

LE COMMISSAIRE SPORTIF (CS)

Introduction :

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

Il comprend les connaissances que doit posséder un Commissaire Sportif afin d'officier convenablement lors des compétitions de judo.

Ce manuel peut servir de référence, et ce, jusqu'à toute modification.

Responsables

Christian Lapeyre:

Budokan

55 rue Angely Cavailé 81000 ALBI

Tel:05.63.47.00.40-Port:06.71.62.95.42

Mail : lapeyre.ch@orange.fr

Claude Anguille:

Dojo des Eyssagnières

4, rue de Genêts 05000 GAP

Tel:04.92.56.13.79-Port:06.81.69.13.71

Mail: canguille@wanadoo.fr



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION NATIONALE
ARBITRAGE ET REGLEMENTATION JUDO JU-JITSU

Devenir Commissaire Sportif Judo :

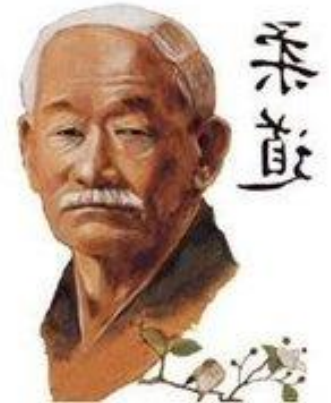
C'est participer à la vie de notre discipline et de notre fédération de façon différente en continuant de partager sa passion.

Il faut :

Être licencié FSGT,
Être motivé et disponible,
Avoir le sens des responsabilités,
Avoir envie de s'investir.

Les différents niveaux :

Club :	donné par le professeur
Départemental :	délivré par le Département
Régional :	décerné par la Région
Inter-régional :	décerné par l'Inter-région
National :	décerné par la CNA



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.

COMMISSAIRE SPORTIF

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 :

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, relationnel 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.

PREPARATION

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 CS est prié de **prévenir les responsables** administratifs le plus tôt possible afin de prévoir son remplacement.

La tenue

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

Le CS est prié d'apporter 2 stylos, un correcteur, un sur-ligneur, un crayon à papier et une gomme.

Le téléphone portable ne doit pas être utilisé pendant le suivi des combats. (Sauf problème de Chronométrage et avec accord du responsable)

La pesée

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

- Licence F.S.G.T., de l'année en cours.
- Certificat médical obligatoire mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique du Judo, Jujitsu, 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 mais de préférence 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.

NB : S'il y a quoique ce soit de non-conforme (poids, licence, certificat médical...), il faut surligner 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 CS ne sont pas habilités à refuser un combattant.

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

CONTRÔLE DU POIDS

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

Tous les combattants doivent être pesés en sous-vêtement, sans bijoux, piercing ou objet métallique.

Les mineurs doivent cependant garder au minimum leurs sous-vêtements.

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, le poids de la balance favorisant le plus le combattant, sera noté. Aucune tolérance de poids n'est autorisée.

Les changements de catégories de poids doivent être indiqués dans la case prévue.

LE SUIVI DE LA COMPETITION

Au cours de la manifestation le CS est responsable du suivi de la compétition à la table qui lui a été attribuée.

Il doit :

- Appeler les combattants
- Assurer le suivi des combats
- Remplir les documents (poules/tableaux)

L'appel des combattants

- Le CS doit inviter 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 doit être court. L'appel se fera donc ainsi : "Tapis 6 se présentent Dupond/Durand".
- Attendre que le combat soit commencé pour annoncer le suivant : "Tapis 6 se préparent Dupuis/Lamy".
- A l'issue du combat annoncer le vainqueur : "Tapis 6, vainqueur Dupond, se présentent Dupuis/Lamy".
- Avant d'annoncer le combat suivant, le CS a vérifié que le temps de récupération a bien été respecté.
- **Il convient de vérifier que personne n'utilise déjà le micro avant de parler.**

LES DOCUMENTS DE COMPETITION

A l'issue de chaque combat le CS inscrit le résultat de celui-ci sur les documents de compétition qui lui sont confiés. Il aura au préalable inscrit son nom au dos de la feuille et il 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 correctement.

