

ECOLE ARBITRAGE



COMMISSAIRE

SPORTIF

Ligue de Seine et Marne

Juin 2010

TABLE DES MATIERES

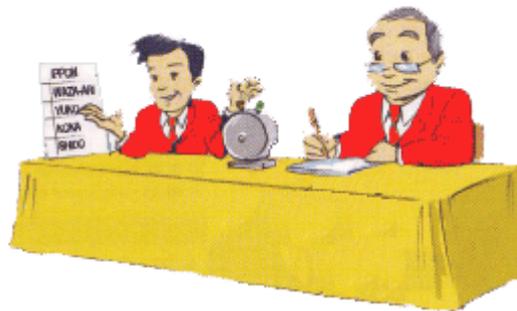
LE COMMISSAIRE SPORTIF	3
♦ ROLE DU COMMISSAIRE SPORTIF :	3
♦ LES TACHES DU COMMISSAIRE SPORTIF SONT :	3
PREPARATION	4
♦ LA TENUE :	4
♦ LE MATERIEL :	4
LA PESEE	5
♦ LE PASSEPORT :	6
♦ LA LICENCE SPORTIVE FFJDA :	8
♦ LE CERTIFICAT MEDICAL :	9
♦ LE POIDS DU COMBATTANT :	10
LE SUIVI DE LA COMPETITION	11
♦ L'APPEL DES COMBATTANTS :	11
♦ LES DOCUMENTS DE COMPETITION :	12
♦ LA POULE :	14
♦ LE TABLEAU :	18
LE SUIVI DES COMBATS	22
♦ INSTRUCTIONS GENERALES :	22
♦ LES TEMPS DE COMBATS :	23
♦ LES TEMPS D'IMMOBILISATION :	23
♦ TABLEAU RAPPELANT LA SIGNIFICATION DES PRINCIPALES ANNONCES DE L'ARBITRE :	24
EVOLUER EN TANT QUE C.S.	27
♦ ACCEDER AU NIVEAU CLUB :	27
♦ ACCEDER AU NIVEAU DEPARTEMENTAL :	27
♦ ACCEDER AU NIVEAU REGIONAL :	27
♦ ACCEDER AU NIVEAU INTERREGIONAL :	28
♦ ACCEDER AU NIVEAU NATIONAL :	28
CODE MORAL DU JUDO	29

Le commissaire sportif

◆ Rôle du 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 ; c'est pour cette raison que nous apportons une attention particulière à sa formation.

Lors de chaque manifestation, il est placé sous la tutelle du responsable des commissaires sportifs, lui-même sous la responsabilité d'un membre élu et d'un instructeur d'arbitrage.



◆ Les tâches du commissaire sportif sont :

- le contrôle des pesées et des passeports,
- le suivi de l'organisation de la compétition dont il a la charge,
- le suivi des combats se déroulant sur son tapis,
- l'encadrement de la table

PREPARATION

La Convocation :

Un tableau prévisionnel des manifestations est envoyé au commissaire sportif au début de chaque mois soit par courrier, soit par mail par le responsable des Commissaires Sportifs.

Ce tableau précise les dates et les lieux où se dérouleront les différentes manifestations.

En cas de non disponibilité, le commissaire sportif est prié d'en informer le responsable au plus vite pour lui trouver un éventuel remplaçant.

◆ La Tenue :

Le respect du commissaire sportif n'est pas simplement basé sur la qualité du travail mais également sur l'image qu'il donne. Il est donc important de s'habiller de façon correcte et d'éviter les tenues trop décontractées.

◆ Le Matériel :

Le commissaire sportif est tenu d'apporter son matériel personnel :

- un ou deux stylos
- un blanc
- un surligneur
- un crayon à papier

LA PESEE

La pesée officielle de la compétition incombe à l'équipe des commissaires sportifs (en réalité souvent avec la commission sportive).

Au cours de celle-ci, les commissaires sportifs répartis par deux par table de pesée, doivent vérifier pour chaque combattant chacun des points suivants :

- le passeport
- la licence sportive
- le certificat médical
- le poids du combattant

Chaque commissaire sportif doit respecter les règles suivantes :

- Arriver environ 15 minutes avant le début de la pesée,
- Remplir la feuille de pesée le plus lisiblement possible et apposer son nom et sa signature en bas de page à la fin de la pesée,
- Respecter les instructions particulières d'inscription données par le responsable de la pesée (signature des combattants, fluo, ...),
- En cas de non-conformité, conserver le passeport et les documents du combattant et les transmettre au responsable de la pesée.
- Avec le nouveau logiciel fédéral, l'enregistrement du poids sera automatique.

