



Présentation de la formation CS1

**Présentation des règles du Commissaire sportif
de niveau départemental (N1)**

2013-2014



Pour toutes infos, questions :

cs@judo38.com



La formation

- **Elle consiste en :** - 4 dates de tenue de table.
 - Sur la dernière date, un EXAMEN écrit sera effectué avant le début de la compétition.

- **L'examen écrit :** - Dure 30 minutes, et porte sur le savoir que doit avoir le Commissaire Sportif
 - La note nécessaire pour valider l'examen est de **14/20**. Entre 12 et 14, un rattrapage est nécessaire, et est fait en fin de compétition.



- **Le jour des compétitions :**
 - Arriver au moins **½ heure** avant la fin de la 1^{ère} pesée.
 - La personne désignée pour la pesée doit arriver **15 minutes** avant le début de la 1^{ère} pesée.
 - Venez signaler votre arrivée directement à la table centrale.

EN CAS D'ABSENCE

Contactez un responsable au moins une semaine à l'avance, afin d'organiser le remplacement.

En cas d'absence non-justifiée, l'examen ne sera pas validé.



La pesée

- **Déroulement_:**

- Un combattant arrive, et vous donne son passeport
- Vérifiez que le passeport est en règle (Diapo suivante)
- Le combattant monte sur la balance, attendez que le poids indiqué soit stable
- Vous flashez le code-barres du passeport ou de la licence
- Le combattant est maintenant enregistré



La pesée

Ce qu'il faut vérifier :

Document officiel de la Fédération Française de Judo et des Disciplines Associées

NOM MARTON
prénom Hugo

IDENTITÉ DU TITULAIRE

Date de naissance: 15 juillet 2005
Lieu de naissance: Paris
Adresse: 21/25 avenue de la porte de Châtillon
Code postal: 75014
ville: Paris
Code postal: [] [] [] []
ville: [] [] [] []
N° adhésif fédéral: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Hugo MARTON
Titulaire Représentant légal
Passport délivré le 23 septembre 2005

L'identité du combattant doit correspondre à la photo, tamponnée.

Le combattant est dans la bonne catégorie d'âge

Le passeport est signé, et est valide (moins de 8 ans)

MARTON Claire

IDENTITÉ DU TITULAIRE

Nom de jeune fille: MARTON
Prénom: Claire
Date de naissance: 13 août 1982
Lieu de naissance: Paris
1^{re} nationalité: française 2^e nationalité:
Domicile: 21/25 avenue de la porte de Châtillon
CP 75014 Ville: Paris
Domicile: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
CP [] [] [] [] Ville: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

pour les mineurs
authentifiant l'exactitude
des renseignements fournis

Signature
13 septembre 2005



La pesée

- Le certificat médical :
 - peut être présenté en feuille volante, et doit porter la mention « Judo en compétition » et datant de moins d'un an
 - peut être présenté dans le passeport, avec la mention ci-dessus, ou la case Compétition cochée.
- La licence :
 - Le passeport doit comporter **2 timbres de licence**, dont celle de l'année en cours.

Un CS ne peut en aucun cas refuser un combattant.
En cas de problème, il faut contacter le responsable de la pesée.



La tenue / matériel du CS

- **Tenue** : le tee-shirt des CS, un pantalon sombre. Pas de survêtements de club.

On doit voir que vous êtes CS

- **Matériel** : Deux ou trois stylos bleu ou noir, un crayon papier, une gomme, un surligneur et un correcteur blanc.
- **Comportement** : Soyez attentifs. Pas de portable, pas de MP3. Évitez de trop bavarder. Soyez soigneux sur le tableau que vous rendez.



Les gestes de l'Arbitre



Matte



Hantei



Hiki-wake



Osaekomi



Toketa



Annulation



Yuko



Waza-ari



Waza-ari
awazate ippon



Ippon



Shido



Sonomama/Yoshi



L'appel des combattants

- Lors du premier combat, on appelle les premiers combattants à monter sur le tapis. **L'annonce doit être courte.**

« Tapis 4: se présentent A, B »

- Lorsque les deux combattants sont montés sur le tapis, on peut annoncer les combattants suivants :

« Se préparent C, D »

- Dans les deux cas, le 1^{er} appelé a la **ceinture rouge**



L'appel des combattants

- Il faut **annoncer les combats importants** (demi-finale, finale, place de 3) : **l'annonce doit être la plus complète possible**:

« **Tapis 4, pour la 1^{ère} demi-finale catégorie -44Kg, se présentent A, D** »

- A la fin du combat, il peut être utile d'appeler le vainqueur du combat, pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur de notation.



