

LA RELATION GRADE-CHAMPIONNAT

Conditions à remplir pour marquer des points pour le Dan supérieur :

- être cadet au minimum,
- être soi-même au minimum ceinture MARRON,
- l'adversaire doit être de grade identique ou supérieur à partir de la ceinture MARRON,
- gagner le combat par un WAZA ARI, WAZA ARI AWAZETE IPPON ou un IPPON issu d'une action de combat même si cette action a lieu pendant le golden score.

Ne sont pas pris en compte :

- un IPPON marqué sur pénalité (3^{ème} SHIDO = HANSEKU MAKE),
- les combats gagnés sur arrêt médical, abandon ou forfait de l'adversaire,
- les combats gagnés sur des adversaires ayant un grade inférieur au sien. Par exemple : un 1^{er} Dan ne marque pas de point sur une ceinture marron.

Particularités :

- les cadets 2^{ème} et 3^{ème} année 1^{er} Dan marquent des points lorsqu'ils sont engagés dans une compétition juniors
- les cadets 3^{ème} année 1^{er} Dan ou 2^{ème} dan marquent des points lorsqu'ils sont engagés dans une compétition seniors
- les cadets 1^{er} Dan 3^{ème} année peuvent marquer des points en compétition shiais. Ils combattent avec les juniors et seniors 1^{er} Dan.

Nombre de points :

- un combat gagné par WAZA-ARI sur un grade identique ou supérieur = 7 points
- un combat gagné par WAZA-ARI AWAZETE IPPON sur un grade identique ou supérieur = 10 points
- un combat gagné par IPPON sur un grade identique ou supérieur = 10 points

Cas particuliers :

- si le résultat du combat est 02 à 01 ou 10 à 01
 - o le vainqueur marque 10 points correspondant à un IPPON, le WAZA ARI du perdant n'a aucune influence et il ne marque pas de point
- si le résultat du combat est 11 à 00
 - o le vainqueur marque 10 points et non pas 17 points
- si le résultat du combat est 01 à 01
 - o le vainqueur par décision ne marque pas de point.



Fédération Française de Judo et
Disciplines Associées
Comité départemental du Rhône
Métropole Lyon Judo

INFORMATIONS UV4

COMMISSAIRE SPORTIF

Auteur : Paul-Henri VANRAPENBUSCH

Version du 30-09-2024

ACCESSION AU 1er DAN

Pour accéder au 1er Dan, il faut être **CADET** au minimum et suivre le déroulement suivant :

- Il faut :
- être au minimum **CADET**
- être ceinture **MARRON**.
- Valider 4 Unités de Valeur (UV)
 - **UV1** : **Katas à préparer avec un partenaire et à présenter devant un jury et qu'ils soient validés.** Ils peuvent être présentés dans n'importe quelle ligue de France. Le nombre de présentation est limité à 3 par saison. L'inscription préalable est obligatoire par Internet.
 - **UV2** : **Présentation de techniques avec un partenaire.** Ils peuvent être présentés dans n'importe quelle ligue de France. Le nombre de présentation est limité à 3 par saison. L'inscription préalable est obligatoire par Internet.
 - **UV3** : **Marquer des points en combat :**
 - contre un combattant ceinture marron au minimum
 - lors des différentes compétitions (Tournoi labellisé, Département, Interdépartement, Ligue, France). Le suivi des points s'effectue sur la fiche individuelle créée sur le site fédéral par le licencié.
 - lors des SHIAIS (Test d'Efficacité en Combat) : compétition spécifique pour marquer des points. Pour y participer il faut avoir réussi les katas du 1^{er} Dan auparavant.
 - nombre de points nécessaires :
 - 44 points en 5 combats gagnés à la suite dans la même compétition, par Waza Ari, Waza Ari Awazete Ippon ou Ippon résultant d'une action de combat.
 - C'est-à-dire que si le combat est gagné sur hanseku make, abandon, blessure ou forfait de l'adversaire : **0 point marqué.**
 - Il peut y avoir « hiki wake » (match nul) : **0 point marqué.**
 - 100 points en autant de compétitions que nécessaires (même sur plusieurs saisons)
 - Le nombre de participation est limité à 5 par saison
 - Il est possible de se déplacer dans les toutes les ligues de France. L'inscription préalable est obligatoire par Internet.
 - En championnat ou en tournoi les points peuvent être acquis durant le temps nominal du combat ou le golden score.
 - **UV4** : **Engagement personnel dans les événements de la fédération**
 - En participant à un stage de Commissaire Sportif
 - Et en participant à l'encadrement d'une animation ou compétition se déroulant sur 2 demi-journées. *Validation par l'OTD dont il dépend.*
 - Voir avec le club pour s'inscrire.

