

**SAISON
2013.2014**



LIVRET DE COMMISSAIRE SPORTIF

TABLE DES MATIERES

Préambule	page 3
Déroulement de la pesée	page 4, 5
Tenue de la table	page 7, 8
Pendant le combat	page 9, 10
Les pénalités	page 11, 12
Traduction des termes Arbitrage Japonais/Français	page 13
Utilisation des ordinateurs des commissaires	page 14...18
Mise à jour des ordinateurs des C.S.	page 19, 20
Masque de saisie	page 21
Le chrono et le marquage des points	page 22
Les immobilisations	page 23... 26
En cas d'égalité	page 27
Avantage décisif	page 28
Désignation du vainqueur et modification	page 29
Autres affichages	page 30, 31
Repêchages	pages 32... 34
Information sur les compétitions par équipes	page 35
Tournois de grades et Informations	page 36
Annexes	page 37...50

PREAMBULE

ROLE DU COMMISSAIRE SPORTIF (C.S.)

Le commissaire sportif est indispensable au bon fonctionnement d'une compétition, il fait partie intégrante de l'équipe d'arbitrage c'est pour cette raison que nous apportons une attention particulière à sa formation.

Il est placé sous la responsabilité du responsable des C.S., lui-même membre de la commission d'arbitrage.

Le commissaire sportif a la charge : du contrôle des pesées et des passeports, de l'organisation des combats et du suivi des feuilles de marque.

LA TENUE

Le respect du commissaire sportif n'est pas simplement basé sur la qualité de son travail mais également sur l'image qu'il donne. Il est donc important de s'habiller de façon correcte (tenue de ville) et d'éviter les tenues trop décontractées (*Jean's, baskets etc*).

Tenue idéale : Blaser noir, pantalon noir, chemise blanche et si possible cravate offerte par le département.

RAPPEL SUR LE DEROULEMENT DES PESEES

Tout Commissaire Sportif (CS) convoqué aux pesées doit se présenter à la table centrale un quart d'heure avant le début des pesées.

Un responsable des pesées sera désigné (1 masculin 1 féminin), il prendra les feuilles et les dernières consignes particulières auprès du responsable de la commission sportive ou du responsable des commissaires sportifs.

PETITS RAPPELS :

- 1) Le passeport doit comporter au minimum deux timbres de licence dont celui de la saison en cours.
- 2) Les grades doivent être validés par le professeur, c'est le plus haut grade validé du passeport qui sera noté sur la feuille de pesée.
- 3) Pour les SENIORS D1 en département et en région, seul les combattants de nationalité Française Peuvent se présenter.
- 4) Le certificat médical 2 possibilités
 - a) Sur feuille volante il doit comporter obligatoirement :
 - Le tampon du médecin
 - La date, le certificat est valable un an moins un jour.
 - Le certificat doit contenir la mention APTE A LA PRATIQUE DU JUDO EN COMPETITION.
 - b) Sur le passeport il doit comporter obligatoirement :
 - Le tampon du médecin
 - La date, le certificat est valable un an moins un jour.
 - la mention APTE A LA PRATIQUE DU JUDO EN COMPETITION (en cas d'absence de la mention, la case « Compétition » doit être obligatoirement cochée par le médecin).
- 5) Avant le début des pesées vous devez vérifier le bon fonctionnement des balances.
C'est la balance qui favorise le combattant qui sera prise en référence.

Si des balances de contrôle sont mises à la disposition des combattant(e)s pendant la durée de la pesée officielle, une seule pesée officielle peut être appliquée.

6) SI UN COMBATTANT SE PRESENTE EN :

A : -60 Kg et qu'il pèse 59 KG pas de problème vous l'inscrivez dans sa catégorie mais **en notant son poids exact.**

Pas de signature si pas de problème d'inscription

NOMS PRENOMS	CLUB	GDE	N° LICENCE	PESEE	PASSE EN	SIGNATURE
SAMMUT PIERRE	D. P. LORIENT	1D	M27041997SAMMU01	59.4		

:B : -60 Kg et qu'il pèse 60 KG 600 ,

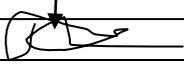
Vous passez au fluo sur la feuille des -60Kg la raison du problème (ex. le poids)

Vous notez son poids exact

vous notez dans la colonne « PASSE EN » -66 Kg

Le combattant signe la feuille, il est inscrit

FEUILLE DE PESEE
CHAMPIONNAT du MORBIHAN INDIVIDUEL CADETS à PLOERMEL le 18/11/12
Catégorie de poids: -60Kgs.

NOMS PRENOMS	CLUB	GDE	N° LICENCE	PESEE	PASSE EN	SIGNATURE
SAMMUT PIERRE	D. P. LORIENT	1D	M27041997SAMMU01			
LE FERREC OLIVIER	D. P. LORIENT	CM	M14021998LE*FE01			
RIBOUCHON ANTOINE	D. P. LORIENT	CB	M29041998RIBOU01	60,600	-66	
VERDIER VIVIEN	J B S	CM	M20031997VERDI01			
JOLY SYLVAIN	JUDO CLUB 56	CM	M02041998JOLY*01			

7) Si un combattant n'est pas inscrit sur les feuilles de pesées, le responsable des pesées invite ce combattant accompagné de son responsable de club à se présenter au responsable de la commission sportive qui statuera. En cas d'acceptation, le combattant sera pesé et inscrit en dernier.

8) Inutile de faire signer la feuille pour les benjamins et les minimes.

Rappel : le combattant ne signe la feuille que s'il y a un problème d'inscription

IMPORTANT

**NE CONSERVER
AUCUN DOCUMENT
APPARTENANT
AU COMBATTANT**

**Pour tous litiges pendant la pesée
s'adresser au responsable des C.S ou au
délégué départemental, responsable de la
compétition**

TENUE DE LA TABLE

Généralités

1 -MATERIEL

Ne pas oublier de se munir des fournitures suivantes :

- Un crayon gris
- Une gomme
- 2 surligneurs fluos
- Un effaceur
- Un stylo rouge (*pour notifier les combattants ne pouvant plus combattre après un HANSOKU MAKE DIRECT*)

2- AVANT LE DEBUT DES COMBATS.

- a) Se présenter à la réunion pour écouter les consignes.
- b) S'installer à la table désignée.
- c) Vérifier le matériel
- d) BIEN LIRE LE TABLEAU DE COMPETITION
(*Voir tous les cas de figures tableaux et poules en fin de livret*)

3 - DEBUT DE LA COMPETITION

- a) Appeler tous les combattants indiqués sur la feuille de compétition à se présenter sur le tapis afin que les arbitres notent les absents s'il y a lieu
- b) Appeler les 2 combattants à se présenter, **le premier nommé porte la ceinture rouge**

L'APPEL SE FAIT DE LA FACON SUIVANTE :

« TAPIS (n°) se présentent X (nom du 1^{er} combattant) Y (nom du 2^{ème} combattant)
Une fois le combat commencé, demander aux combattants du prochain combat de se préparer.

« Se préparent nom des 2 combattants »

On ne donne le nom des clubs que lors des 2ème et 3ème appel.

Afin d'éviter des erreurs, demander au vainqueur du combat de se présenter à la table.

4) POUR ANNONCER LE VAINQUEUR :

Pour une compétition individuelle

Annoncer :« *Vainqueur TAPIS N°* suivi du nom et prénom du combattant »

Pour une compétition par équipe

A chaque combat annoncer:« *Vainqueur TAPIS N°* suivi du nom et prénom du combattant »

A la fin de la rencontre, annoncer :« *Vainqueur équipe X* nombre de victoires et nombre de points contre *équipe Y* nombre de victoires et nombre de points (si l'équipe perdante n'a marqué ni victoire ni point on ne donne que son nom. »

NB : *si un combattant se présente et dit ne plus pouvoir combattre indiquer son forfait sur la feuille*

5) TENUE DE LA FEUILLE DE COMBAT

Le commissaire sportif doit assurer la tenue des feuilles de combats

Plusieurs types de feuilles de combat existent :

- a) Poule
- b) Le tableau à double repêchages
- c) Le tableau à repêchage intégral
- d) Le tableau de compétitions par équipes

(Voir tous les cas de figures en annexe)

LE COMBAT

1 - TEMPS DE COMBAT

INDIVIDUEL : Masculins ou Féminins (M/F)

Benjamins : 2 minutes

Récupération entre 2 combats = 4 minutes

Minimes : 3 minutes

Récupération entre 2 combats = 6 minutes

Cadets : 4 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes

Juniors : 4 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes

Seniors 1^{ère} et 2^{ème} division : 5 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes

Seniors 3^{ème} division : 4 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes

ATTENTION :

Ceintures de couleur : 3 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes

EQUIPES

Equipes Benjamins M/F : 2 minutes

Equipes Minimes M/F : 2 minutes

Equipes Cadets M/F : 3 minutes

Equipes Juniors M : 4 minutes

Equipes Juniors F : 4 minutes

Equipes Seniors M/F : 5 minutes

Récupération entre 2 combats = 10 minutes seulement pour la 1^{ère} DIV

TOURNOIS DE GRADES

Ceintures marron : 2 Minutes

Pas de temps de récupération

Ceintures noires : 3 Minutes

Pas de temps de récupération

2 - PENDANT LE COMBAT

a) Regarder le combat et être attentif

b) Bien écouter les décisions de l'arbitre et les transcrire tout de suite sur l'ordinateur.

Ni les juges et encore moins les coachs ne peuvent vous faire changer la marque au tableau.

Seul l'arbitre peut le faire

NB : En cas de doute, demander à l'arbitre de préciser sa décision lors d'un MATE.

3- VALEUR DES POINTS

POINTS	VALEUR A INDIQUER SUR LA FEUILLE DE TABLEAU	VALEUR EN POINTS
YUKO	001	5
WAZA ARI	010	7
WAZA ARI AWAZATE IPPON	020	10
IPPON	100	10

2 WAZA ARI = UN IPPON, le combattant a gagné, (020), le combat est fini

LES PENALITES

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osae-komi			Shido
0	0	0	1
Osae-komi			Shido
0	0	0	

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osae-komi			Shido
0	0	0	2
Osae-komi			Shido
0	0	0	

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osae-komi			Shido
0	0	0	3
Osae-komi			Shido
0	0	0	

BLANC

Annuler

Le 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} shido ne donnent pas de résultat à l'adversaire, mais servent à la décision.

BLANC sera déclaré vainqueur

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osae-komi			Shido
0	0	0	H
Osae-komi			Shido
1	0	0	

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osae-komi			Shido
0	0	0	X
Osae-komi			Shido
1	0	0	

BLANC

Annuler

Le 4^{ème} SHIDO donne HANSOKU MAKE et IPPON à l'adversaire.

BLANC est déclaré vainqueur, ROUGE peut être repêché.

HANSOKU MAKE DIRECT donne IPPON à l'adversaire.

BLANC est déclaré vainqueur, ROUGE NE PEUT ÊTRE REPECHE.

