrite sur le listing pesée l'envoyer à la table centrale.**
- ✓ **Si on vous demande de la rajouter sur le listing il faut bien noter toutes les informations nécessaires (comme ceux qui sont inscrits)**

- ✓ La personne monte sur la balance, pour les garçons en sous-vêtements, pour les filles en sous-vêtements + t-shirt obligatoire pour les mineures, on note sur la liste **le poids réel, un chiffre après la virgule**, en vérifiant bien qu'on écrit les chiffres lisiblement et que c'est bien en face du bon nom (vérifier avec le passeport) afin d'éviter les erreurs; personne ne doit être autour de la personne qui se pèse, elle ne doit pas toucher la table quand elle se pèse (tricherie).

- ✓ **Les mineurs** n'ont pas le droit de se peser nus, une **tolérance de 100g pour les garçons, 200g pour les filles**, sera appliquée à la table centrale **mais vous inscrivez le poids LU** sur la balance.
- ✓ On vérifie si le grade correspond entre le passeport et la feuille (surtout à partir de cadets pour la relation grade/championnat)
- ✓ Les téléphones portables sont interdits à la pesée, les accompagnants coachs et parents doivent rester dehors



Comité Départemental du Var



TEMPS DE COMBATS

Catégories	Temps de combat	Temps de repos
Benjamins	2 mn + 1min ne-waza (si égalité)	4 min
Minimes / Seniors 3D	3 mn	6 min
Cadets/Juniors/ Seniors 2D	4min	10 min
Shiai (passage de grade)	2min	2 min
Cadets/juniors/seniors 1 ^e div + Tournois Excellence et label A	4min + Golden score	10 min

En individuel => **Décision obligatoire - Pas de golden score**

Pour le classement en poule la décision vaut 1 victoire **MAIS 0 point**

Sur le PC ne pas oublier de cocher la case « Décision ou GS » sur le VAINQUEUR



Comité Départemental du Var



TEMPS D'IMMOBILISATION

Pour toutes les catégories d'âge

<i>WAZA ARI</i>	<i>IPPON</i>
10 à 19 secondes	20 secondes

Si l'Osaekomi commence avant la fin du temps de combat il a la **PRIORITE**

Exemple : L'arbitre annonce l'osaekomi à 10 secondes de la fin du combat on laisse continuer le temps soit jusqu'au ippon soit jusqu'à ce que l'arbitre annonce toketa



Comité Départemental du Var



LES ANNONCES

Il est important de bien annoncer les combats pour le bon déroulé de la compétition

Pour annoncer un combat, on fait un message court :

Exemple : Tapis 2 se présentent Dupont/Durand

Pour le premier combat de la feuille on rajoutera la catégorie de poids par exemple :

Tapis 2, catégorie -73kgs se présentent X/Y

Si deux combattants ont le même nom de famille on rajoutera le prénom

Quand le combat vient de commencer on appelle le combat suivant :

Exemple : Tapis 2, se préparent Dubois/Martin

A la fin du combat on annonce le vainqueur

Exemple : Tapis 2, vainqueur Dupont

Si il y a un micro on doit l'utiliser! On fait attention de ne pas couper la parole



Comité Départemental du Var



LA TENUE DES FEUILLES

- Dès réception de la feuille à la table, on la donne à l'arbitre afin qu'il fasse l'appel/contrôle des combattants
- Le responsable de la table organise le déroulé des combats :
 - En poules de 3 : 1 combat par poule **dans l'ordre des poules sur la feuille**
 - En poules de 4 ou 5 : 2 combats par poules **dans l'ordre des poules sur la feuille**
 - En tableau : un tour de tableau à chaque fois
 - En poules+tableau : on finit toutes les poules puis on demande le tableau à la table centrale
 - Si on a plusieurs catégories différentes, on fait un tour complet à chaque fois
- On vérifie que les noms sur l'ordinateur correspondent bien à la feuille
- On écrit lisiblement en majuscules, uniquement les noms de famille et les scores **sans oublier les heures de fin de combat**
- **On organise un tournus afin que tout le monde passe à la feuille, l'ordi, les annonces (par exemple toutes les 30min on change de poste)** cela permet d'éviter une lassitude et sera nécessaire pour accéder au grade supérieur (CS Régional)
- **On travaille en équipe afin d'éviter les erreurs d'inattention (on vérifie feuille/ordi)**
- En cas de problème avec un coach, rester calme, et l'envoyer vers un responsable si vous ne pouvez pas lui répondre ou en cas de conflit sur un résultat.
- **NE JAMAIS CHANGER UN RESULTAT SUR LES SEULS DIRES D'UN COACH**



Comité Départemental du Var



NOTATION DES SCORES

- La notation du score s'écrit à 2 chiffres suivis du nombre de shido, en concordance avec le logiciel (puis du nombre de kinza si il y en a)
- On commence toujours par le score du vainqueur
- Un waza-ari se note 1, un ippon se note 10, on note toutes les valeurs

Exemple : 10/00 - 10/01.3 - 01.1/00.2 - 11/01.1...