ATTENTION : quel que soit le cas, le refus d'une inscription ne peut être décidé que par le responsable ou le délégué de la compétition ; les commissaires sportifs ne sont pas habilités à refuser un combattant.

◆ Le Passeport :

Le passeport sportif est *l'historique* du combattant, il est valable huit ans et contient toutes les informations sportives de son propriétaire. Le passeport *jeune* est autorisé jusqu'à la catégorie d'âge **Minime 1**. Au delà, le combattant est tenu de présenter un passeport adulte.

Le commissaire sportif doit vérifier la présence des éléments suivants sur le passeport :

- le passeport doit être en cours de validité (inférieur à huit ans),
- la première page contenant les informations de titulaire doit être entièrement remplie,
- une photo du combattant doit être apposée à l'emplacement prévu à cet effet et tamponnée par une autorité fédérale (ligue, CORG, club...),
- le combattant et son tuteur légal (si le combattant est mineur) doivent avoir signé le passeport à l'emplacement prévu à cet effet (1^{ère} page),
- les grades doivent être signés et le grade du combattant doit être égal ou supérieur au minimum requis pour la compétition (cf textes officiels) ; si un ou plusieurs grades ne sont pas signés, le combattant devra combattre avec la ceinture correspondant au dernier grade homologué,
- les grades doivent être signés jusqu'à la ceinture marron par un professeur diplômé d'état, et au delà par le secrétariat du CORG,
- En cas d'homologation en cours d'un grade de ceinture noire, le combattant pourra présenter un justificatif signé du secrétariat du CORG attestant de la présente homologation accompagné d'une pièce d'identité,

◆ La licence sportive FFJDA :

La licence sportive est l'engagement du sportif auprès de la fédération française de judo.

Son acquisition permet entre autre de mutualiser les moyens financiers et ainsi d'organiser les manifestations sportives. Elle garantit par ailleurs que le combattant est assuré durant les entrainements en club et au cours des compétitions.

Son acquisition est donc obligatoire pour participer aux manifestations.

Le combattant doit prouver l'acquisition de cette licence, soit en présentant une carte de licence à son nom, soit en apposant le timbre de licence associé sur son passeport sportif. Dans de plus rares cas (perte, vol), le combattant pourra présenter un duplicata délivré par la FFJDA.

Pour être autorisé à combattre, le combattant doit pouvoir présenter deux licences (ou timbres) dont celle de l'année sportive en cours dans un club.

ATTENTION : la présentation du formulaire de demande de licence (feuille volante) n'est pas suffisante à l'acceptation en compétition.

◆ Le certificat médical :

Un certificat médical *de non contre-indication médicale apparente à la pratique du judo (jujitsu), y compris en compétition* est obligatoire à chaque manifestation officielle de la FFJDA ou de ses organismes décentralisés (compétitions interrégionales, régionales, départementales,...).

Pour être valable, celui-ci doit daté de **moins d'un an (date lisible)** et comprendre le nom, le cachet et la signature du médecin délivrant.

Si plusieurs formulations sont possibles, le certificat doit spécifier obligatoirement les termes de *pratique du judo* et *en compétition*.

Il peut être présenté de diverses façons :

- certificat médical sur feuille,
- certificat médical tamponné sur le passeport avec mention *judo en compétition* écrit lisiblement.
- Certificat médical tamponné sur le passeport avec case *compétition* signée et tamponnée à l'endroit prévu à cet effet.

Le certificat médical de moins d'un an avec mention ou croix "compétition"

Les timbres de licences FFJDA (deux au minimum)

◆ Le poids du combattant :

Lorsqu'un combattant en est règle vis-à-vis des instructions précédentes, celui-ci est alors invité à monter sur la balance officielle de la table pour faire enregistrer sa catégorie de poids en respectant les instructions suivantes ou prioritairement celles du responsable de la pesée.