HANSOKU MAKE

Pour un Hansoku Make DIRECT

Et après décision des arbitres si le combattant

Peut être repêché on notera

100/000H

Pour un Hansoku Make DIRECT

Et après décision des arbitres si le combattant

NE peut PAS être repêché on notera

100/000X

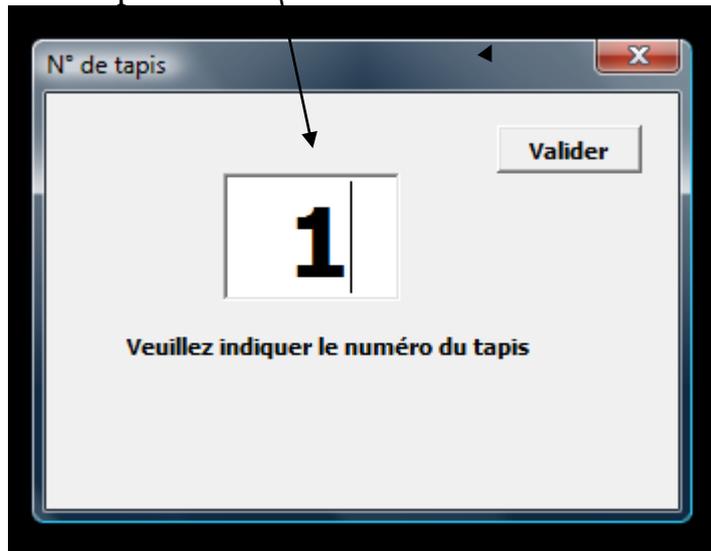
**Il faut inscrire au stylo rouge, dans le bas de
la feuille de compétition
le nom et le prénom du combattant disqualifié.**

TRADUCTION DES TERMES UTILISES EN ARBITRAGE JAPONAIS/FRANÇAIS

TERMES DEBUT/FIN DE COMBAT	
HAJIME	COMMENCEZ
MATE	ARRETEZ
SORE MADE	FIN DE COMBAT
SHIDO	PENALITE
HANSOKUMAKE	DISQUALIFICATION. IPPON A L'ADVERSAIRE
IMMOBILISATION	
OSAE KOMI	IMMOBILISATION
TOKETA	SORTIE D'IMMOBILISATION
ORDRE/ARRET/REPRISE DU COMBAT (PROBLEME POSSIBLE POUR L'UN DES DEUX COMBATTANTS)	
SONO MAMA	NE BOUGEZ PLUS
YOSHI	REPRENEZ
POINTS	VALEURS
IPPON	100 POINTS- -----(10)
WAZA ARI AWASATE IPPON	020 POINTS----- (10)
WAZA ARI	010 POINTS----- (7)
YUKO	001 POINTS----- (5)
HANTEI	DECISION DEMANDEE AUX JUGES
HIKI WAKE	MATCH NUL
VICTOIRE PARTICULIERE	
YUSEI GACHI	VICTOIRE PAR DECISON
SOGO GACHI	VICTOIRE PAR COMBINAISON
FUSEN GACHI	VICTOIRE PAR FORFAIT(F)
KIKEN GACHI	VICTOIRE PAR ABANDON (A)

UTILISATION DES ORDINATEURS

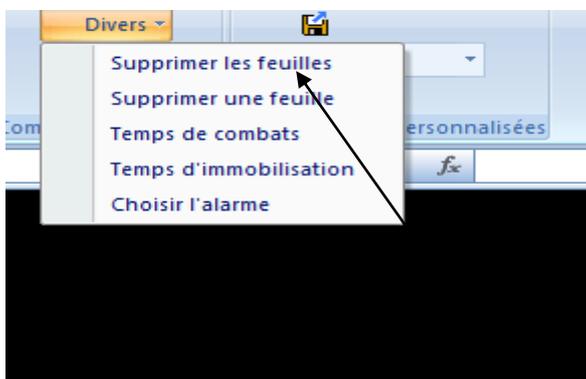
Dès que vous ouvrez le logiciel, celui-ci s'ouvre et apparaît alors ce masque, validez ou retapez votre numéro de tapis



Clic sur l'onglet « **Complément** », apparaissent 2 boites de dialogue « Commandes de menu » et « **Barres d'outils personnalisées** »



Clic sur « **Divers** »

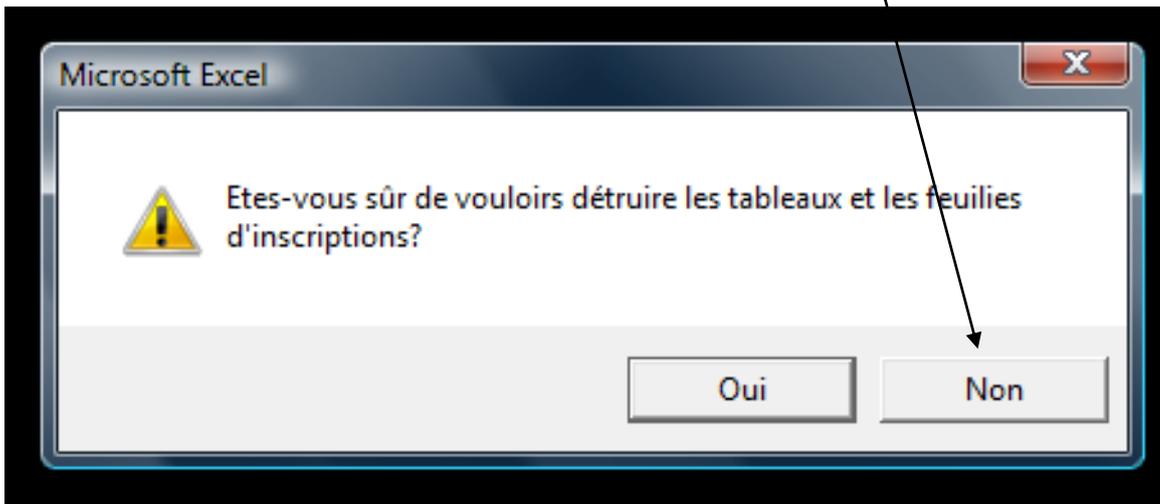


Une boite de dialogue apparait

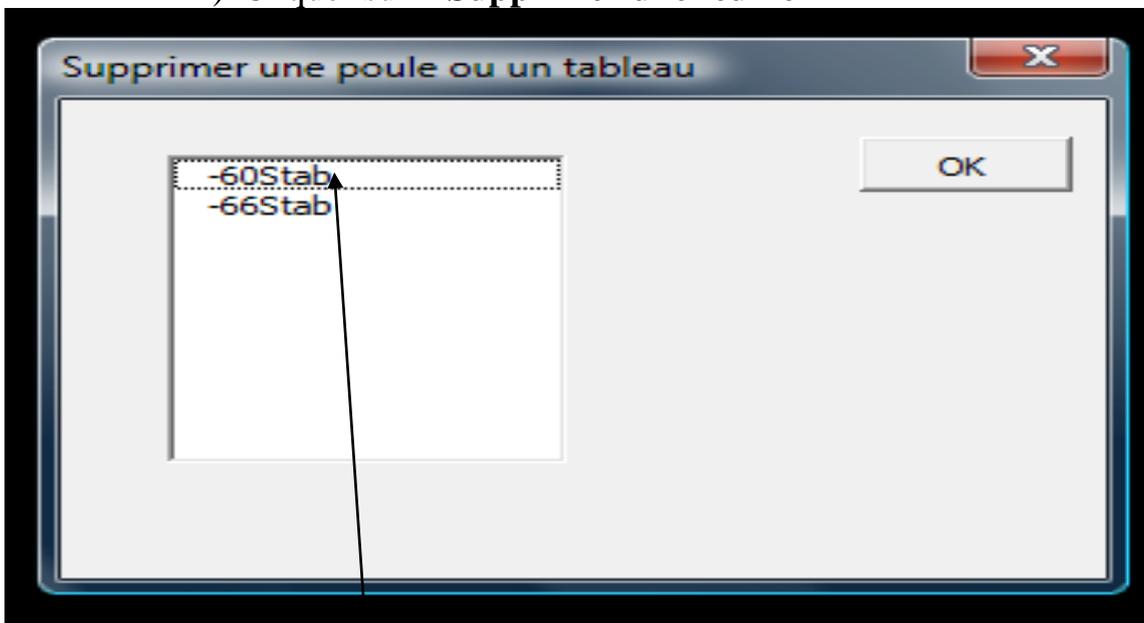
1) Cliquer sur « **Supprimer les feuilles** »

Nous vous conseillons de ne pas utiliser cette fonction

Au cas ou vous auriez ouvert cette boite, cliquer sur « NON »



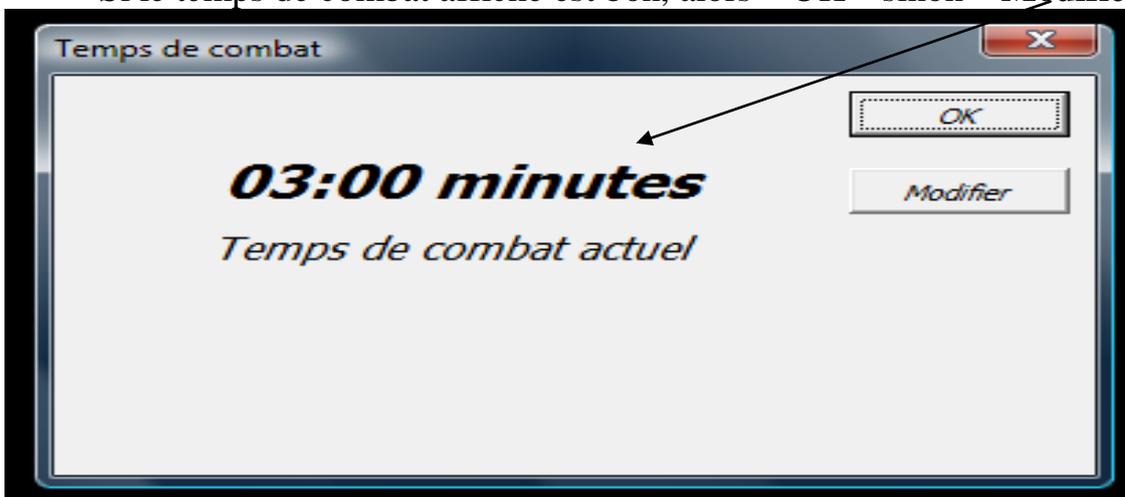
2) Cliquer sur « **Supprimer une feuille** »



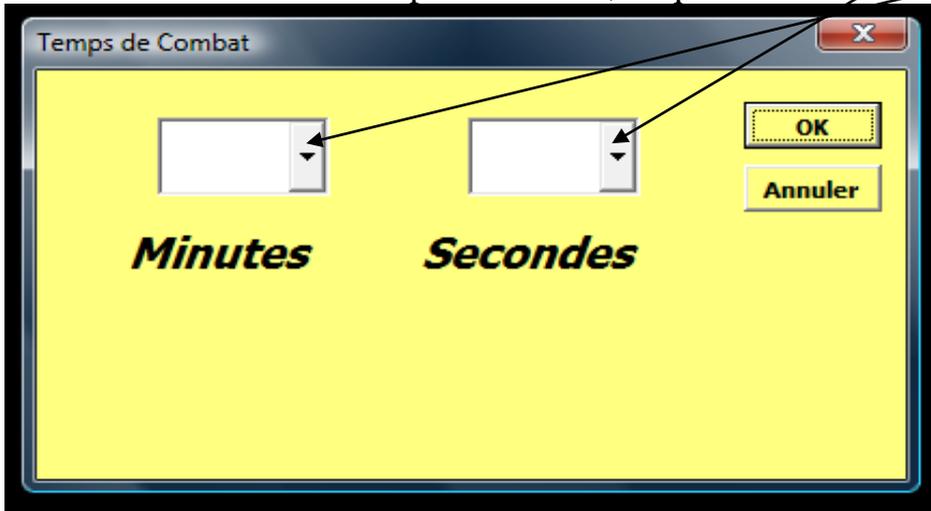
Sélectionner la feuille que vous désirez supprimer

3) Cliquer sur « **Temps de combat** »

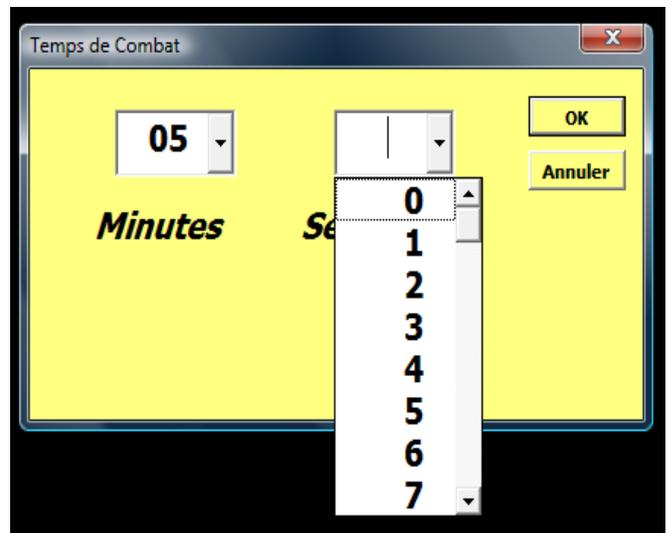
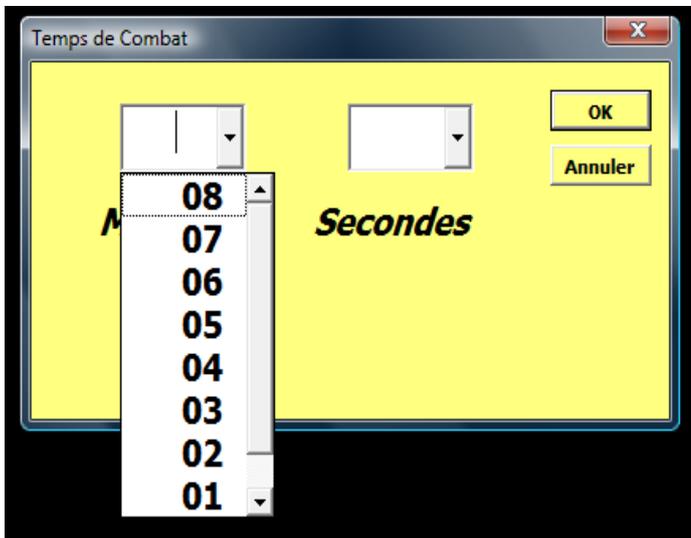
Si le temps de combat affiché est bon, alors « OK » sinon « **Modifier** »