LES SHIDOS

- Les shidos ne permettent pas de donner la victoire sauf le 3^{ème} qui entraîne la disqualification

On le note ainsi : 10/00.3



Comité Départemental du Var



LES KINZA

Pour toutes les catégories d'âge en animation

Ils seront annoncés par l'arbitre et comptabilisés par les commissaires sportifs à la table **SUR LE LOGICIEL**

Les Kinza serviront à départager deux combattants en cas d'égalité à la fin du temps de combat (pas de W ou I)

On note : 00.0.5/ 00

Valeurs
Ippon ou wazari shidos kinzas

- **IMPORTANT** Sur l'ordinateur on cochera la case « *Décision* » du combattant qui gagne au nombre de kinza

- Si ils ont le même nombre de kinza, les arbitres donneront une décision, dans ce cas on notera **00/00.D** (pour décision) pour le vainqueur, on coche la case décision sur l'ordinateur

COMBAT EN COURS

TOURENQ A. (VAUCLUSE JUDO)

IPPON	WAZA-ARI	KINZA	SHIDO
+	+	+	+
0	0	5	0
-	-	-	-

Décision

- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osakomi Valider Osakomi Effacer Osakomi

URBAN N. (CHAPONOST JUDO)

IPPON	WAZA-ARI	KINZA	SHIDO
+	+	+	+
0	0	0	0
-	-	-	-

Décision

- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osakomi Valider Osakomi Effacer Osakomi



Comité Départemental du Var



DISQUALIFICATION

➤ Il existe 2 cas de disqualification possible :

- **Hansokumake direct , non disqualificatif** (pour faute technique grave, le judoka peut continuer la compétition) : On le note 10/00.H et on coche la case H sur l'ordinateur
- **Hansokumake direct , disqualificatif** (pour faute contraire à l'esprit, le judoka ne peut plus poursuivre) : On le note 10/00.X et on coche la case X sur l'ordinateur

ATTENTION c'est à l'arbitre de vous préciser si c'est un X, une fois coché sur l'ordinateur le combattant est retiré de la compétition.

FORFAIT OU RAISON MEDICALE

- **Forfait (non présentation lors d'un combat)** On le note 10/00.F et on coche la case F sur l'ordinateur
- **Abandon (le judoka abandonne le combat de lui-même)** : On le note 10/00.A et on coche la case A sur l'ordinateur
- **Décision médicale (le médecin ne permet pas la reprise du combat)** : On le note 10/00.M et on coche la case M sur l'ordinateur
- **Si protocole commotion le noter sur la feuille avec l'heure**



Comité Départemental du Var



ATTRIBUTION DES POINTS EN POULES POUR LES CLASSEMENTS

- Victoire par waza-ari : notation 01/00 = 1 point
- Victoire par waza-ari awazate ippon : notation 02/00 = 10 points
- Victoire par ippon : notation 10/00 = 10 points

On prend en compte la valeur la plus haute qui permet de remporter le combat

Exemple : 11/00 => valeur la plus haute = le ippon = 10 points, on ne peut pas marquer plus de 10pts sur un combat (sauf Pro League)

- Victoire par disqualification ou raison médicale : 10/00.3 ou 10/00.F ou M ou H ou A ou X = 10 points
- Victoire par décision de l'arbitre ou aux kinza : 1 victoire mais 0 point
- Si on a marqué un waza-ari mais perdu le combat, on note 1pt en poule



Comité Départemental du Var



LA NOTATION DANS LES DIFFERENTES CAS DE FIGURE

- Victoire par 3 shidos : 10/00.3 donc 1 victoire 10 points
- Victoire par Hansukumake direct : 10/00.H donc 1 victoire 10 points
- Victoire par Hansukumake direct pour faute grave : 10/00.X 1 victoire 10 points
- Victoire par arrêt médical : 10/00.M donc 1 victoire 10 points
- Victoire par abandon (autres que abandon sur clé et/ou étranglement) :
10/00.A 1 victoire 10 points
- Victoire par abandon sur clé, étranglements, l'arbitre annonce ippon : 10/00 donc
1 victoire 10 points
- Victoire par forfait (ne se présente pas sur le tapis) : 10/00.F 1 victoire 10 points