Après chaque combat, le résultat doit y être reporté le plus lisiblement possible.



MARQUAGE DES AVANTAGES ET PENALITES

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

Les avantages :

Exemple Notation	Victoire par	Points Relation Grade/Championnat	Points en Poules
100/000	IPPON	10	10
020/010	WAZA-ARI AWAZATE IPPON	10	10
010/000	WAZA-ARI	7	7
010/010 001/001	EGALITE/DECISION	0	0
011/010 001/000	YUKO	0	5
000/000.1 000/000.2 000/000.3	SHIDO	0	1
100/000.4 100/000.H 100/000.M 100/000.F 100/000.X 100/000.A	DISCALIFICATION	0	10

	IPPON	WAZARI	YUKO
Avantages debout	quand : chute = 50% du dos + force + vitesse + technique + contrôle	quand : idem ippon – 1 élément	quand : idem ippon – 2 éléments
Pénalités et forfaits	4 shido, hansokumaké, fusen gachi, kikengachi, par décision médicale		
Temps d'immobilisation (détail page 11)	20''	15'' à 19''	10'' à 14''
valeurs	10	7	5



Les pénalités:

	<i>pénalités</i>		<i>Notation</i>
	1,2, 3	= nombre de shido	000/000.1 000/000.2 000/000.3
<i>Disqualification</i>	4	= nombre de shido	100/000.4
<i>Disqualification</i>	H	= hansoku make direct peut continuer la compétition	100/000.H
<i>Disqualification</i>	X	= hansoku make direct ne peut plus combattre	100/000.X
<i>Abandon</i>	A	= kiken gachi = abandon	100/000.A
<i>Blessure</i>	M	= décision médicale	100/000.M
<i>Forfait</i>	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. Seul le médecin a la responsabilité d'autoriser le combattant à reprendre la compétition. Afin de gérer au mieux les temps de récupération, le CS doit noter l'heure de fin de combat.

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

Une fois la feuille terminée, le responsable de la table la signe et la remet directement au CS responsable de la journée.

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

Suivi des Poules

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

EXEMPLE DE REMPLISSAGE (Valeurs Classiques)

Grade	Nom	Prénom	Club	1	2	3	Vict	Pts	Class
1 D	DUPONT	Jean	JC JUDO	■	$\frac{100}{000}$	X	1	10	1 ^{er}
M	DUPUITS	Simon	ST JORY	X	■	$\frac{010}{000}$	1	7	2 ^{ème}
B	DURAND	Xavier	JUDO FT	$\frac{001}{000}$	X	■	1	5	3 ^{ème}

Golden score

En FSGT, pas de golden score (égalité ou en tableau, décision), sauf tournoi exceptionnel, dans ce cas on appliquera la procédure suivante :

Le temps du Golden Score est illimité (sauf pour les Minimes ou le Golden score est de 1').



Procédure :

Noter le résultat du combat (ex 001/001) avant le début du Golden Score.






Le remettre ou laisser le score au compteur.

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

001/001 (résultat avant golden score) à inscrire dans la case du vainqueur. Et X dans la case du perdant
Mais le vainqueur n'aura pas de point.

M	DUPOINTS	Simon	ST JORY		001 001	1 V	0 pt	1er
B	DURAND	Xavier	JUDO FT	X		0 V	0pt	2ème

Exemple de remplissage de feuille de poule

COMPETITION				DATE		CATEGORIE				POIDS			
				27 octobre 2013						-			
										RESULTATS			
NOM Prénom		DEPT	GRADE		1	2	3	4	5	Nb victoire	Pts	Clt	Gr/Ch
Lamy Marianne.	JC St Jory	31	CM	1		110	100	000	010	4	28	1	27
						000	000	000.2	000.2				
Lariv Vanessa	Dreux Kodokan	28	CM	2	X		X	X	100	1	10	5	10
								000					
Petra Colette.	Vernouillet	28	CM	3	X	000		010	X	2	7	3	7
						000		000.1					
Mao Holly.	Laigle	61	CM	4	X	100	X		X	1	10	4	10
						000							
Doppe Simone.	Evreux	27	CM	5	X	X	010	010.2		2	14	2	14
							010	000					