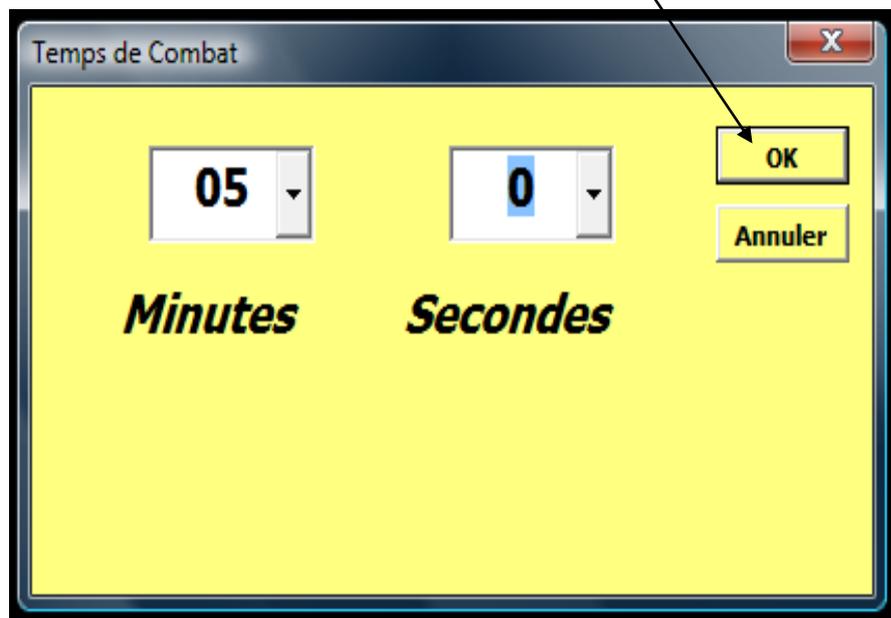
Pour modifier le temps de combat, cliquer sur les flèches



Puis sélectionner la bonne minute et les secondes



Une fois le temps de combat bien sélectionner, cliquer sur « OK »



4) Cliquer sur « Temps d'immobilisation »

Si les temps d'immobilisation sont bons « OK » sinon « Modifier »

The screenshot shows a dialog box titled "Temps d'immobilisation" with a close button (X) in the top right corner. It contains three sections for immobilization times:

- YUKO**: de 10 sec à 14 sec
- WAZA ARI**: de 15 sec à 19 sec
- IPPON**: 20 sec

On the right side, there are two buttons: "OK" and "Modifier". Two arrows from the text above point to these buttons.

Entrer les temps d'immobilisation et cliquer sur la croix rouge

The screenshot shows the same dialog box, but the values are now entered into input fields:

- YUKO**: de [] à []
- WAZA ARI**: de [] à []
- IPPON**: []

The input fields are represented by small boxes with a vertical line and a downward arrow. A red arrow from the text above points to the close button (X) in the top right corner.

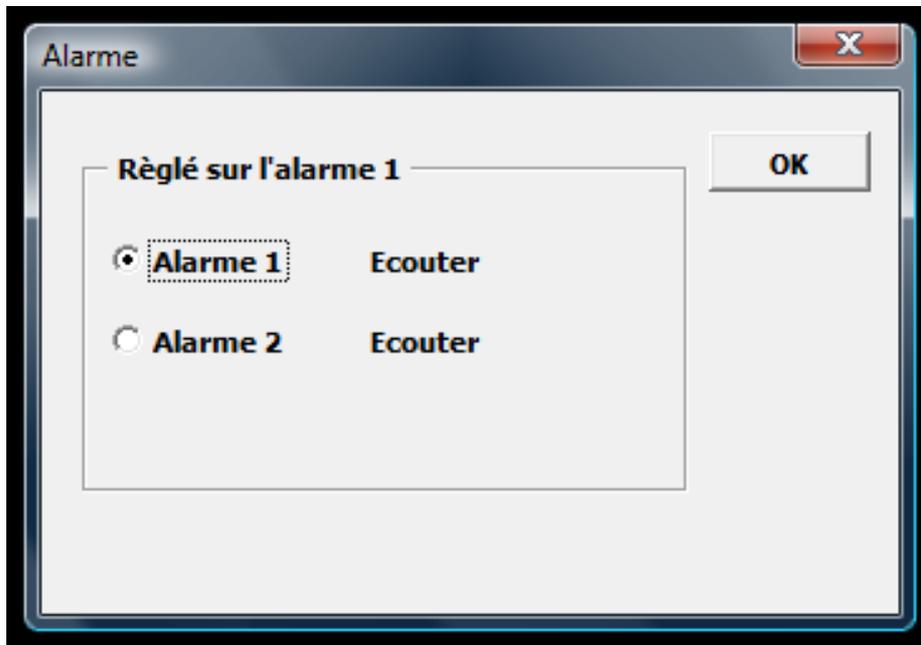
PETIT RAPPEL

Les temps d'immobilisation sont les mêmes pour toutes les catégories masculines ou féminines, à savoir

De 15 à 19 secondes YUKO, 20 à 24 secondes WAZA ARI, 25 IPPON

5) Cliquer sur « Choisir l'alarme »

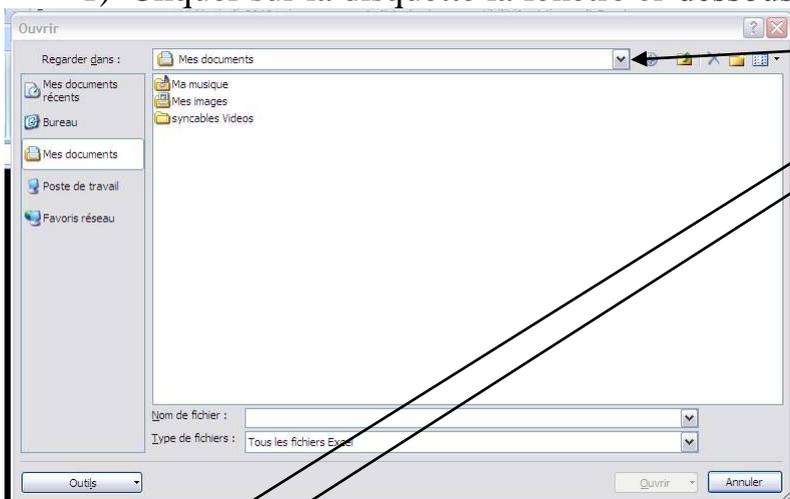
Choisir l'alarme. Pour le bon déroulement de la compétition, ne pas mettre la même alarme sur deux tapis mitoyens.



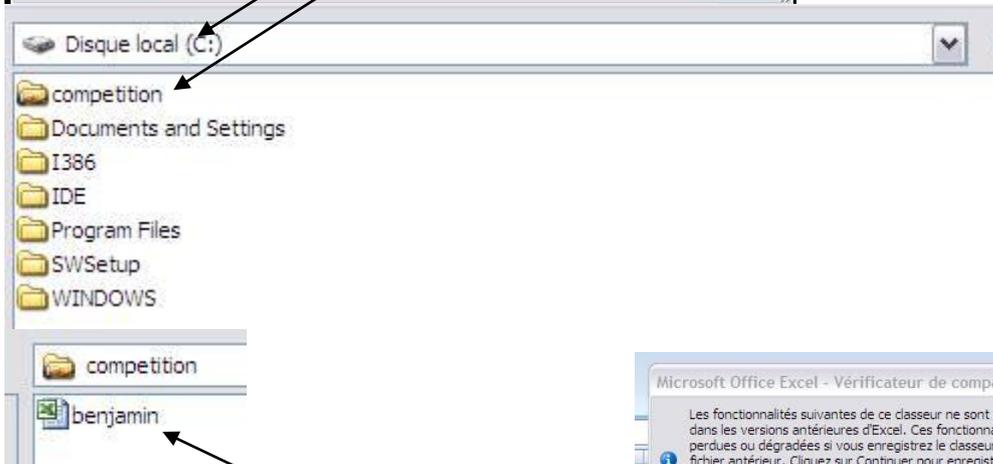
MISE A JOUR DES ORDINATEURS COMMISSAIRES SPORTIFS



1) Cliquer sur la disquette la fenêtre ci-dessous s'ouvre :



2) Cliquer pour sélectionner le Disque local (C :) puis double-cliquer sur compétition



3) Double cliquer sur benjamin (exemple) et attendre que la fenêtre s'ouvre.

4) Cliquer sur continuer. Vous pouvez reprendre la compétition

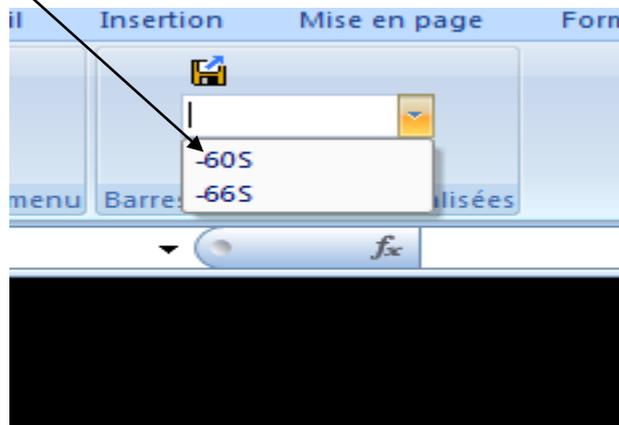


Tout les tableaux sont maintenant disponibles dans votre ordinateur

Clic sur la flèche pour choisir la catégorie de poids



Sélectionner la catégorie qui vous a été affectée



Le tableau correspondant apparait

MISSION SPORTIVE du MORBIHAN
re de la compétition: CHAMPIONNAT du MORBIHAN INDIVIDUEL SENIORS MASCULINS 2ème DIV
PLOERMEL Date: 30/11/08 Nombre de clubs: 6 Nombre de combattants: 18
Début des combats 11h 36
Fin des combats
RESPONSABLE DE TABLE: Quota: 5

IA GOLFÉ	LEFORT ANTOINE	2D								
			LEFORT ANTOINE							
IC ALL SCORFF	DERRIEN PIERRE	3D								
			DERRIEN PIERRE							
JP LORIENT	LE BRIS JULIEN	CM								
			ROUX ALEXANDRE							
J GREGAM	ROUX ALEXANDRE	CM	1000/0000							

-60Kg

Vous pouvez commencer les combats

Pour ce faire, choisir un combat et cliquer sur le nom du premier combattant puis valider sur le clavier (touche : ENTREE)

Le masque de saisie apparait

The diagram illustrates a digital scoreboard for a Judo-Jujitsu match. It features the following elements and annotations:

- Category of weight:** -60S
- Level in the competition:** 1/4 de Finale
- Red fighter name:** PERRON YANN
- White fighter name:** MAX LUDOVIC
- Club and name of the red fighter:** JUDO-JUJITSU
- Club and name of the white fighter:** AMICALE JUDO
- Chrono:** 00:03
- Red fighter score:** 0 0 0 (Ippon, waza ari, Yuko rouge)
- White fighter score:** 0 0 0 (Ippon, waza ari, Yuko blanc)
- Shido:** Indicated by a 'Shido' label and a 'Shido' button on the right side of the score area.
- Osaekomi:** Indicated by a red 'Osaekomi' button for the red fighter and a white 'Osaekomi' button for the white fighter.
- Annuler:** A button for 'Annulation du combat en cours' (Cancellation of the fight in progress).