Les combattants doivent se présenter aux heures et pesées définies préalablement ; un combattant en retard pourra être disqualifié par le responsable de la compétition. **Ils doivent être pesés en sous-vêtements.**

Les commissaires sportifs doivent être du même sexe que les compétiteurs à la pesée.

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

Si deux balances indiquent des poids différents, le poids de la balance favorisant le plus le combattant sera retenu.

Aucune tolérance de poids n'est acceptée (sauf disposition contraire de l'organisation en cas d'animation).

Lors d'un championnat de premier échelon (département) , le combattant s'inscrit dans la catégorie de poids qui lui correspond.

Lors d'un championnat sur qualification, aucun changement de poids vers le bas n'est permis ; le changement de poids vers une catégorie supérieure est permis à tous les échelons (sauf les seniors au niveau national).

Les changements de catégorie de poids doivent être mis en évidence selon le code défini par le responsable de la pesée (fluo par exemple).

LE SUIVI DE LA COMPETITION

Au cours de la manifestation, le commissaire sportif est responsable du suivi de la compétition dans la ou les catégories qui lui a (ont) été attribuée (s).

Sa tâche consiste à :

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

◆ L'appel des combattants :

Pendant chaque combat, le commissaire sportif doit appeler, (au micro), les combattants suivants.

L'appel se fait par le nom de famille et doit préciser le tapis sur lequel va se dérouler le combat.

Si plusieurs combattants portent le même nom, il convient de préciser le prénom et de vérifier, dans la mesure du possible, qu'il s'agit du bon combattant.

Ex : Tapis n° ____, se présentent Dupont / Dubois

Le commissaire sportif doit vérifier que le temps de récupération du combattant a bien été respecté.

A titre indicatif, il est de 4 minutes pour les benjamins, 6 minutes pour les minimes et 10 minutes pour les autres catégories d'âge supérieures en manifestations officielles.

Aucun temps de repos n'est obligatoire lors des compétitions de grades.

Une fois les combattants sur le tapis, le commissaire sportif appelle alors les combattants suivant à se préparer.

A l'issue du combat (lorsqu'ils sont sortis du tapis), le commissaire sportif peut annoncer le nom du vainqueur.

Ex : Tapis n° ____, se préparent Martin / Jacques
(A la fin du combat) Vainqueur _____

ATTENTION : il convient de vérifier que personne ne parle avant de commencer une annonce au micro.

◆ Les documents de compétition :

A l'issue de chaque combat, le commissaire sportif doit inscrire le résultat de celui-ci sur les feuilles de compétitions qui lui sont confiées.

Ces feuilles peuvent être de types différents :

- Poules de 3, 4, 5 ou 6 combattants (6 uniquement en shiai)
- Tableau simple
- Poules puis tableau
- Tableaux à double repêchage

En tout état de cause, il convient de respecter les instructions communes suivantes.

Cette feuille est la seule trace officielle de la compétition auprès des instances fédérales. Il est donc important de remplir fidèlement le résultat de chaque combat, et ce, le plus lisiblement possible.

A partir de la catégorie d'âge des cadets, les manifestations officielles sont le support des passages de grades (ceintures noire) par le biais de la relation grades-championnats. Les combattants, en fonction du nombre de Ippon et Waza-ari marqués, se voient attribuer un nombre de points comptants pour leur passage de grade.

Il convient donc de reporter fidèlement le nombre de valeurs marquées mais aussi de pénalités comme décrit ci-dessous.

Le commissaire sportif doit ainsi écrire l'affichage de fin de combat en inscrivant dans l'ordre, le nombre de Ippon, de Waza-ari et de Yuko marqués, suivi éventuellement et de façon distincte (entre parenthèses, en indice ou exposant, dans une couleur différente, ...) du chiffre ou de la lettre correspondants aux pénalités reçues au cours du combat.