La poule FSGT type :

	POULE 1		1	3	1	2	4	1	2	1	3	2	VICTOIRES	POINTS	CLASSEMENT
CLUB	NOM PRENOM		2	4	5	3	5	3	5	4	5	4			
		1													
		2													
		3													
		4													
		5													
	POULE 2		1	3	1	2	4	1	2	1	3	2	VICTOIRES	POINTS	CLASSEMENT
CLUB	NOM PRENOM		2	4	5	3	5	3	5	4	5	4			
		1													
		2													
		3													
		4													
		5													

Formule de compétition FSGT:

Toutes les épreuves fédérales individuelles se déroulent par poules éliminatoires (2 ou 4 poules par catégorie de poids, en fonction du nombre de combattants), les deux premiers de chaque poule participent au tableau final (élimination directe sans repêchage).

Les vainqueurs des $\frac{1}{2}$ finales du tableau disputeront la finale. Les vaincus de ces $\frac{1}{2}$ finales sont classés troisièmes ex-æquo.

Pour la catégorie senior, après le 1^o tour en poule, tous les participants, non qualifiés pour les tableaux excellence, seront dispatchés en tableau honneur, avec une nouvelle compétition en tableau sans repêchage.

Lorsque le nombre de combattants est égal ou inférieur à cinq, il n'y a qu'une seule poule, sans tableau final.

Les compétitions par équipes sont régies par le même règlement.

PROPOSITIONS de TIRAGE au SORT	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4
1 ^{er} de la poule	1	1	1	1
2 ^{ème} de la poule	2	2	4	3
1 ^{er} de la poule	3	4	3	4
2 ^{ème} de la poule	4	3	2	2
1 ^{er} de la poule	2	2	2	2
2 ^{ème} de la poule	1	1	3	4
1 ^{er} de la poule	4	3	4	3
2 ^{ème} de la poule	3	4	1	1

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La poule

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

Dans une même poule, 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.



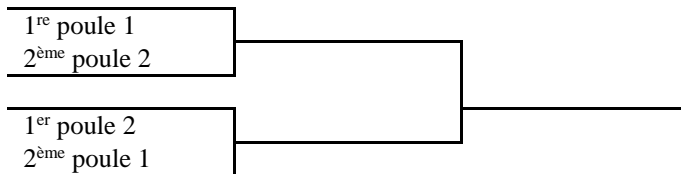
Lorsque tous les combats se sont déroulés, pour établir le classement des compétiteurs, on regarde :

- ☒ Le nombre de victoires
- ☒ S'il y a égalité sur le nombre de victoires, alors on s'intéresse au nombre de points
- ☒ Si deux compétiteurs ont le même nombre de victoires et le même nombre de points, est déclaré vainqueur celui qui a gagné le combat les opposant.
- ☒ Si 3 compétiteurs sont égaux, 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).

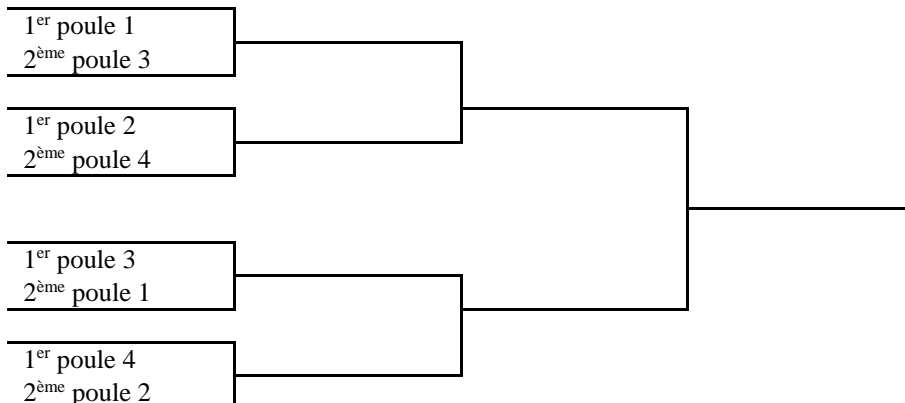
Exemple tableau de sortie de poule

Un tirage au sort est fait par la table centrale, 6 formules différentes sont possibles.