LE CHRONO

Lorsque l'arbitre annonce ADJIME ,MATE , SONOMAMA ou **YOSHI**, cliquer sur le chrono

-60S	1/4 de Finale
-------------	----------------------

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

0	0	0	
Osaekomi			Shido
0	0	0	
Osaekomi			Shido

Annuler

MARQUAGE DES POINTS

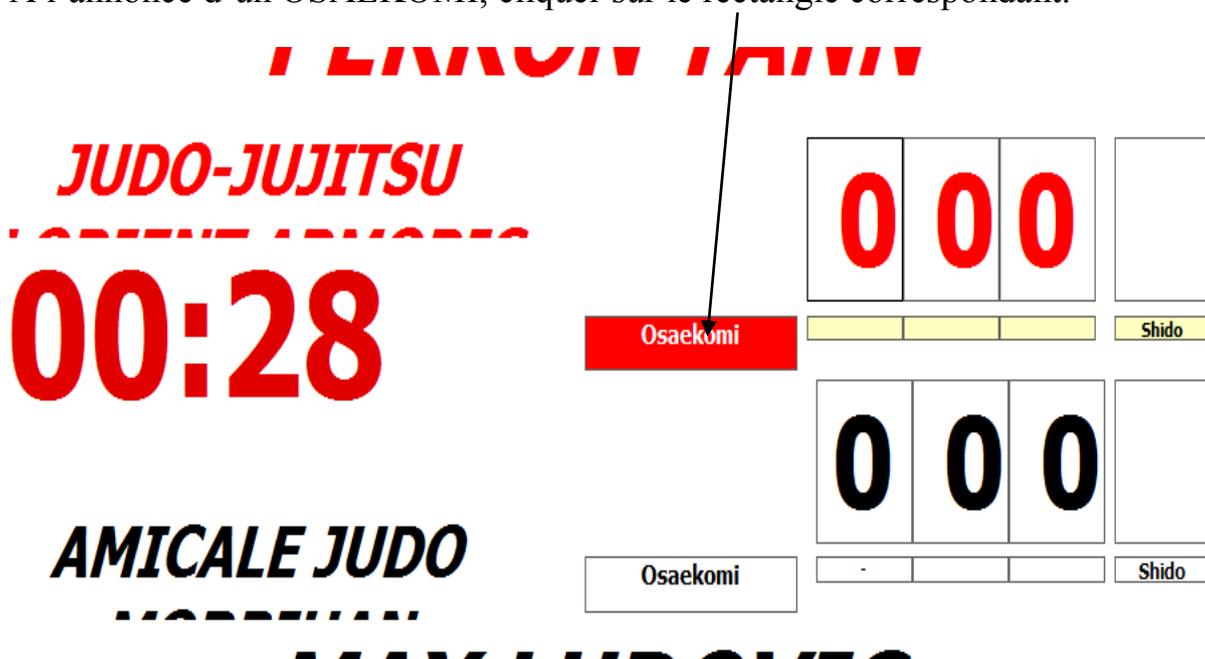
Lorsque l'arbitre annonce IPPON, WAZA ARI ou YUKO , cliquer sur la case correspondant à la valeur annoncé

1	1	1	
saekomi			Shido

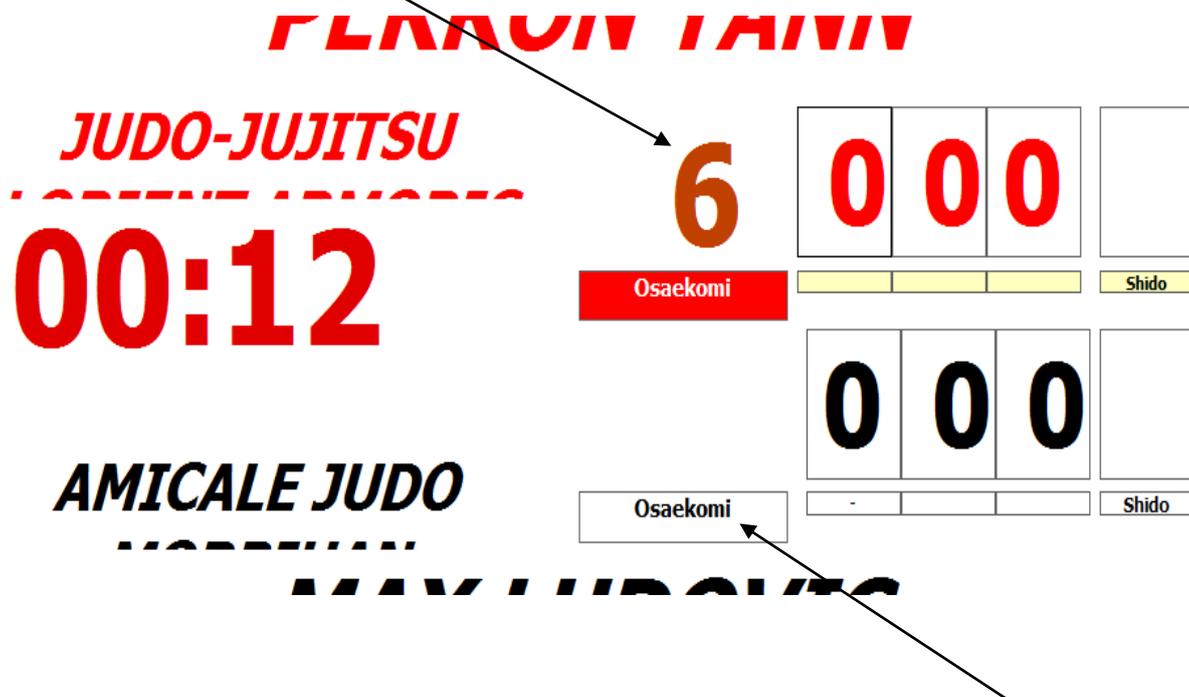
Pour annuler une valeur, cliquer sur les petits rectangles situés sous la valeur à annuler

LES IMMOBILISATIONS

A l'annonce d'un OSAEKOMI, cliquer sur le rectangle correspondant.



Aussitôt le chrono de l'immobilisation ce déclenche



Si vous avez déclenché le mauvais chrono, cliquer sur l'autre OSAEKOMI, le chrono changera de combattant sans perdre une seconde

-60S

1/16 de Finale

ROUGE

00:22

5

0	0	0	
			Shido

Toketa

0	0	0	
			Shido

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

BLANC

Annuler

A l'annonce de **TOKETA**, cliquer sur l'**OSAEKOMI** qui s'est changé en **TOKETA**.
Le temps d'immobilisation reste 7 secondes à l'écran et s'éteint automatiquement.
Si une 2^{ème} immobilisation démarre juste après le **TOKETA**, cliquer sur **OSAEKOMI**, le chrono repartira à zéro

Si l'arbitre annonce **SONOMAMA**, cliquer sur le **CHRONO**, celui-ci s'arrêtera ainsi que le chrono des **IMMOBILISATIONS**

-60S

1/16 de Finale

ROUGE

00:23

5

0	0	0	
			Shido

Osaekomi

0	0	0	
			Shido

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

BLANC

Annuler

A l'annonce de **YOSHI**, cliquer sur le chrono du temps de combat, les 2 chronos redémarrent.

Une immobilisation tenue moins de 10 secondes ne donne pas de points

Une immobilisation tenue de 10 à 14 secondes donne un YUKO.

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:07

10

Osaekomi

0	0	1	
Shido			

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

0	0	0	
Shido			

BLANC

Annuler

Une immobilisation tenue de 15 à 19 secondes donne un WAZA ARI.

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:11

16

Osaekomi

0	1	0	
Shido			

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

0	0	0	
Shido			

BLANC

Annuler

Une immobilisation tenue 20 secondes donne un IPPON.

-60S | **1/16 de Finale**

ROUGE

00:08

20

1 0 0

0 0 0

35 JUDO CLUB DU

BLANC

Toketa

Osaekomi

Shido

Shido

Annuler

SI UNE IMMOBILISATION DEMARRE JUSTE AVANT LA FIN DU COMBAT, LE CHRONO DU COMBAT STOPE, MAIS CELUI DE L'IMMOBILISATION CONTINUE ET NE S'ARRETE QUE POUR UN TOKETA OU A LA FIN DE L'IMMOBILISATION, ALORS RETENTIT L'ALARME .

EN CAS D'EGALITES

Si à la fin d'un combat le tableau de marque est comme ci-dessous

The image shows a Judo scorecard for a match between Perron Yann and Max Ludovic. The score is 0-10 in favor of Perron Yann. The time is 00:05. The match is part of the 'AMICALE JUDO' event. The scorecard includes buttons for 'Toketa' (red), 'Osaekomi' (white), and 'Shido' (yellow). There is also an 'Annuler' button at the bottom left.

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:05

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

0	10	
Toketa		
		Shido
0	10	
Osaekomi		
-		Shido

Annuler

Pour toutes les catégories, sauf pour les benjamins, s'il y a égalité, cliquer sur un des deux combattants et ce nouveau tableau intitulé

« AVANTAGE DECISIF » apparait.

Pour les benjamins ; ce sera directement DECISION AUX DRAPEAUX

-60S

Avantage décisif

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

03:00

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

0	1	0	
---	---	---	--

Toketa

			Shido
--	--	--	-------

0	1	0	
---	---	---	--

Osaekomi

-			Shido
---	--	--	-------

Annuler

Les points du combat principal restent à l'écran.

Pour les AVANTAGES DECISIFS, le chrono passe en mode croissant,
Il n'y a pas de limite de temps.

En équipe quelque soit la valeur des points marqué lors de l'avantage décisif, YUKO, WAZA ARY ou IPPON, cela ne donnera que 1 victoire à 1 point comme pour une décision.

Dés qu'un combattant marque une valeur sur une technique , par une pénalité ou même par un shido le combat s'arrête.
On notera alors sur la feuille ,

PERRON Y

MAX L

PERRON Y

011/010 AD

PERRON Y

MAX L

PERRON Y

010/010.1
AD

DESIGNATION DU VAINQUEUR

Pour désigner le vainqueur, cliquer sur le NOM de celui-ci

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

1	1	0	
---	---	---	--

Osaekomi			Shido
----------	--	--	-------

0	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi	-		Shido
----------	---	--	-------

Annuler

Si après avoir désigné le vainqueur, et que vous ayez validé le résultat, les arbitres reviennent sur leur décision, cliquer à nouveau sur le premier des combattants dont le combat est à reprendre.

Le masque de saisie apparait tel qu'il était lorsque vous avez validé le précédent résultat. Seul changement, la notation « MODIFICATION ». Apporter les modifications, reprenez le combat si besoin ou désigner le vainqueur.