Le responsable de table

- Doit aller chercher les tableaux pour son tapis à la table centrale
- Doit **vérifier** que les tableaux soient bien remplis (lisibles, classements, repêchages...) avant de le ramener à la table centrale
- Doit signer (au dos) le tableau lorsque celui-ci est correctement rempli
- Doit rapporter le tableau à la table centrale



Les temps de combats/repos immobilisation

- Les temps de combats dépendent de la catégorie :

<u>Catégorie</u>	<u>Durée du combat</u>
Benjamins	2 minutes
Minimes	3 minutes
Cadets	4 minutes
Juniors	4 minutes
Séniors	5 minutes



Les temps de combats/repos immobilisation

- Les temps de repos :

<u>Catégorie</u>	<u>Temps de repos</u>
Benjamins	4 minutes
Minimes	6 minutes
Cadets	10 minutes
Juniors	10 minutes
Séniors	10 minutes

- Le temps d'immobilisation est le même pour toute catégorie :
Yuko : 10 à 14 secondes Waza-ari : 15 à 19 secondes

Ippon : 20 secondes



Avantage Décisif

- Il arrive qu'à la fin d'un combat, les combattants soient à égalité. Dans ce cas, on utilise l'avantage décisif
- Les chronomètres sont remis à zéro et tous les avantages sont conservés. On part alors sur une durée de combat illimitée tant qu'aucun point n'est marqué
- L'avantage décisif s'applique aussi aux équipes, selon la catégorie.



La notation des points

- Notation des points pour les **POULES ET TABLEAUX** :

- Les points sont notés en 100^{ème} :

IPPON	WAZA-ARI	YUKO	SHIDO
0	0	0	0

- Le 1^{er} chiffre correspond au nombre de **IPPON**
- Le 2^{ème} au nombre de **WAZA-ARI**
- Le 3^{ème} au nombre de **YUKO**

- Le 4^{ème} chiffre, indique le nombre de **SHIDO**, et peut aussi indiquer une blessure, un abandon, un hansokumake... Il est **précédé d'un point.**



La notation des points

- On note un **abandon** avec un A : **000.A**
- On note une **blessure** avec un M : **000.M**
- On note un **Hansokumake** avec un H : **000.H** si le combattant peut continuer la compétition
- On note un **Hansokumake** avec un X : **000.X** si le combattant ne peut pas continuer la compétition

IPPON	WAZA-ARI	YUKO	SHIDO
0	0	0	0

- Dans cette notation, **on note les points du gagnant, mais aussi ceux du perdant**. On place toujours les points du gagnant **AVANT** ceux du perdant.

Exemple : **021.0 / 014.0**



Les pénalités

- Lors d'un combat, un combattant peut être sanctionné. On lui donne alors un Shido.
- Les trois premiers Shido ne donnent aucun avantage à l'adversaire, ils seront comptabilisés seulement en fin de combat pour désigner le vainqueur en cas d'égalité.
- Le 4ème Shido donne la victoire à l'adversaire.



Les poules

	Nom	Prénom	Club	1	2	3	4	5	Nombre victoire	Nombre points	CLASSEMENT
1		Alain			V 110			D 010			
2		Jean		D 010.3							
3		Pierre					V 100				
4		Henry				D 000.2					
5		Luc		V 011							