Les différentes pénalités sont décrites ici :

- Avertissement pour non combativité = annoncé Shido par l'arbitre
-> Ecrire le **chiffre 1** pour les pénalités ; exemple : 000 / 000.**1**
- 1 Shido = 1 Yuko pour l'adversaire -> Ecrire le **chiffre 2** pour les pénalités ; exemple : 001 / 000.**2**
- 2 Shido = 1 Waza-ari pour l'adversaire -> Ecrire le **chiffre 3** pour les pénalités ; exemple : 010 / 000.**3**
- Hansoku-Make par cumul de 3 Shidos = 1 Ippon pour l'adversaire -> Ecrire le **chiffre 4** pour les pénalités ; exemple : 100 / 000.**4**
- Hansoku-Make direct avec possibilité de continuer la compétition = 1 Ippon pour l'adversaire -> Ecrire la **lettre H** pour les pénalités ; exemple : 100 / 000.**H**
- Hansoku-Make direct avec interdiction de continuer la compétition = 1 Ippon pour l'adversaire -> Ecrire la **lettre X** pour les pénalités ; exemple : 100 / 000.**x**
- Victoire par Forfait (Fusen-Gashi) = 1 Ippon pour l'adversaire -> Ecrire la **lettre F** pour les pénalités ; exemple : 100 / 000.**F**
- Victoire par arrêt médical = 1 Ippon pour l'adversaire -> Ecrire la **lettre M** pour les pénalités ; exemple : 100 / 000.**M**
- Victoire par Abandon (Kiken-Gashi) = 1 Ippon pour l'adversaire (*à voir avec les autres commissaires pour la lettre*).

De plus, lorsqu'un combattant est arrêté par le médecin au cours d'un combat, il convient au commissaire sportif de demander au médecin si ce combattant est autorisé à continuer la compétition.

Afin de gérer au mieux les temps récupération, le commissaire sportif est invité à noter l'heure à l'issue de chaque combat.

Lorsqu'une catégorie est en passe d'être terminée, le commissaire sportif prévient le responsable afin que celui-ci puisse lui confier une autre catégorie le plus rapidement possible.

Au début ou à la fin de la catégorie, le commissaire sportif signe son nom en haut ou en bas de la feuille (et la fait parvenir à son responsable) en précisant le numéro du tapis.

◆ La Poule :

L'un des documents permettant de suivre le déroulement d'une compétition est la *poule*. On désigne avec ce terme un tableau répertoriant les résultats des combats de chaque combattant avec tous les autres combattants de la poule.

Cette formule est utilisée pour les catégories contenant un très faible nombre de participants ou bien comme phase qualificative pour un tableau final (sans repêchage). La plupart des poules contiennent 3, 4, 5 ou 6 combattants.

Chaque ligne contient les renseignements sur le combattant, les résultats de chacun de ses combats et le classement final de la poule.

Il est important de respecter l'ordre des combats afin d'optimiser les temps de récupération des combattants.

Afin de remplir au mieux ce document, il convient de respecter les instructions suivantes :

- Dans chaque case, il faut indiquer soit un V (victoire) ou un D (défaite) selon que le combattant a gagné ou perdu le combat en question.
- Il faut aussi inscrire l'affichage complet des avantages et des pénalités du combattant reçus au cours du combat.

Exemple : V ou D
 100 000.₂

* Le nombre de points est déterminé par l'avantage qui a permis le gain du combat : 10 points pour Ippon, 7 points pour Waza-ari et 5 points pour un Yuko. **Il n'y a pas de cumul de points.**

- **Une défaite ne donne aucun point.**
- **Une victoire par décision de l'arbitre comptabilise une victoire mais AUCUN point.**

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 :

- Le classement se fait toujours prioritairement en fonction du nombre de victoires.
- En cas d'égalité de victoires entre plusieurs combattants, on regarde le nombre de points.
- En cas d'égalité de points entre deux combattants, la meilleure place est attribuée au combattant ayant gagné le combat opposant les 2 combattants ex-æquo.
- En cas d'égalité de victoires et de points entre 3 ou 5 combattants, une poule avec chacun des combattants ex-æquo doit être refaite afin d'attribuer les places au classement final de la poule de départ.

Lorsqu'un combattant ne se présente pas sur le tapis (Fusen-Gashi - lettre F) ou reçoit un Hansoku-Make avec interdiction de poursuivre la compétition (lettre X), le résultat du combat est inscrit dans la case correspondante selon les règles définies précédemment, puis la ligne et la colonne du combattant sont barrées ou surlignées pour mettre en évidence le retrait du combattant.