-60S

Modification

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:28

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

1	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi			Shido
----------	--	--	-------

0	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi	-		Shido
----------	---	--	-------

QUELQUES AUTRES AFFICHAGES

ABANDON DU ROUGE

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX IUDOVT

0	0	0	A
---	---	---	---

Osaekomi

			Shido
--	--	--	-------

1	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi

			Shido
--	--	--	-------

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

MEDECIN POUR LE ROUGE

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX IUDOVT

0	0	0	M
---	---	---	---

Osaekomi

			Shido
--	--	--	-------

1	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi

			Shido
--	--	--	-------

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

FORFAIT POUR LE ROUGE

PERKUN YAINI

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAY I IDOITS

0	0	0	F
---	---	---	---

Osaekomi

			Shido
--	--	--	-------

1	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi

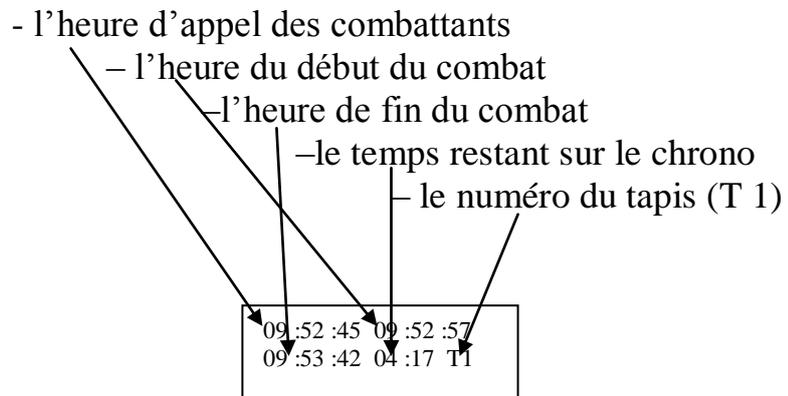
-			Shido
---	--	--	-------

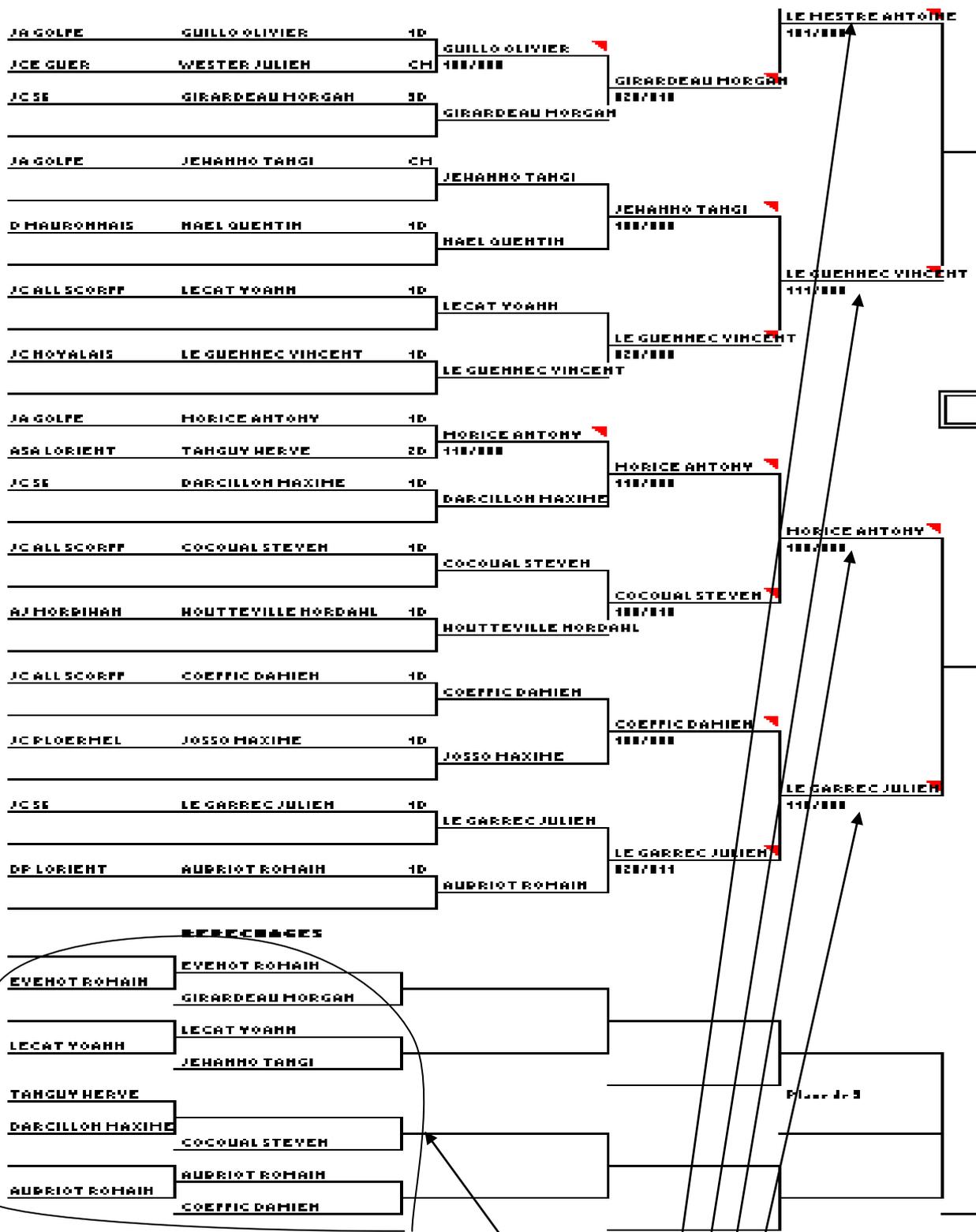
Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

Un combattant ABANDONNE après le ADJIME de l'arbitre ou pendant le combat, il sera déclaré FORFAIT s'il ne se présente pas sur le tapis.

LES REPECHAGES

En plaçant le curseur sur le triangle rouge, vous faites apparaître quatre chronos dans un cadre

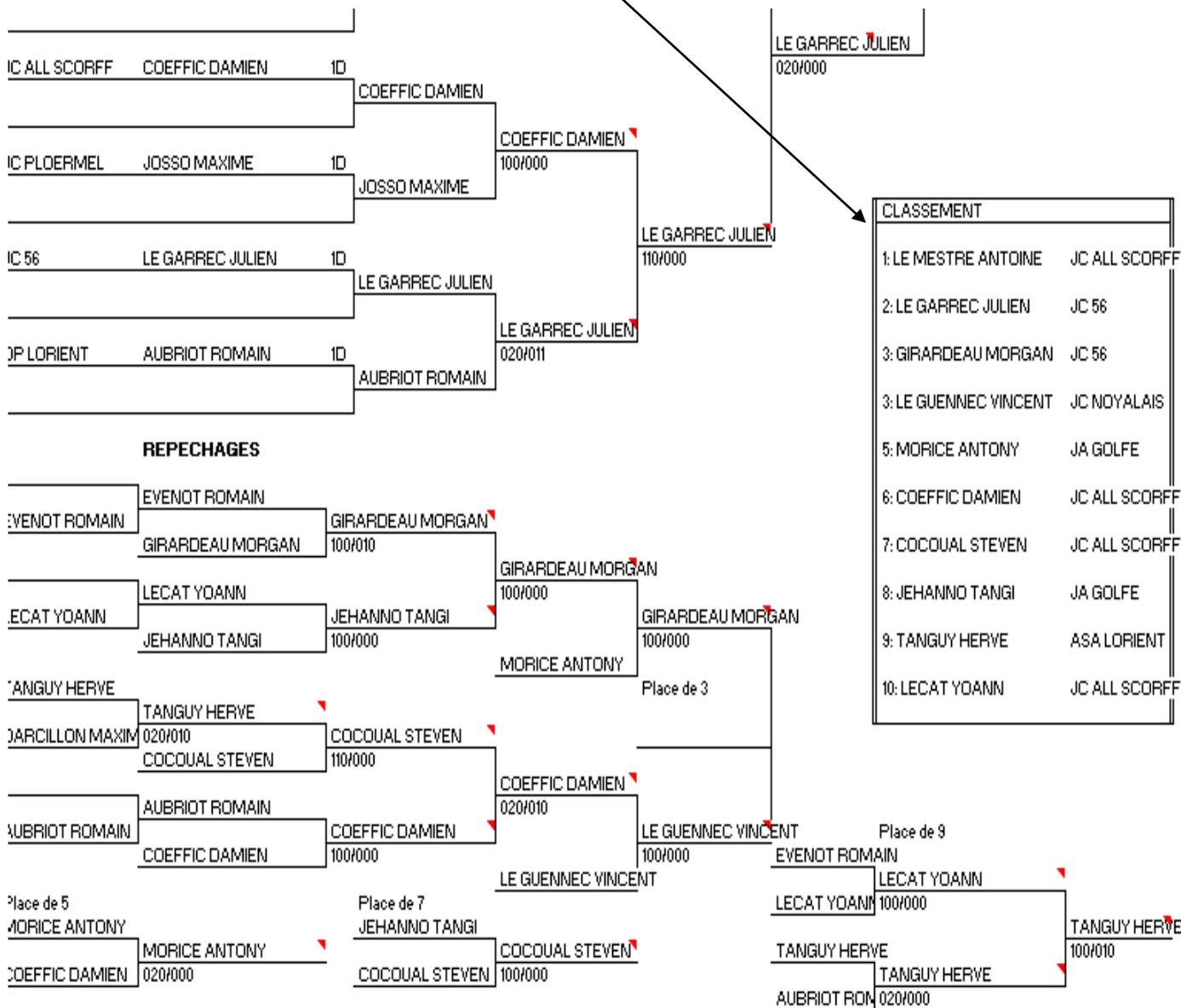




Dés que le nom des quarts de finaliste est connu,
Le tableau des repêchages se remplit automatiquement.

LES REPECHAGES(Suite)

Le classement se remplit automatiquement tout au long de la compétition



Les repêchages pour les places de 5, 7 et 9 se remplissent automatiquement

INFORMATIONS POUR LES COMPETITIONS PAR EQUIPE

Pesées

Ne commencer la pesées d'une équipe que si elle se présente au complet

Le coach inscrit le nom des combattants sur la première feuille et le combattant signe en face de son nom.

Le commissaire inscrit le combattant dans sa catégorie de poids, même si celui-ci tirera dans la catégorie supérieure.

Le commissaire ne doit en aucun cas montrer les feuilles d'inscription d'une équipe au coach d'une autre équipe .

En compétition

A l'appel des équipes , les coaches viennent à la table donner la composition de leur équipe.

Là encore, le commissaire ne doit en aucun cas montrer la composition d'une équipe au coach de l'autre équipe .

Vous devez suivre l'ordre des combats inscrit sur le tableau, ou sur l'écran.

Si le coach ne vient pas à la table, vous appelez les combattants titulaires.
Dés lors que les équipes sont montées sur le tapis, vous ne pouvez plus changer la composition des équipes.

L'utilisation du logiciel sur l'ordinateur pour une compétition par équipe est le même que pour une compétition individuelle, toute fois, il y aura un « AVANTAGE DECISIF » et si besoin une « DECISION » à la fin de chaque combats, de minimes à seniors , pour les benjamins, ce sera directement DECISION, donc pas « d'AVANTAGE DECISIF »

INFORMATIONS POUR LES TOURNOIS DE GRADES

Le déroulement des combats de cette compétition ne se fait que par poule.
Le tirage au sort se fait par groupe de niveau et groupe morphologique .

INFORMATION

**La priorité est donnée au premier tableau reçu.
N'utiliser le deuxième tableau que lors des temps de repos du premier tableau.**

Afin de permettre aux responsables de la commission sportive de faire le suivi des tableaux, les commissaires sportifs doivent tenir à jour un double du tableau en cours.

ANNEXES

LE CONTRÔLE DU PASSEPORT

ANNEXES 1 , 2

FEUILLE DE PESEES

ANNEXE 3

COMPETITION A REPÊCHAGE INTEGRAL

ANNEXES 4, 7, 8

FEUILLES D'ENGAGEMENT DES EQUIPES

ANNEXES 10, 11, 12

COMMENT FAIRE UN REPECHAGE

ANNEXES 12, 13, 14

ORDRE DES COMBATS

ANNEXE 15

LE CONTRÔLE DU PASSEPORT

VOUS VENEZ D'ENTRER EN POSSESSION DE VOTRE PASSEPORT JUDO, JUJITSU

Sachez que ce document est :

- La preuve de votre grade. Un arrêté du Ministre chargé des Sports donne délégation à la FFJDA pour organiser et délivrer les grades et Dan. La CSDGE de la FFJDA (Commission Spécialisée des Dan et Grades Équivalents de la FFJDA) est composée d'un président désigné par le Ministre chargé des Sports, du Directeur Technique National de la FFJDA, d'experts fédéraux, de membres désignés par les fédérations multisports, affinitaires, scolaires et universitaires agréées concernées, de membres désignés par les organisations professionnelles d'enseignants les plus représentatives dans le Judo, Jujitsu et Disciplines Associées. Nul ne peut se prévaloir d'un grade s'il n'est délivré par la CSDGE de la FFJDA.
- Destiné à consigner tous les événements de votre vie de judoka (compétitions officielles, stages...).
- Indispensable pour participer aux manifestations organisées par la FFJDA. Il doit être validé par un officiel dûment mandaté par celle-ci.

Afin de faciliter le travail des officiels chargés de recueillir votre inscription au début des manifestations, nous vous prions expressément de veiller à sa mise à jour et de supprimer tout document inutile.

Pour être valable, le passeport devra être revêtu du tampon d'un organisme fédéral (département ou ligue), sur la photo ci-contre. Ce cachet authentifiera également l'attestation de validation ci-dessous.