Les poules

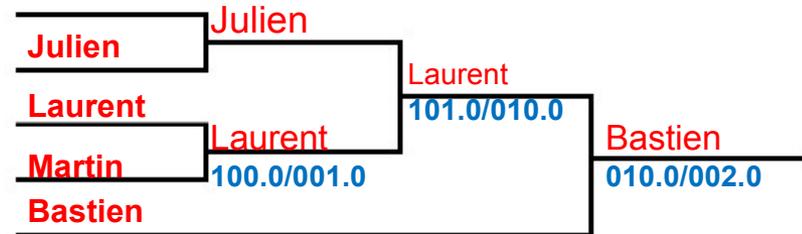
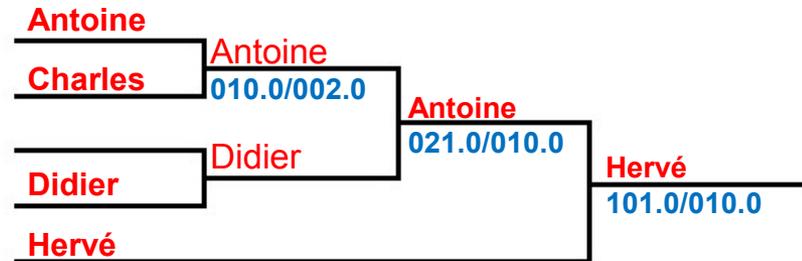
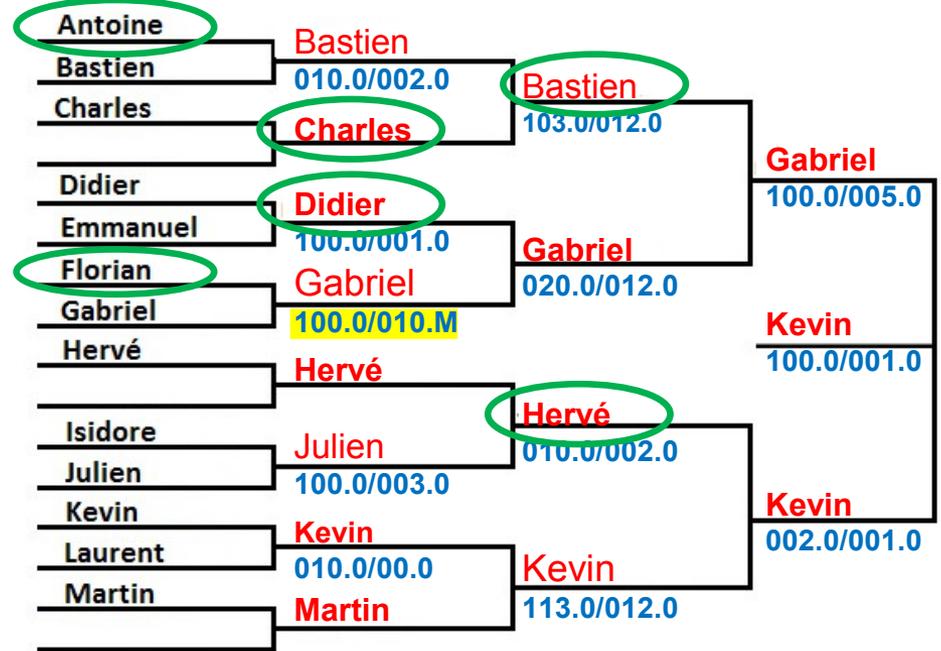
	Nom	Prénom	Club	1	2	3	4	5	Nombre victoire	Nombre points	CLASSEMENT
1		Alain			V 110	V 100	D 000.3	D 010	2	20 pts	2ème
2		Jean		D 010.3		V 100	V 100	D 001	2	20 pts	3ème
3		Pierre		D 010	D 001		V 100	D 000	1	10 pts	4ème
4		Henry		V 010	D 000	D 000.2		D 000	1	7 pts	5ème
5		Luc		V 011	V 100	V 100	V 010.2		5	32 pts	1er