☒ 2 poules dans la catégorie :



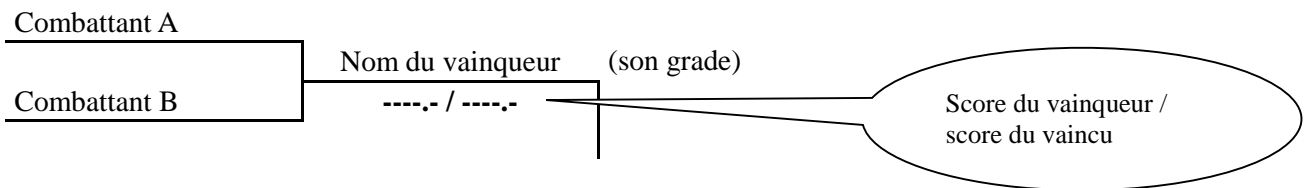
☒ 4 poules dans la catégorie :



Tableau

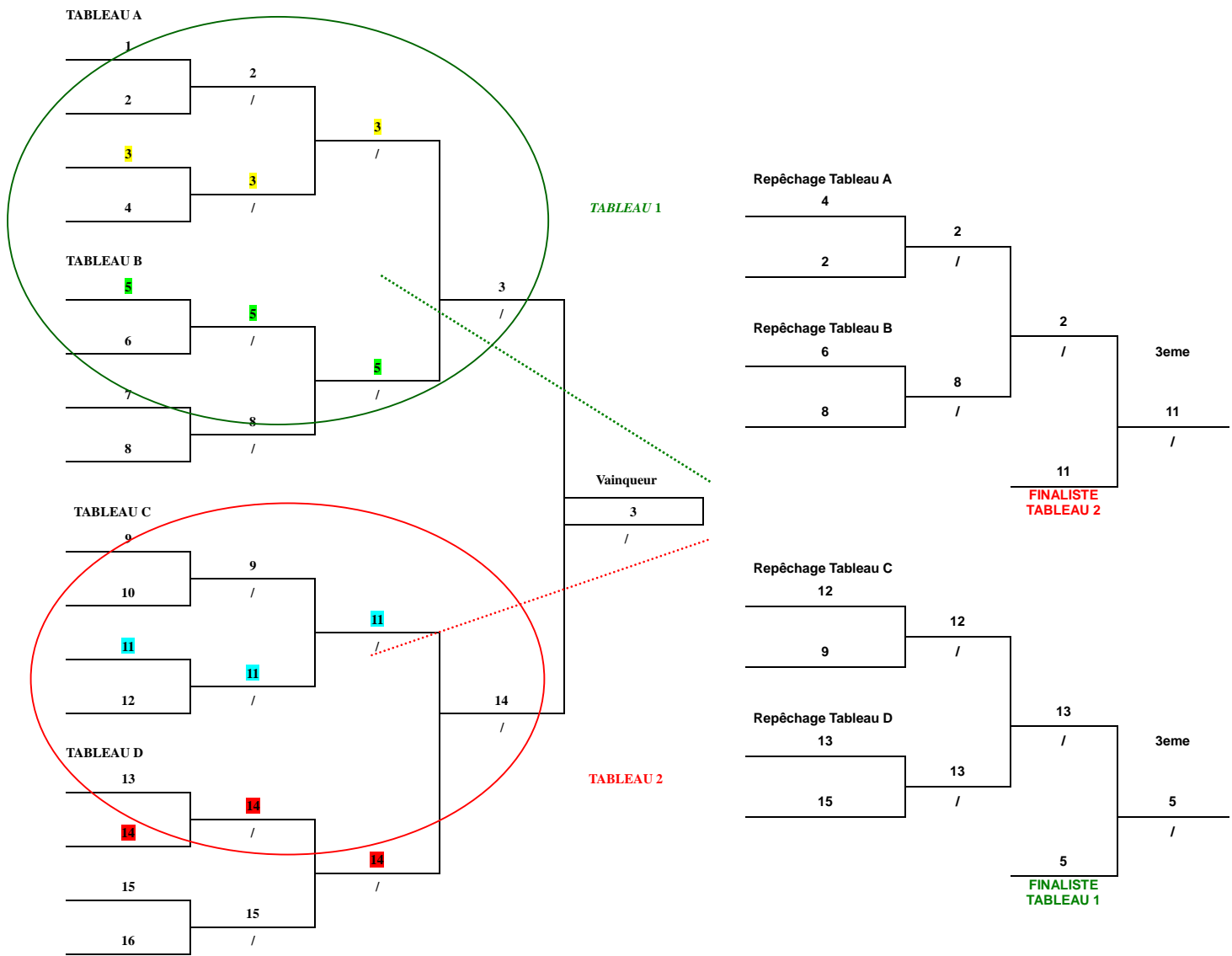
Principe de notation :