Pour porter la ceinture noire du 1^{er} dan il faut avoir 15 ans révolus.

LES GESTES DE L'ARBITRE

L'arbitre l'indique en pointant un doigt vers le bas du côté du combattant qui le marque



WAZA-ARI



WAZA-ARI AWAZATE IPPON



IPPON



KINZA



WAZA-ARI



WAZA-ARI AWAZATE IPPON



IPPON

ANNULATION



TOKETA

MATTE



HABILLEMENT

OSAE KOMI



FAUSSE ATTAQUE NON COMBATIVITE

SONOMAMA puis YOSHI



SHIDO



HIKI WAKE



HANTEI VAINQUEUR DU COMBAT



DEROULEMENT

En début de compétition, lorsque les combattants sortent du tapis après le salut général, il faut appeler ceux du premier combat à l'aide du tableau d'appel ou oralement et ainsi de suite.

Le préposé à l'affichage des avantages et des pénalités n'agit que sur les gestes de l'arbitre central sans aucune interprétation de sa part.

En cas de litige ou de doute, il faut s'adresser à lui pour avoir confirmation.

Lors du démarrage d'un Osae Komi il faut vérifier si le combattant placé dessus possède déjà un Waza Ari afin d'arrêter le combat lors du 2^{ème} Waza Ari soit à 10 secondes d'immobilisation. En compétition « loisirs » le démarrage d'un Osae Komi qui n'atteint pas les 10 secondes génère un Kinza.

Gestes spécifiques :

Lors d'un "OSAE KOMI", si un problème intervient durant ce temps (blessure, main sur le visage, bras sur le cou, veste sur la tête, etc ...) l'arbitre peut annoncer "SONOMAMA". Il faut arrêter les **deux** chronomètres. L'arbitre traite le problème et peut donner un shido s'il y a faute. Les chronomètres redémarrent lorsque l'arbitre dit "YOSHI" en exerçant un appui sur les deux combattants.

Le médecin est demandé par l'arbitre mais est appelé par le commissaire sportif.

Pénalités :

Pénalité pour Uke	Avantage pour Tori
1er SHIDO	RIEN
2ème SHIDO (il s'ajoute au 1 ^{er} SHIDO)	RIEN
3ème SHIDO ou HANSEKU MAKE (il s'ajoute au 2 ^{ème} SHIDO)	Gagne le combat. Le ippon est affiché.

Lors du 1^{er} SHIDO, l'arbitre annonce MATTE, indique le type de faute commise et désigne le combattant à l'aide de ***l'index*** en annonçant « SHIDO ». Le SHIDO est affiché mais il n'y a pas d'avantage pour l'adversaire.

Pour le 2^{ème} SHIDO, il est affiché mais il n'y a pas d'avantage pour l'adversaire.
Pour le 3^{ème} SHIDO, il est affiché, l'adversaire gagne le combat. Le ippon est affiché.

Egalité en fin de combat :

Benjamins à Seniors : voir page 4

Fin de combat : Ne remettre l'affichage à "0" (pénalités, avantages et temps) seulement lorsque l'arbitre a désigné le vainqueur **ET** que les deux combattants sont sortis du tapis. En effet, il arrive que la décision soit contestée ou modifiée.

AVANT LA COMPETITION

INSTALLATION

L'installation du matériel nécessaire pour la compétition incombe aux Commissaires Sportifs. Les candidats à l'Unité de Valeur 4 (UV4) peuvent être sollicités.

Elle comprend la mise en place des tables et des chaises des CS ainsi que la mise en service des ordinateurs. Les paramètres spécifiques à chaque compétition (catégorie d'âge, temps de combat et de repos, type de tri des combattants) sont renseignés en amont par les responsables de la compétition.

PESEE

La pesée est effectuée par des Commissaires Sportifs du même sexe que les combattants. Les candidats à l'Unité de Valeur 4 (UV4) peuvent être sollicités.

On utilise également un ordinateur pour l'enregistrement des présents auparavant inscrits par leur club et des poids.

A l'issue de la pesée le tirage au sort peut être lancé.