ATTESTATION DE VALIDATION

Les informations contenues ci-contre ont été vérifiées avec une pièce d'identité officielle.

NOM DUPOND

IDENTITÉ DU TITULAIRE

Nom de jeune fille : _____
Prénoms : JULES
Date de naissance : 15/02/60
Lieu de naissance : TRIFOUILLI LES
1^{ère} nationalité : _____
Domicile : 9 rue de la rue
CP : 56000 Ville : vannes
CP : _____ Ville : _____

Signature du titulaire (et de son tuteur légal pour les mineurs) authentifiant l'exactitude des renseignements demandés.

Passeport délivré le (saison sportive) 09/05/99

La photo doit être tamponnée

Un passeport est valable 8 années sportives

Le passeport doit être signé

2 CERTIFICATS MÉDICAUX
Le certificat devra figurer dans la case correspondant à la licence de la saison en cours.

A cocher par le médecin :
 1^{re} licence sportive (1)
 Compétition (2)
 Date : 22/10/24
 Signature et cachet

Discipline JUDO JUJITSU
 Nom Dupond Jules
 Club
 N° club
 N° de licence M050919310REN01
 Date naissance 05/09/1963
 Fonction

Discipline JUDO JUJITSU
 Nom Dupond
 Club A.S.A.E.COETQUIN
 N° club OU 06 56 002 0
 N° de licence M050919310REN01
 Date naissance 05/09/1963
 Fonction Président

Compétition (2)
 Date : 09/20
 Signature et cachet
 Docteur Jean-Michel LE MASSON
 Médecin du Service
 De Santé des Armées
 N° ABEL 961023280

Compétition (2)
 Date :
 Signature et cachet

3^e SAISON
 La signature du Président de la FFJDA

(1) Le certificat médical de 1^{re} licence sportive atteste de l'absence de contre-indication à la pratique d'activités physiques et sportives valable pour toutes les disciplines, à l'exception de celles mentionnées par le médecin et de celles pour lesquelles un examen plus approfondi est nécessaire.

(2) Ce certificat médical atteste de l'absence de contre-indication apparente à la pratique du judo-jujitsu en compétition.

La case «Compétition (2)» doit être cochée.

Le timbre de licence doit être collé en face du cachet du médecin

Le médecin doit apposer
 -Sa signature
 -Son cachet
 -La date de la visite médicale (lisible)

Rappel:
 Un certificat médical est valable un an jour pour jour

Annexe 1

4 GRADES JUDO, JUJITSU

GRADES	DATE D'OBTENTION*	SIGNATURE (NOM LISIBLE) DE L'ENSEIGNANT qui délivre le grade (numéro de son Brevet d'État ou titre d'enseignement)
C. marron	06/99	NOISSETTE Gilles C.N. 5 ^e DAN JUDO JUJITSU BE 067.96.0050
C. bleue	06/85	NOISSETTE Gilles C.N. 5 ^e DAN JUDO JUJITSU BE 067.96.0050
C. verte	06/84	NOISSETTE Gilles C.N. 5 ^e DAN JUDO JUJITSU BE 067.96.0050
C. orange verte		
C. orange	06/83	NOISSETTE Gilles C.N. 5 ^e DAN JUDO JUJITSU BE 067.96.0050
C. blanche jaunie		
C. blanche	09/81	NOISSETTE Gilles C.N. 5 ^e DAN JUDO JUJITSU BE 067.96.0050

(*) Jour - Mois - Année.

5 GRADES JUDO, JUJITSU
délivrés et authentifiés par la Commission Spécialisée

C.N. VII ^e Dan		
C.N. VI ^e Dan		
C.N. V ^e Dan		
C.N. IV ^e Dan		
C.N. III ^e Dan		
C.N. II ^e Dan	26 Juin 2005	Michel LECLANGER Secrétaire C.O.R.G. BRETAGNE
C.N. I ^{er} Dan	22 Jan 2004	Michel LECLANGER C.O.R.G. BRETAGNE Secrétaire C.O.R.G.

(*) Conformément à l'article 10 des statuts de la FFJDA.

Les ceintures doivent être Validées (daté et signé) par un professeur diplômé d'état.

Si un combattant se présente avec une feuille de dépôt de passeport pour homologation, il sera inscrit comme ceinture noire

La ceinture noire doit être Homologuée par le C.O.R.G.

Annexe 2

TABLEAUX

FEUILLE DE PESEE

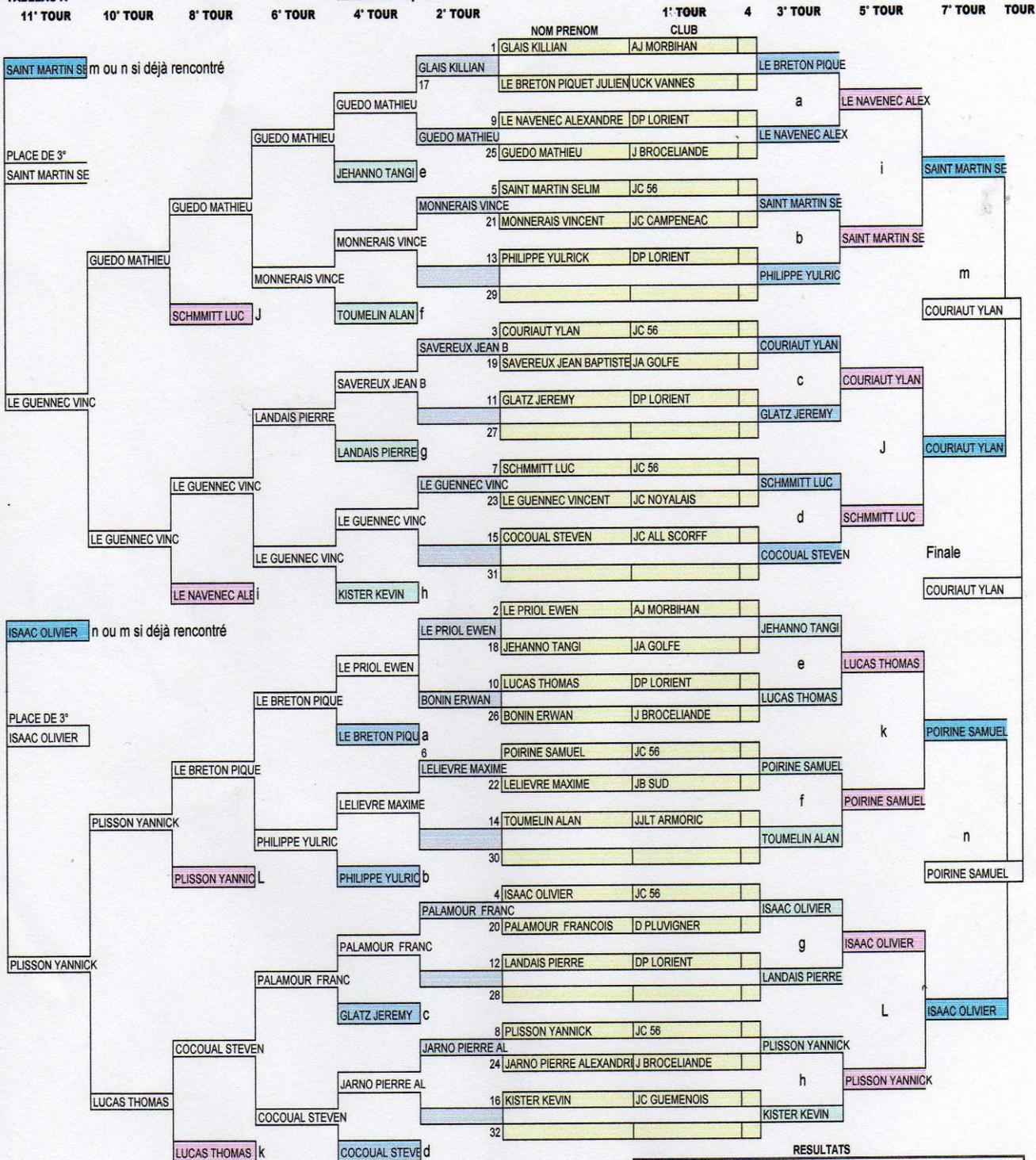
FEUILLE DE POULES

REPÊCHAGES

TABEAU A

tableau des repêchés

tableau des vainqueurs



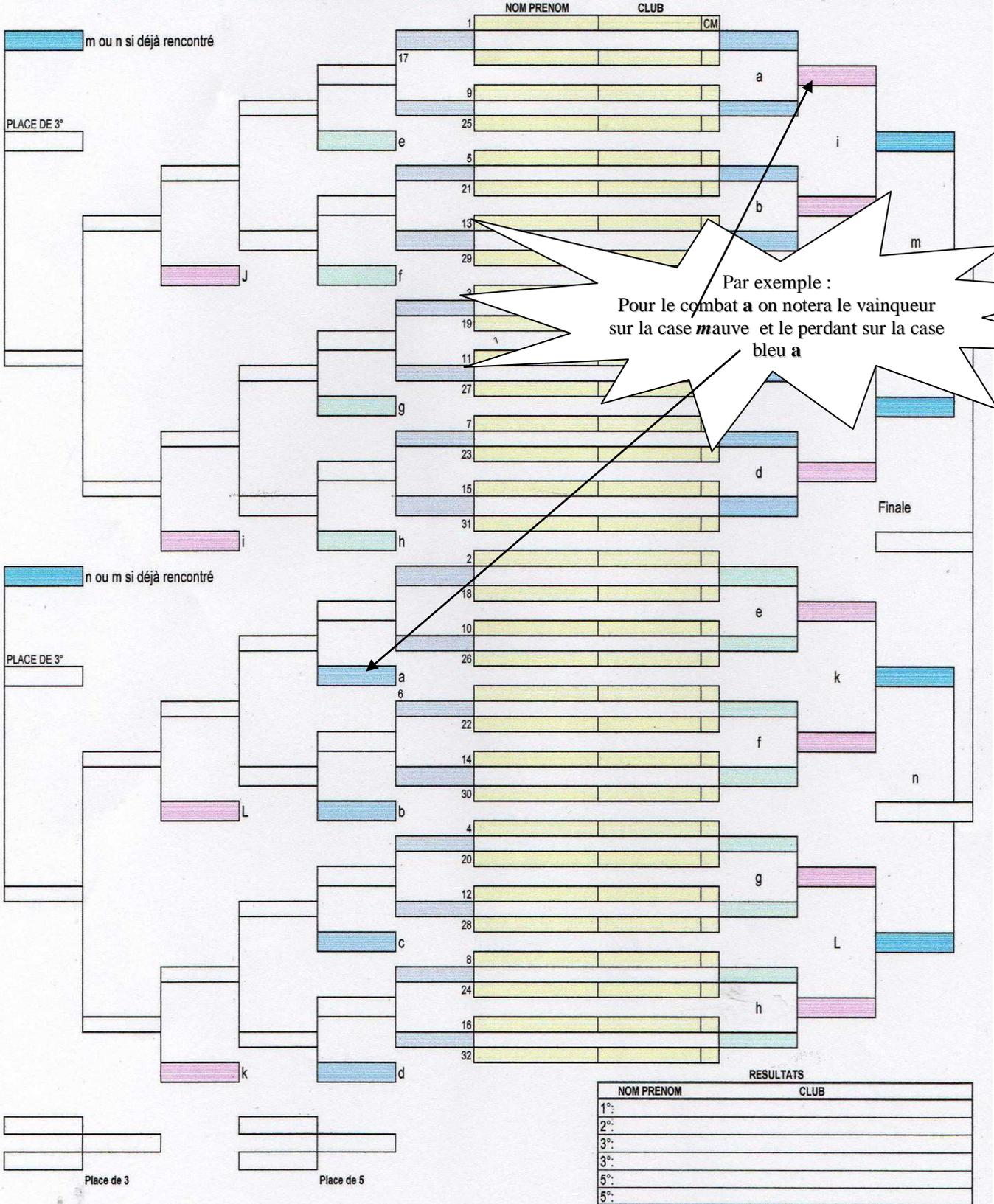
SAINT MARTIN SE
ISAAC OLIVIER
Place de 3

Sur ce tableau terminé vous pouvez suivre le déroulement de la compétition.

