

UV 4 : La fonction de Commissaire sportif



Rôle du Commissaire Sportif

- Le contrôle administratif des passeports.
- Les pesées.
- Forme de la compétition et marquage:
 - Poules
 - Tableaux.
- Temps d'immobilisation et valeurs.
- Informations pratiques.

Le contrôle administratif des passeports

- L'identité.
- Cachet du Comité sur photo d'identité.
- Les licences.
- Le grade.
- Le certificat médical.

Les pesées.

- Vérification de l'inscription du combattant (sur base de donnée ou listing).
- Contrôle du poids et de la catégorie du combattant.
- Transmission des données pour le tirage au sort.

Les différentes formes de compétition

- Poules de 3, 4, 5 ou 6 combattants
- Tableaux simples
- Poules puis tableau.
- Tableaux à double-repêchage.
- Tableaux à repêchage systématique.

Les poules

Le marquage :

- La case du combattant Vainqueur est divisée par un trait horizontal en deux parties contenant les résultats du combat en dixièmes : en haut le résultat du Vainqueur : 10.0, en bas celui du Perdant : 01.0.
- La case du combattant Perdant est remplie par une croix (éventuellement avec le chiffre 1 en cas de waza ari du perdant).

Au marquage en cas de victoire par **kinza**.



01.0 (1K)
01.0

Attribution des points en poule ou en équipe (pour le classement).

- Victoire par **Waza-Ari** : **1 point**
- Victoire par **Ippon ou 2 Waza-Ari** : **10 points**
- Victoire sur **Kinza ou Décision** : **0 point**
- Victoire par **disqualification** de l'adversaire :
(**H, X, F, A, M**) : **10 points.**

- **Le classement est déterminé par :**
 - 1. le nombre de victoires**
 - 2. le nombre de points marqués**
 - 3. en cas d'égalité le résultat du combat entre les deux compétiteurs.**

Exemples – Classement en poule

ROUGE BLANC	1	3	1	2	1	2	TOTAL		CLAS- SEMENT
	2	4	3	4	4	3	VICTOIRES	POINTS	
Claude	10.0		X		X		1	10	4 ^{ème}
	01.0		X		X				
Alain	X			X		02.0	1	11	3 ^{ème}
	1			X		01.0			
Marc		02.0	10.0			X	2	21	1 ^{ère}
		00.0	00.0			1			
Charles		X		10.0	10.0		2	20	2 ^{ème}
		X		00.0	00.0				

Le tableau

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

- Un combat concerne 2 personnes reliées par un trait commun, le nom du vainqueur de ce combat 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 dans l'ordre suivant:

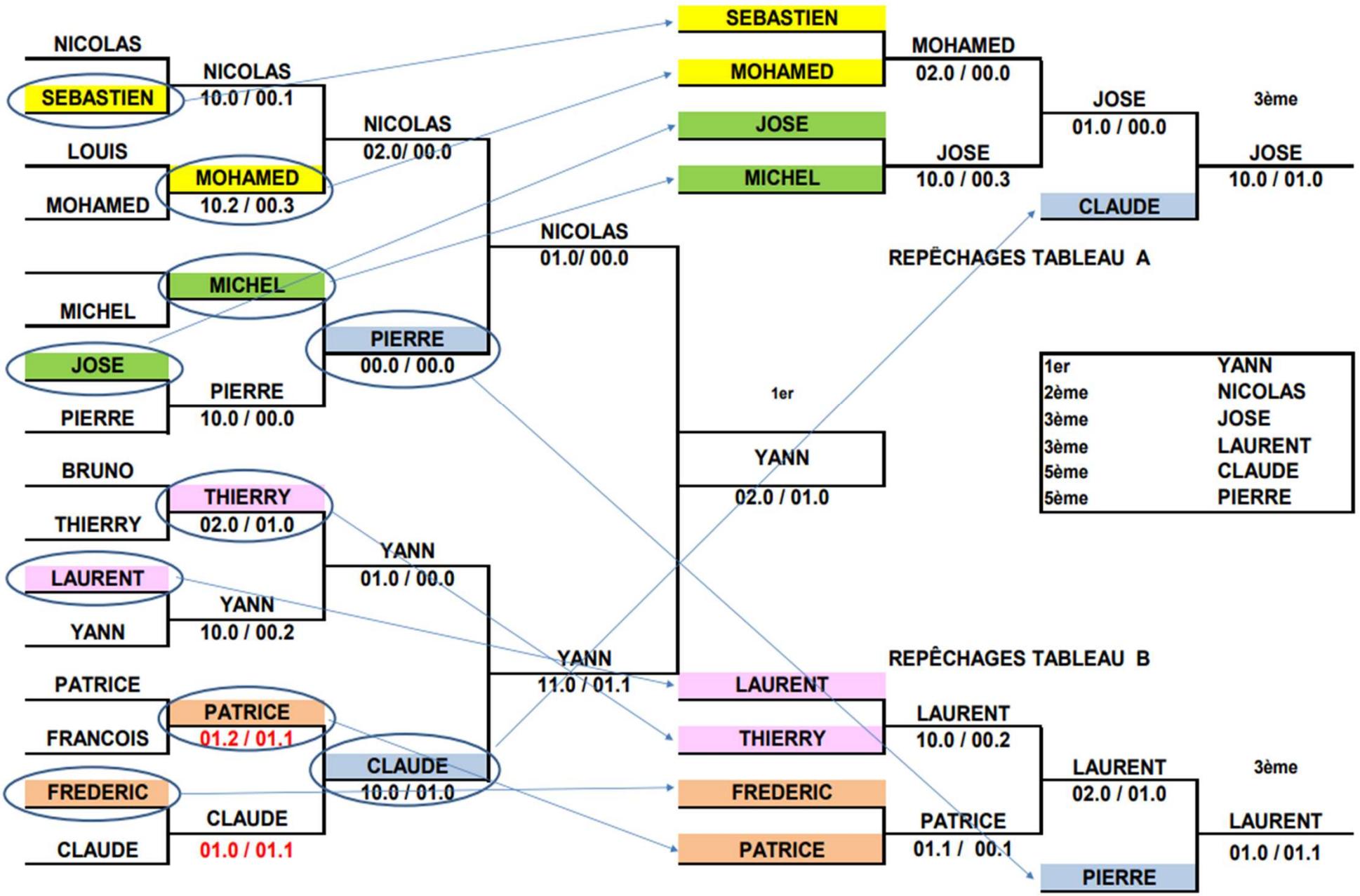
le score du vainqueur / le score du perdant.

Exemple: **11.2 / 01.2** ou **10.0 / 00.H**

Le double repêchage est réalisé selon la règle suivante :

- **Les demi-finalistes repêchent les adversaires qu'ils ont battus.**
- Les repêchages sont faits par quart de tableau et disposés dans le demi-repêchage correspondant dans l'ordre de leur élimination.
- Les demi-finalistes perdants sont croisés dans le repêchage.

TABLEAU DE COMPETITION POUR 16 COMBATTANTS AVEC REPÊCHAGE



Les temps d'immobilisation et leurs valeurs.

Temps d'immobilisation communs à toutes les tranches d'âge :

- **Kinza** : Tout contrôle dû à l'application d'une technique d'immobilisation tenue **moins de 10 secondes.**
- **Waza-Ari** : **de 10 à 19 secondes.**
- **Ippon** : **20 secondes.**

Informations pratiques.

- Effectuer 1 demi-journée en tant que Commissaire Sportif sur des manifestations du Comité de Judo 92 (voir calendrier du 92, lien : <https://comite92judo.ffjudo.com/calendrier-interactif-5>)
- Pas plus de 2 stagiaires par tapis (soit 8 ou 10 selon la configuration de la salle).
- Réservation obligatoire par email (demander au club d'envoyer un email au responsable des Commissaires Sportifs du Comité de Judo 92) avec la date choisie, « premiers arrivés, premiers servis ».