PENDANT LA COMPETITION

LES TEMPS DE COMBAT ET DE REPOS

CATEGORIES	TEMPS DE COMBAT	TEMPS DE REPOS
BENJAMINS / BENJAMINES	2 min	4 min
MINIMES MASCULINS et FEMININES	3 min	6 min
CADETS / CADETTES 1^{ère} Division	4 min	10 min
CADETS / CADETTES 2^{ème} Division	3 min	6 min
CADETS / CADETTES Espoir	3 min	6 min
JUNIORS MASCULINS et FEMININES 1^{ère} Division	4 min	10 min
SENIORS MASCULINS et FEMININES 1^{ère} Division	4 min	10 min
SENIORS MASCULINS et FEMININES 2^{ème} Division	4 min	10 min
SENIORS MASCULINS et FEMININES 3^{ème} Division	3 min	6 min
GRADES (shiais)	2 min	2 min

LES TEMPS D'IMMOBILISATION (OSAE KOMI)

BENJAMINS A SENIORS

AVANTAGES	TEMPS
KINZA (compétitions loisirs)	1 à 9 secondes
WAZA ARI	10 à 19 secondes
IPPON	à 20 secondes

ATTENTION : Au démarrage d'une immobilisation si le combattant placé dessus possède déjà un WAZA ARI il en marque un 2^{ème} lorsque le chronomètre indique 10 secondes. L'arbitre annonce « WAZA ARI AWAZATE IPPON ».

EGALITE EN FIN DE COMBAT

CATEGORIES D'AGE	DECISION ou GOLDEN SCORE
BENJAMINS	Pas de golden score, décision obligatoire
MINIMES	Pas de golden score, décision obligatoire
CADETS / JUNIORS / SENIORS Championnat de 1 ^{ère} Division	Temps illimité, avantage décisif (Golden Score)
CADETS / JUNIORS / SENIORS Autre que Championnat de 1 ^{ère} Division	Pas de golden score, décision obligatoire
GRADES (shiais)	Pas de décision obligatoire, égalité possible

COMBATS AVEC DECISION OBLIGATOIRE (loisir) :

Critères de décision :

- Le plus **GRAND** nombre de kinza.
- Le plus **PETIT** nombre de shido (plus appliqué à partir de la saison 2024/2025)
- Activité (nombre d'attaques et attitude)

COMBATS AVEC GOLDEN SCORE (1^{ère} division) :

L'affichage est conservé intégralement avant de commencer le GOLDEN SCORE.

L'égalité d'avantage déclenche un golden score. Le combat ne peut être gagné que sur :

- un autre avantage (waza ari ou ippon)
- ou lors du 3^{ème} shido de l'adversaire qui génère un hanseku make.

LES FEUILLES DE COMBATS MARQUAGE DES RESULTATS

Codes des résultats sous le nom du vainqueur :

AVANTAGES	MARQUAGE
Rien	00
KINZA	(1, 2, 3)
WAZA-ARI	01
WAZA-ARI AWAZETE IPPON	02
IPPON	10

PENALITES	MARQUAGE
1er SHIDO	00.1
2è SHIDO	00.2
3è SHIDO	00.3

NOTA : un HANSEKU MAKE acquis directement (sans les pénalités intermédiaires) n'est éliminatoire que sur décision de l'arbitre.

En fonction de la faute il peut être repêché

marquage : 00.H

sinon le combattant est éliminé pour la compétition en cours

marquage : 00.X

Le 3^{ème} shido est éliminatoire mais le combattant peut être repêché.

marquage : 00.3

Marquage des résultats :

DUPONT



Le résultat du vainqueur figure toujours à gauche du « / », qu'il soit rouge ou blanc.

Martin gagne avec : **1 IPPON**, il a été pénalisé de **2 SHIDO**

Dupont perd avec : **1 WAZA-ARI**, il a été pénalisé d'un **1 SHIDO**

Cas particuliers :

Victoire	Décideur	Inscription	MARQUAGE
par arrêt médical	Médecin	M	10 / 00.M
par Abandon (sauf strangulation ou clé de bras : soumission) pendant le combat et ceci pour une raison quelconque (KIKEN GACHI)	Combattant	A	10 / 00.A
par Forfait Le combattant ne se présente pas sur le tapis	Combattant	F	10 / 00.F
par Décision	Arbitres	aucune	par exemple 01 / 01 – 00.1 / 00 – 00.2 / 00.1

Lors de l'affichage d'un 3^{ème} shido, d'un Abandon (A), d'un arrêt Médical (M), d'un Forfait (F) ou d'un hanseku make (H ou X) le ippon pour son adversaire s'affiche automatiquement.

ECRAN DU PC