Critères de classement pour les compétitions individuelles en poule

1. Nombre de victoires individuelles

2. Nombre de points marqués

- Ippon, waza-ari awasete ippon, hansokumake, forfait, blessure,...
(même dans l'avantage décisif) **= 10 points**
- Waza Ari (en victoire ou défaite, pendant le temps nominal ou l'avantage décisif)
= 1 point
- Victoire par décision (animations) **= 0 point**
(pour les combats se terminant sur le score 01 / 01, aucun point n'est attribué au perdant)

3. Comparaison directe (si égalité parfaite entre 2 judokas)

4. Poule en Avantage décisif (si plus de 2 judokas sont à égalité parfaite)

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 12-02-2018 10:11:17

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 0

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		01-0 00-0	X	1	1	2
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10-0 00-0	1	10	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	00-0 00-2	X		1	0	3

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		01 00	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		10 00
Combattant 3	CC		3	00 00.2	X 0	

1 victoire + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 remporte son combat par ippon (10 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 remporte son combat par waza-ari (1 point), il est 2^{ème}

Le combattant 3 remporte son combat à la décision (0 point), il est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 01-0	X	1	10	3
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10-0 00-0	1	11	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10	2

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA	1			10 01	X 0
Combattant 2	BB	2		X 1		10 00
Combattant 3	CC	3		10 00	X 0	

1 victoire par ippon + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 perd un combat en marquant 1 waza-ari (soit un total de 11 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 et 3 ont 1V + 10 points chacun

→ Cas n°3 à appliquer, à la comparaison directe :

Le combattant 3 gagne le 1 = le combattant 3 est donc 2^{ème} / le combattant 1 est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 00-0	X	1	10
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		02-0 00-0	1	10
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		10 00	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		02 00
Combattant 3	CC		3	10 00	X 0	

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

Les 3 judokas sont à égalité parfaite, le cas n°4 s'applique : poule en avantage décisif.

Les 3 combats sont refaits et la première marque arrête le combat.

Le classement sera calculé à l'issue de ces nouvelles « rencontres ».



Attribution des points en relation grade championnat

Seuls sont comptabilisés les waza-ari et les ippon marqués sur un adversaire au minimum du même grade !

- **Victoire par waza-ari** (même dans le GS) : **01 / 00 = 7 points**
- **Victoire par 2 waza-ari** (même dans le GS) :
02 / 00 ou 02 / 01 = 10 points
- **Victoire par ippon** (même dans le GS) : **10 / 00 = 10 points**
- **Victoire par disqualification de l'adversaire**
(10 / 00.3 ou H, X, F, A, M) = 0 point
- **Victoire par décision** (animations) = **0 point**

NB. : Pour les cas particuliers, se reporter au CORG de votre Ligue !



Comité Départemental du Var



INFOS GENERALES

- Les convocations vous seront envoyées environ 1 mois avant chaque compétition
- Vous devez répondre même si vous n'êtes pas disponibles afin que l'on puisse rapidement vous remplacer (on doit également prévoir vos repas)
- Si besoin de covoiturage n'hésitez pas à nous demander ou à vous arranger avec d'autres commissaires (groupe Whatsapp)
- Une feuille de frais vous sera remise, il faut veiller à la remplir **LISIBLEMENT** et **CORRECTEMENT**, sinon la personne qui règle les compétitions la mettra « en attente » (pensez à prendre vos justificatifs autoroute et à relever les kms parcourus)
- Votre repas sera pris en charge, pour le repas on ne prend pas tout son temps! (30min au maximum, on pense aux autres car le repas s'arrête souvent à une heure précise)
- Le covoiturage est encouragé et valorisé (1seul commissaire de la voiture met les kms)
- En répondant OUI à une convocation vous vous engagez à officier pour la totalité de la compétition
- Le responsable de tapis veillera à la bonne tenue de sa table et au rangement du matériel de sa table à la fin de la compétition avec l'aide des commissaires de son tapis et après accord des responsables (pour le débranchement des PC /TV)
- **Les commissaires verront un responsable avant de quitter la compétition, les mineurs ne sortent pas sans un parent.**



Comité Départemental du Var



Bonne saison à tous !

Ne pas oublier de se munir de quoi écrire : stylo, fluos, blanco !