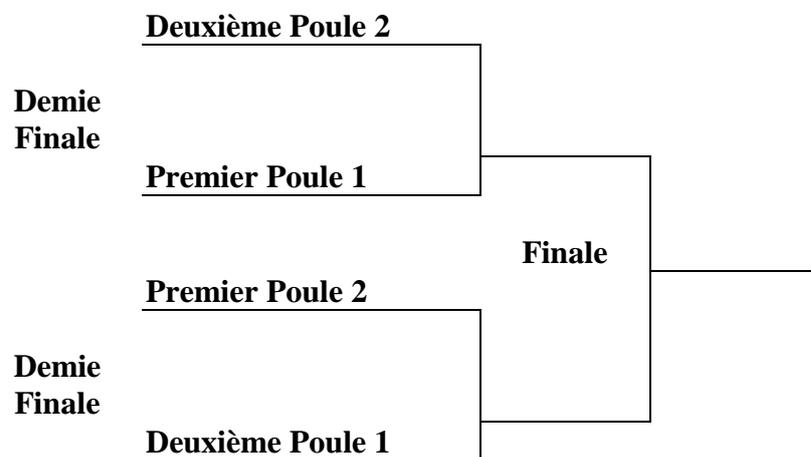
Le classement final est alors établi sans tenir compte des combats barrés ou surlignés, tout comme si le combattant n'avait jamais participé à la manifestation (attention les points éventuels peuvent être comptabilisés pour la relation grade – championnat).

On peut assister en suite à un croisement de poules pour une même catégorie de poids (une poule de 3 combattants et une poule de 4 combattants).

Après avoir fait le classement par poule, il faut procéder au croisement des deux premiers et des deux deuxièmes, pour établir les demi-finales, de la façon suivante :

- Le deuxième de la poule 2 rencontre le premier de la poule 1,
- Le premier de la poule 2 rencontre le deuxième de la poule 1.

- Puis les deux vainqueurs de ce croisement se rencontrent pour la finale.



⇒ **Exemple :**

La poule suivante donne un exemple de remplissage avec 5 combattants.

Nom Prénom		1	2	3	4	5	Vict	Pts	Class
Jean	1		V 001	D 000.1	V 001	D 010	2	10	3
Grégoire	2	D 000		V 001	D 000.3	V 001	2	10	4
Charles	3	V 000	D 000.2		V 010	V 010	3	14	1
Hubert	4	D 000	V 010	D 001		V 010	2	14	2
Xavier	5	V 100	D 000	D 000	D 001		1	10	5

Ordre des combats : 1X4 - 2X3 - 4X5 - 1X2 - 3X5 - 2X4 - 1X5 - 3X4 - 2X5 - 1X3

Explications des résultats de cette poule :

- Combat 1X4 : Jean gagne par Yuko (001) contre Hubert (000).
- Combat 2X3 : Grégoire gagne par Yuko (001) car Charles a écopé de 2 pénalités (000.2).
- Combat 4X5 : Hubert gagne par Waza-ari (010) contre Xavier (001).
- Combat 1X2 : Jean gagne par Yuko (001) contre Grégoire (000).
- Combat 3X5 : Charles gagne par Waza-ari (010) contre Xavier (000).
- Combat 2X4 : Hubert gagne par Waza-ari (010) car Grégoire a écopé de 3 pénalités (000.3).
- Combat 1X5 : Xavier gagne par Ippon (100) contre Jean (010).
- Combat 3X4 : Charles gagne par Waza-ari (010) contre Hubert (001).
- Combat 2X5 : Grégoire gagne par Yuko (001) contre Xavier (000).
- Combat 1X3 : Charles gagne par décision (Yusei-Gashi) (000/000.1) contre Jean.

◆ Le tableau :

Le dernier document amené à être rempli par les commissaires sportifs est le tableau, accompagné ou non d'un repêchage.

Les principales règles de remplissage des tableaux sont données ci-après :

- Un combat concerne deux personnes reliées par un trait commun ; le nom du vainqueur est écrit sur le trait qui avance dans le tableau.
- Le score du combat est écrit en dessous du trait (sous le nom du vainqueur) en inscrivant toujours **le score du vainqueur / le score du perdant**.
- Le double repêchage est réalisé selon la règle suivante : **les demi-finalistes repêchent les adversaires qu'ils ont battus**.
- Les repêchages se font par quart de tableau et disposés dans le demi-repêchage correspondant dans l'ordre de leur élimination. Un exemple ci-après montre les modalités de ce repêchage.