Annexe 7

--	--	--	--	--

TABLEAU A 11^o TOUR 10^o TOUR 8^o TOUR 6^o TOUR **tableau des repêchés** 4^o TOUR 2^o TOUR 1^o TOUR **tableau des vainqueurs** 3^o TOUR 5^o TOUR 7^o TOUR TOUR



Annexe 8

CHAMPIONNAT de BRETAGNE par EQUIPES SENIORS MASCULINS 2ème DIV(niv 1) à LORIENT le 25.03.06 Année

NOM DE L'EQUIPE:		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE		EQUIPE ADVERSE	
JUDO CLUB BRETON		DOJO TRUC													
DIR TECHNIQUE:		Vid		Pis		Vid		Pis		Vid		Pis		Vid	
NOM DES COMBATTANTS		Vid		Pis		Vid		Pis		Vid		Pis		Vid	
-66kg	T BIDUL	1	10												
	R MACHIN														
-73kg	CHOSE	1	7												
-81kg															
-90kg															
+90kg															
TOTAL Victoires et points		2	17												

NE PAS OUBLIER DE NOTER LE NOM DU CLUB

VERIFIER QUE LE NOM DE L'EQUIPE SOIT BIEN INSCRIT

AVANT CHAQUE TOUR LE COACH VIENT DONNER LA COMPOSITION DE SON EQUIPE A LA TABLE S'IL NE LE FAIT PAS NOUS DEVONS PRENDRE LES TITULAIRES .

LORIENT le
FEUILLE DE
NOMBRE DE

**VERIFIER QUE
LE NOM DE
L'EQUIPE SOIT
BIEN INSCRIT**

NOM DU CLUB:

DIRECTEUR TECHNIQUE:

Poids	NOM PRENOM	Pesée	Signature
-66kgs			
-73kgs			
-81kgs			
-90kgs			
+90kgs			

**LES COMBATTANTS
SERONT INSCRITS DANS
LEUR CATEGORIE DE
POIDS REEL**

**LES COMBATTANTS
DEVRONT SIGNER LA
FEUILLE EN FACE DE
LEUR NOM, MAIS
SEULEMENT APRES LA
VERIFICATION DU
PASSEPORT**

**LE COMMISSAIRE
SPORTIF NOTERA LE
POIDS REEL OU
SEULEMENT »OK »**

**NOUS N'OUBLIERONS
PAS DE NOTER LE
NOM DE L'EQUIPE
ADVERSE**

CHAMPIONNAT DE BRETAGNE PAR EQUIPES SENIORS MASCULINS 2^{ème} DIV (niv1) à LORIENT le 25.03.2006

| Equipe adverse: |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| -66kg | -66kg | -66kg | -66kg | -66kg |
| -73kg | -73kg | -73kg | -73kg | -73kg |
| -81kg | -81kg | -81kg | -81kg | -81kg |
| -90kg | -90kg | -90kg | -90kg | -90kg |
| +90kg | +90kg | +90kg | +90kg | +90kg |

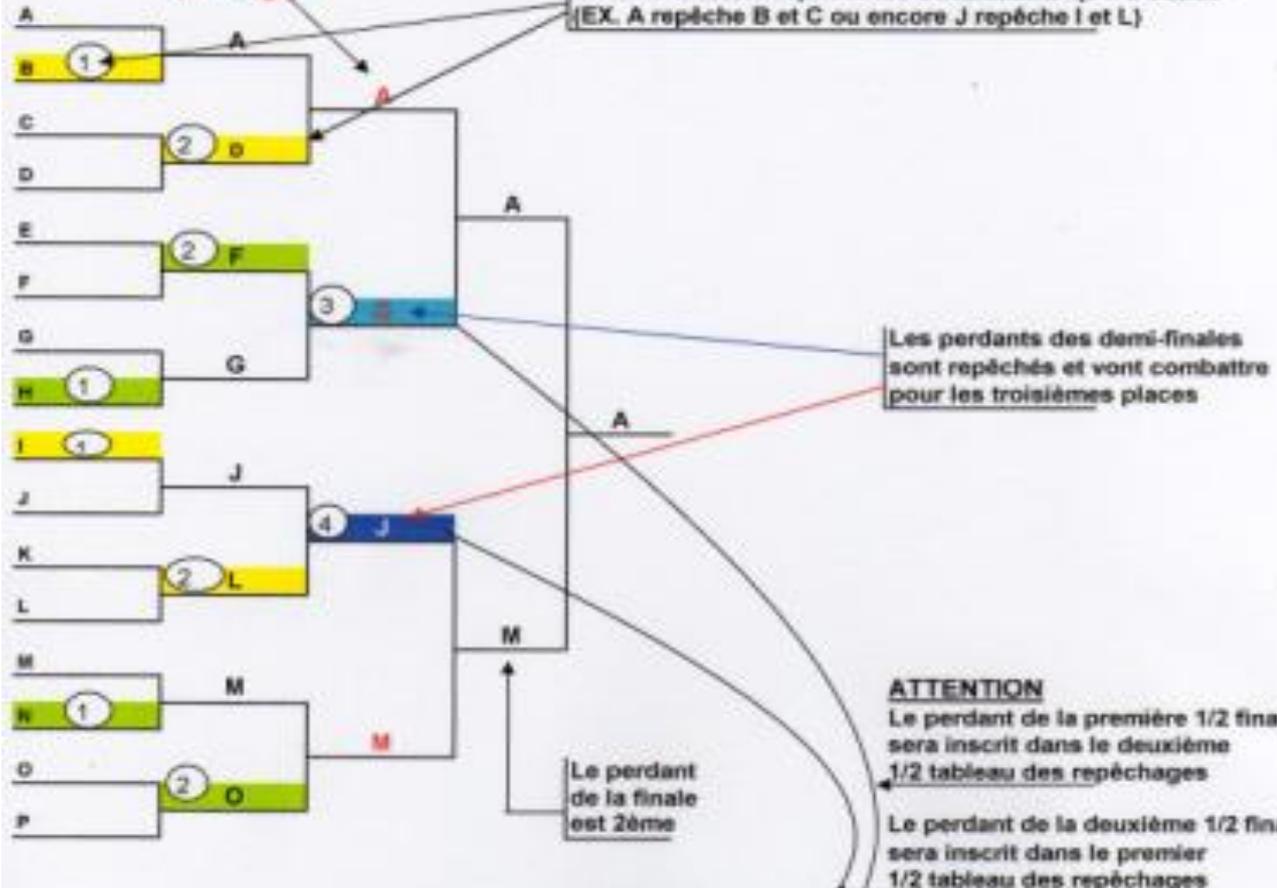
**AVANT CHAQUE TOUR
LE COACH
VIENT DONNER LA
COMPOSITION DE SON
EQUIPE A LA TABLE
S'IL NE LE FAIT PAS
NOUS DEVONS PRENDRE
LES TITULAIRES**

DEROULEMENT DES REPÊCHAGES

TABLEAU PRINCIPAL

Les repêchages se font à partir des demi-finalistes
(En rouge)

Le demi-finaliste repêche les combattants qu'il a battus
(EX. A repêche B et C ou encore J repêche I et L)

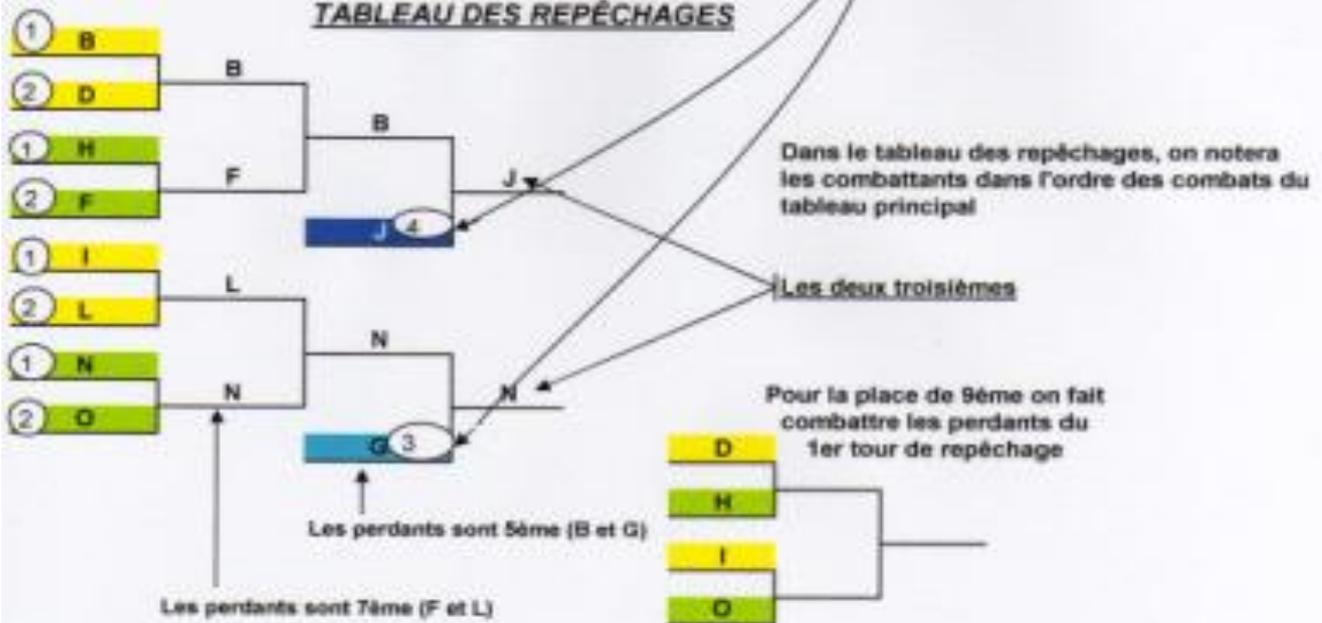


Les perdants des demi-finales sont repêchés et vont combattre pour les troisièmes places

ATTENTION
Le perdant de la première 1/2 finale(G) sera inscrit dans le deuxième 1/2 tableau des repêchages
Le perdant de la deuxième 1/2 finale(J) sera inscrit dans le premier 1/2 tableau des repêchages

Le perdant de la finale est 2ème

TABLEAU DES REPÊCHAGES



Dans le tableau des repêchages, on notera les combattants dans l'ordre des combats du tableau principal

Les deux troisièmes

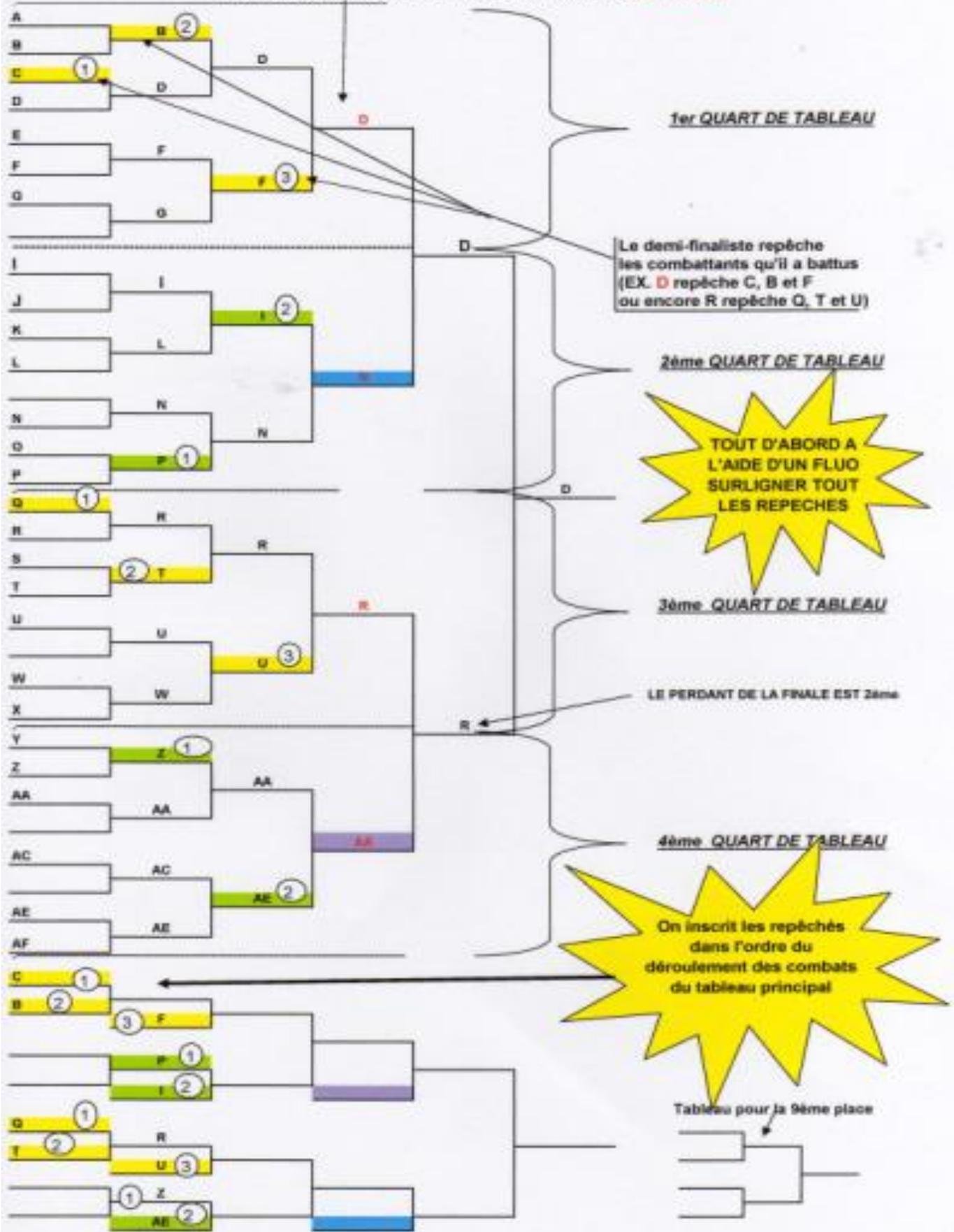
Pour la place de 9ème on fait combattre les perdants du 1er tour de repêchage