- Le nom du vainqueur doit être noté sur le trait correspondant.
- Le score doit être noté sous le nom et sous le trait ; la marque du vainqueur précède celle du vaincu et est séparé d'un trait (/).
- La marque se fait toujours en « 3 chiffres-point-les pénalités ».



Principe du double repêchage (non utilisée en FSGT) :

- Le repêchage des tableaux se fait à partir des ½ 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.



Suivi de tableau

Remplissage :

Un combat concerne 2 personnes reliées par un trait commun, le nom du vainqueur est écrit sur le trait qui avance le tableau.

Sous le trait noter comme suit : score vainqueur/score perdant. (100/000)

Notation au centième 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).

Ecriture de l'égalité :

En FSGT, pas de golden score (égalité ou en tableau, décision), sauf tournoi exceptionnel, dans ce cas on appliquera la procédure suivante :

Noter le résultat du combat (ex 001/001) avant le début du Golden Score.

Le Remettre ou laisser le score au compteur.

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

001 / 001 à inscrire sous le nom du vainqueur.

1 victoire mais le vainqueur n'aura pas de point.

Suivi des combats

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

Quelque 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,
- En tant que commissaire sportif, ne jamais coacher un combattant.

LES TEMPS DE COMBAT

En manifestations officielles le temps de combat est de :

- Seniors masculin : 4'
- Seniors féminin : 4' (au 1er janvier 2014).
- juniors : 4'
- Cadets : 4'
- Minimes : 3''
- Benjamins : 2' décision obligatoire à la fin du combat.

Le Golden Score (avantage décisif) n'est pas appliqué en FSGT sauf tournoi exceptionnel. Quand il sera appliqué, il n'y aura aucune limite de temps.

En Shiaï les temps de combat sont de :

- 3' pour les ceintures noires.
- 2' pour les ceintures marron.



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 ?

La Commission spécialisée des dan et grades équivalents donne la possibilité aux compétiteurs, masculins et féminins, à partir des cadets ceinture marron, avec l'accord de leur professeur, de 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

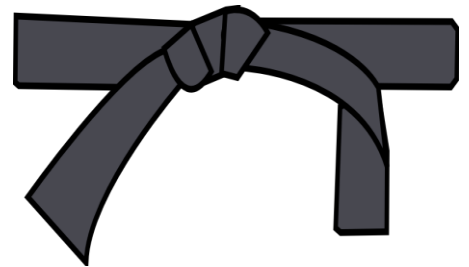
Pour le 1^{er} Dan il faut:

- 5 victoires consécutives + 44 points minimum (Cumulable sur plusieurs manifestations).
- Des combats de rattrapage sur une seconde animation shiai peuvent être 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 quelque 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** auront la possibilité de capitaliser des points pour le grade suivant (uniquement sur la compétition en cours). Ces points seront validés dès lors que le candidat remplira les conditions d'accès au grade suivant.