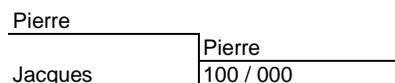
ATTENTION : le repêchage est la partie la plus complexe du déroulement de la compétition, c'est pourquoi, il faut toujours faire vérifier ses repêchages.

N'hésitez pas à demander, si nécessaire, de l'aide pour les repêchages au responsable des commissaires sportifs.

⇒ Exemple de tableau :

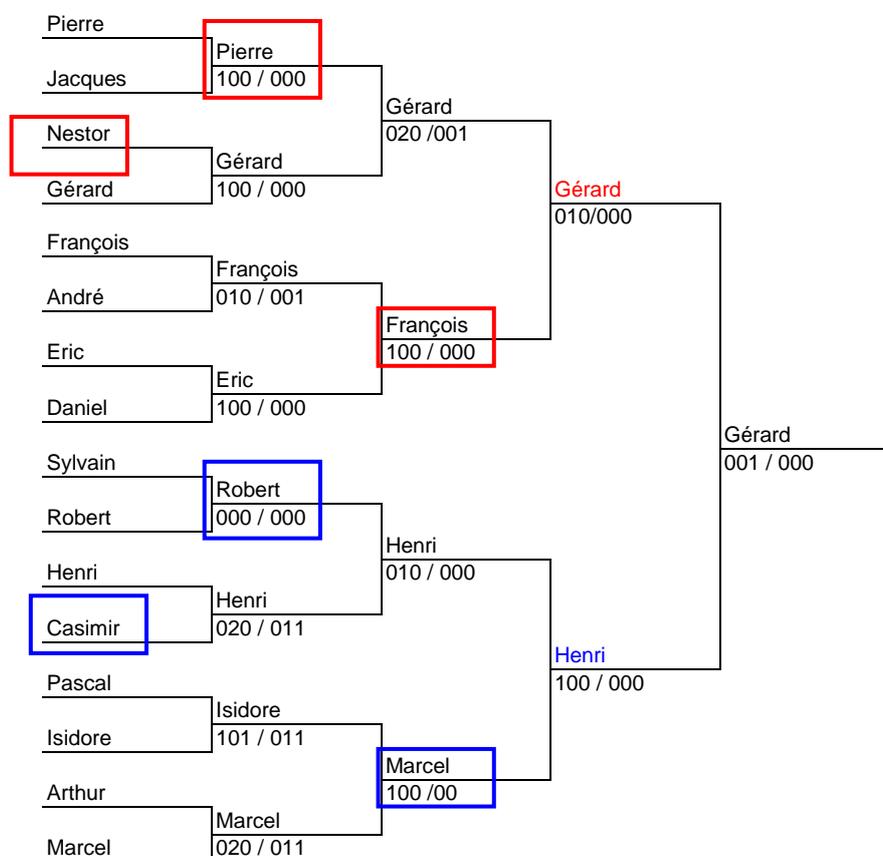


Le 1^{er} combat a lieu entre Pierre et Jacques. Le vainqueur est noté sur le trait qui avance dans le tableau, le score du vainqueur est toujours noté en premier.



Le combat suivant entre Nestor et Gérard sera noté de la même façon. Il faut faire tous les combats se trouvant à gauche de la feuille 1^{er} tour avant de passer au 2^{ème} tour (Pierre – Gérard) puis au 3^{ème} tour (Gérard – François). Si au premier tour, un combattant n'a pas d'adversaire, il avance dans le tableau sans faire de combat donc il n'y a pas de score qui accompagne son nom (exemple : Laurent dans le tableau B).