Les tableaux

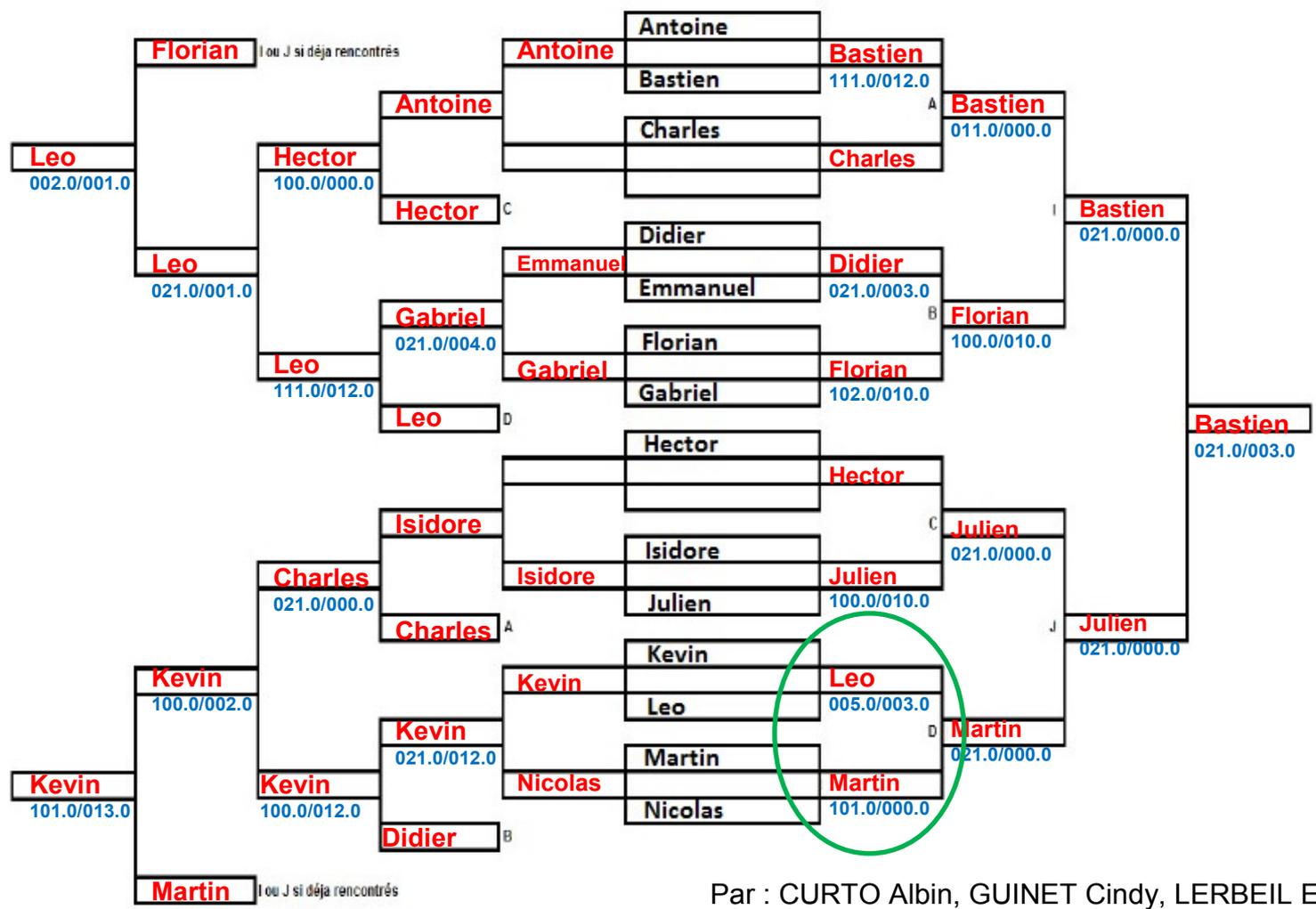
• Tableau à double repêchage

- Points notés en 100^{ème}
- Repêchage en demi-finale



Les tableaux

- Tableau à repêchage systématique



Les tableaux

• Tableau par équipe

Cat.	Poids	Club	Tour 1		Tour 2		Tour 3		Tour 4		Tour 5		Tour 6		Signature
			V/D	P	V/D	P	V/D	P	V/D	P	V/D	P			
-60		Alicia	V	10											
-66		Benedicte	V	5											
-73		Chloé Elena	V	5											
-81		Flore	D	0											
-90			D	0											
-100		Gabrielle	V	7											
+100		Julia	V	10											
Total victoire / points			5	37											
Vainqueur															



Le classement

- **On doit pouvoir y lire:**
 - NOM, PRENOM
 - CLUB

- Le tableau de classement doit être lisible et propre.

- Ecrivez le classement en **MAJUSCULES**

- Evitez les couleurs comme le vert, rose... pour écrire !