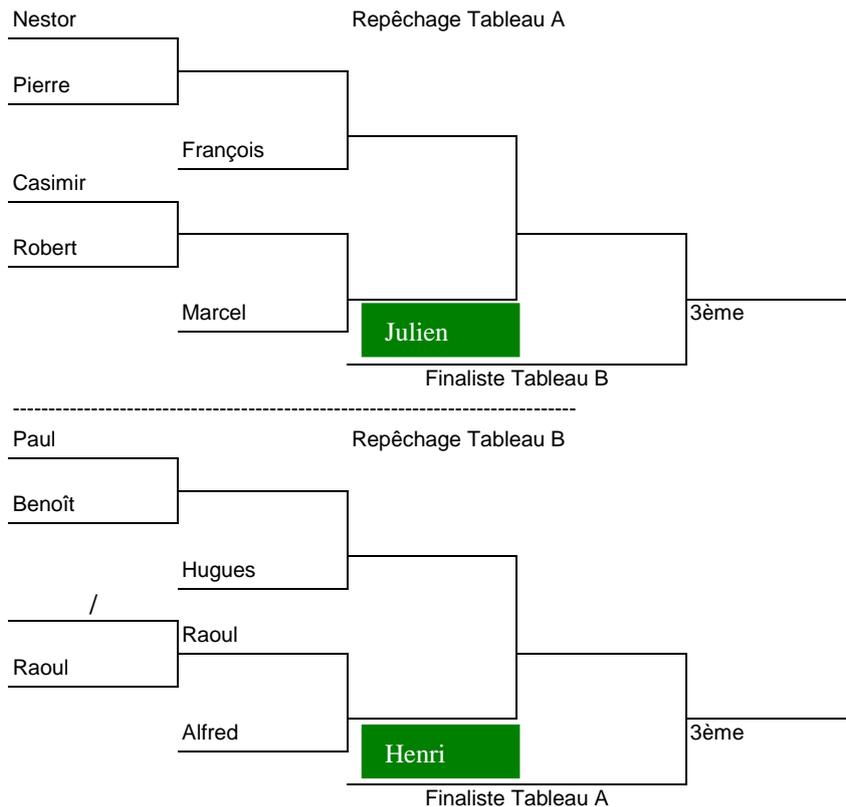
Pour réaliser le double repêchage, les demi finalistes (Gérard – Henri – Julien et Laurent) permettent à ceux qu'ils ont battu de participer au repêchage. Pour penser à tous les combattants, on commence par entourer toutes les personnes qui ont perdu contre les 4 demi-finalistes.



Même chose avec la partie basse du tableau (tableau B).

Ainsi dans le tableau "A", Nestor, Pierre, François, Casimir, Robert et Marcel sont repêchés. Dans le tableau "B", Paul, Benoît, Hugues, Raoul et Alfred sont repêchés. Dans le tableau "B", Raoul n'étant opposé à personne, il faut alors en tenir compte, ce qui modifie la façon de placer les combattant dans le tableau de repêchage.

On place ensuite les combattants repêchés dans le tableau associé.



Dans le tableau de repêchage "B", Raoul n'étant opposé à personne au 1^{er} tour de repêchage, il passe directement au 2^{ème} tour face à Alfred.

Les cases vertes sont complétées avec les 2 combattants qui ont perdu en 1/2 finale. Pour éviter que les combattants se retrouvent une nouvelle fois face à des adversaires déjà rencontrés, le perdant de la 1/2 finale du tableau "A" est placé dans le tableau de repêchage "B" pour le combat de la place de 3^{ème} et inversement pour le tableau "B".

LE SUIVI DES COMBATS

Le dernier travail du commissaire sportif est le suivi en temps réel des combats ayant lieu sur son tapis.

Plusieurs solutions de suivi sont possibles pour rendre compte des décisions de l'arbitre :

- les chronos et affichages manuels,
- les pupitres automatisés,
- le suivi informatique.

◆ Instructions générales :

Quelle que soit la méthode utilisée, il convient de respecter les règles suivantes :

- rester attentif au combat afin d'être le plus réactif possible,
- 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 que les combattants soient sortis du tapis pour remettre l'affichage à zéro. Conseil : ne remettre l'affichage à zéro qu'une fois la table prête à continuer afin d'éviter le départ précipité du combat suivant.

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

Les outils de suivi de combat étant différents selon les lieux d'organisation des manifestations, une formation à ces outils est à envisager avant le début de la compétition (pendant le tirage au sort).

◆ Les temps de combats :

En manifestation officielles le temps de combat est de :

- Séniors : 5 minutes
- Juniors : 4 minutes
- Cadets : 4 minutes (3 par équipes)
- Minimes : 3 minutes
- Benjamins : 2 minutes

En compétition de grades (shiai), le temps de combat est de :

- 3 minutes pour les ceintures noires
- 2 minutes pour les ceintures marrons

◆ Les temps d'immobilisation :

En fonction de la durée d'immobilisation, le combattant obtient la valeur correspondante :

Pour toutes les catégories

- de 15 à 19 secondes = Yuko
- de 20 à 24 secondes = Waza-ari
- 25 secondes = Ippon

◆ Les temps de repos :

- Benjamins : 4 minutes
- Minimes : 6 minutes
- A partir de cadets : 10 minutes

◆ Tableau rappelant la signification des principales annonces de l'arbitre :

INTERRUPTIONS / REPRISE DU COMBAT	
HAJIME	COMMENCEZ
MATTE	ARRETEZ
SORE-MADE	FINDU COMBAT
SONO-MAMA	NE BOUGEZ PLUS
YOSHI (après un Sono-Mama)	REPRENEZ
IMMOBILISATIONS	
OSAE-KOMI	DEBUT D'IMMOBILISATION
TOKETA	FIN D'IMMOBILISATION
AVANTAGES / PENALITES	
IPPON	VICTOIRE (100)
WAZA-ARI-AWAZATE-IPPON	VICTOIRE (020)
WAZA-ARI	GROS AVANTAGE (010)
YUKO	AVANTAGE (001)
SHIDO	PENALITE
HANSOKU-MAKE	DISQUALIFICATION (H ou X)
DECISIONS	
HANTEI	DECISION AVEC LES JUGES
HIKI-WAKE	EGALITE
YUSEI-GASHI	VICTOIRE PAR DECISION
SOGO-GASHI	VICTOIRE PAR COMBINAISON
KIKEN-GASHI	VICTOIRE PAR ABANDON
FUSEN-GASHI	VICTOIRE PAR FORFAIT

Certaines annonces sont par ailleurs accompagnées de gestes qu'il est bon de connaître dans le cas où l'on n'entend pas ou mal l'arbitre :

Les principaux gestes :



Yuko



Waza ari



Ippon



Waza Ari Awasete Ippon



Osaekomi



Toketa



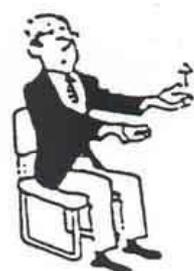
Sonomama ou Yoshi



Matte



L'arbitre demande à un judoka de rajuster son judogi en se tournant vers lui



Le juge estime qu'il y a une non progression au sol



non combativité



l'arbitre donne une pénalité



Technique non valable



Attaque en dehors de la surface



Attaque valable



Hiki Wake ou "match nul"



Kachi, l'arbitre désigne le vainqueur de combat



Docteur

EVOLUER EN TANT QUE C.S.

Le commissaire sportif en tant qu'officiel de la fédération peut au cours des années souhaiter évoluer pour officier à des niveaux supérieurs.

Cette partie récapitule les modalités d'accès aux niveaux supérieurs :

◆ Accéder au niveau club :

→ A l'initiative du professeur

* les modalités de passage sont laissées à la discrétion du club.

◆ Accéder au niveau départemental :

→ Sur candidature personnelle

- Etre ceinture orange
- Participer au stage départemental
- Participer au moins à 3 manifestations départementales
- 1 an en tant que stagiaire départemental

◆ Accéder au niveau Régional :

→ Sur proposition de l'instructeur départemental

- Etre ceinture verte
- Participer au stage régional
- Participer au moins à 3 manifestations régionales
- 1 an en tant stagiaire régional

ATTENTION : l'accès à un niveau supérieur n'empêche pas une participation toujours active aux niveaux inférieurs.

- ◆ Accéder au niveau interrégional :
- Sur proposition de l'instructeur Régional
- Etre ceinture marron
- Participer au moins à 2 manifestations interrégionales
- 2 ans en tant que stagiaire interrégional

- ◆ Accéder au niveau national :
- Sur proposition de l'instructeur interrégional
- Etre 1^{er} DAN
- Participer au moins à 3 manifestations nationales
- 3 ans en tant que stagiaire national

CODE MORAL DU JUDO

La politesse

C'est respecter autrui

Le courage

C'est faire ce qui est juste

La sincérité

C'est s'exprimer sans déguiser sa pensée

L'honneur

C'est être fidèle à la parole donnée

La modestie

C'est parler de soi-même sans orgueil

Le respect

C'est faire naître la confiance

Le contrôle de soi

C'est savoir taire sa colère

L'amitié

C'est le plus pur des sentiments humains

Jigorō Kanō, fondateur du Judo