Les perdants sont 5ème (B et G)

Les perdants sont 7ème (F et L)

IMPORTANT: VOUS DEVEZ TOUJOURS ECRIRE EN MAJUSCULES

Les repêchages se font à partir des demi-finalistes. (En rouge)



IMPORTANT: VOUS DEVEZ TOUJOURS ECRIRE EN MAJUSCULES

Les repêchages se font à partir
des demi-finalistes
(En rouge)

Le demi-finaliste repêché les combattants qu'il a battus
(EX. D repêché C, B et F ou encore R repêché Q, T et U)

IMPORTANT

Vous remarquerez que lors du 1er tour
N n'a pas d'adversaire, donc, il ne repêchera que
2 combattants (P et I)
Idem pour AA qui ne repêché que Z et AE.

CLASSEMENT GENERAL

1	D
2	R
3	I
4	Z
5	AA
6	N
7	B
8	R
9	U

Les perdants des demi-finales
sont repêchés et vont combattre
pour les troisièmes places

ATTENTION

Le perdant de la première 1/2 finale(Q)
sera inscrit dans le deuxième
1/2 tableau des repêchages

LE PERDANT DE LA FINALE EST 2ème

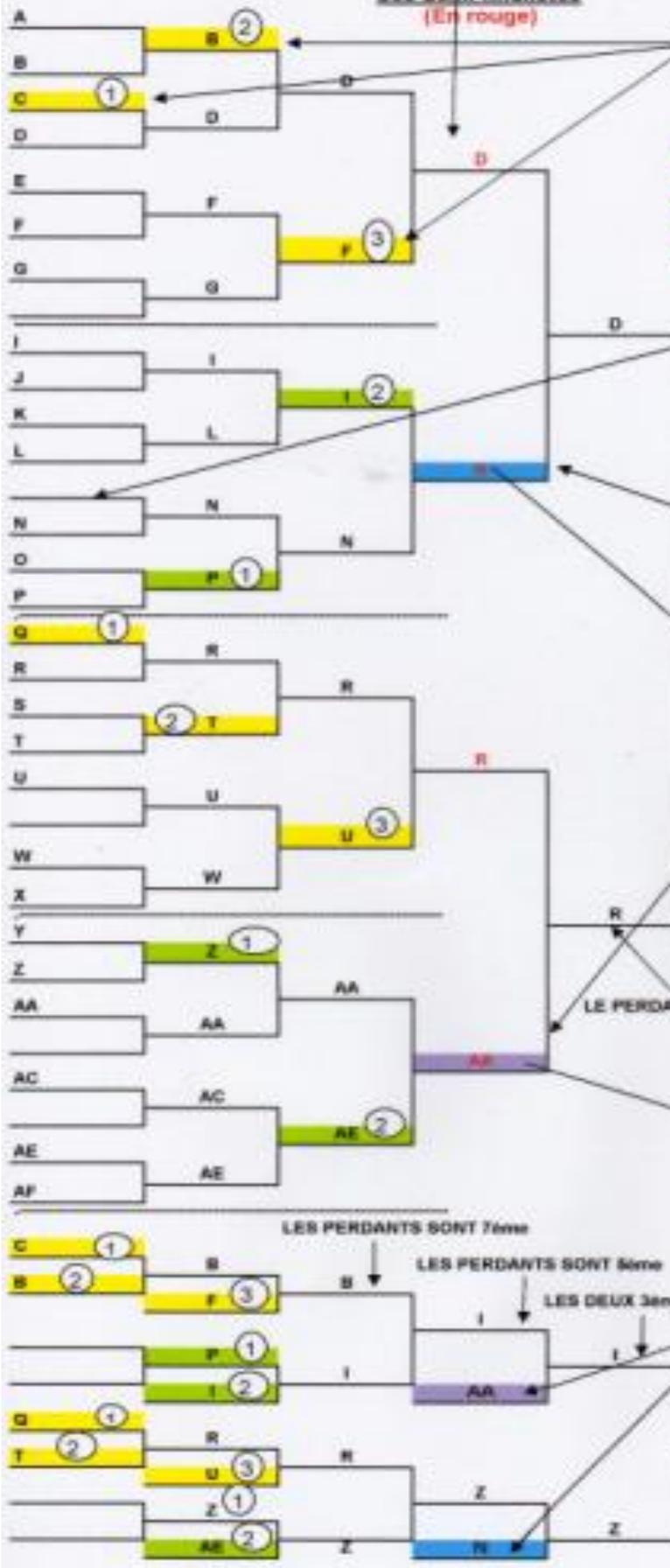
Le perdant de la deuxième 1/2 finale(J)
sera inscrit dans le premier
1/2 tableau des repêchages

LES PERDANTS SONT 7ème

LES PERDANTS SONT 8ème

LES DEUX 3ème

SE ON DOIT ALLER CHERCHER LE 9ème
ON PREND LES PERDANTS DU
2ème TOUR DE REPECHAGE



ORDRE DES COMBATS DANS LES CHAMPIONNATS PAR EQUIPES

COMMISSION SPORTIVE DU MORBIHAN

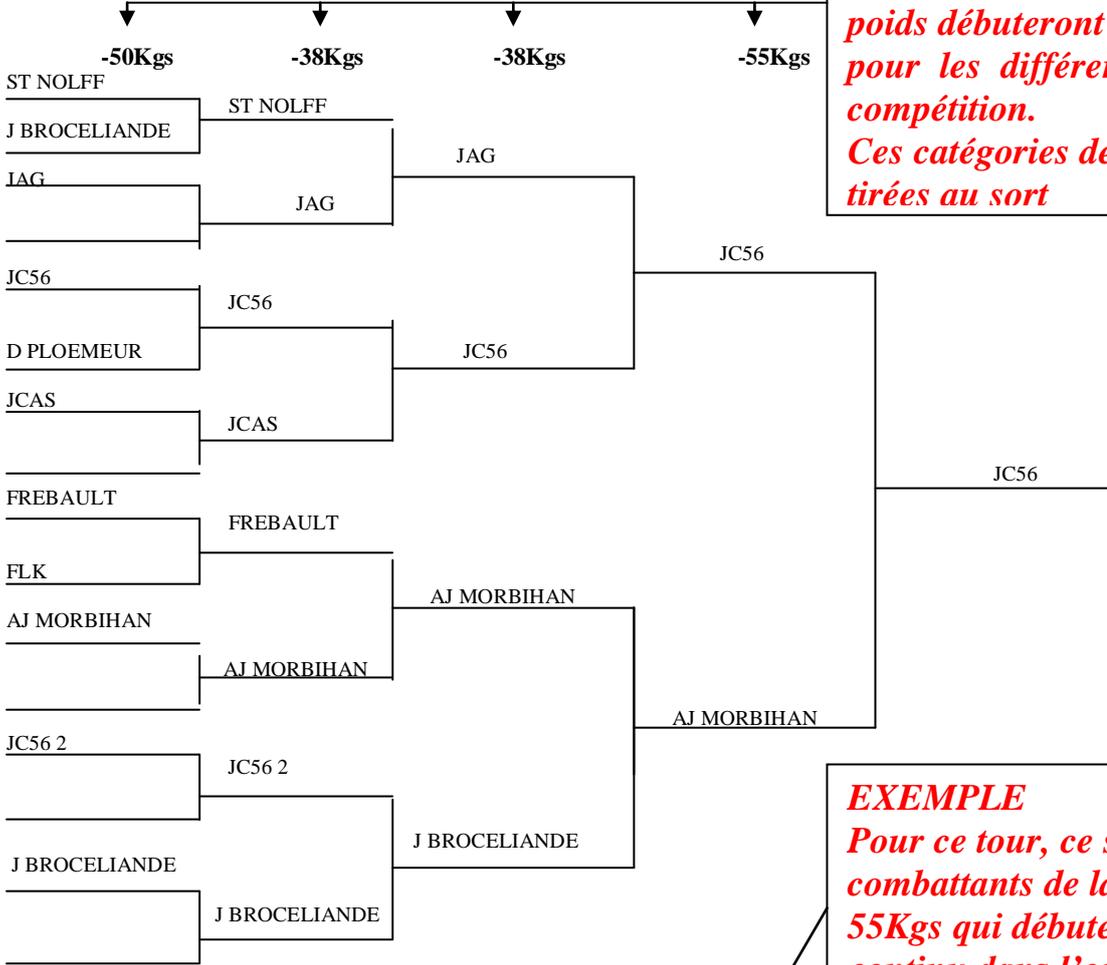
Nature de la compétition : CHAMPIONNAT DU MORBIHAN PAR EQUIPES BENJAMINS

Lieu : Guenin Date 27 / 11 / 06 Nombre de clubs 9 Nombre d'équipes 11

Début des combats

Fin des combats

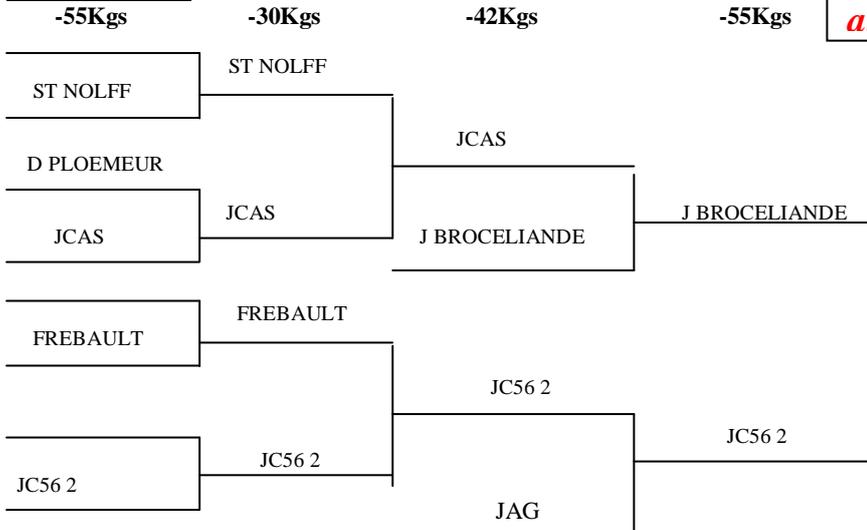
RESPONSABLE DE TABLE



Important:
*Vérifier par quelle catégorie de poids débiteront les combats pour les différents tour de la compétition.
 Ces catégories de poids sont tirées au sort*

EXEMPLE
Pour ce tour, ce sont les combattants de la catégorie des 55Kgs qui débute puis on continue dans l'ordre croissant. Arrivé aux lourds on remonte aux plus légers et on redescend.

REPECHAGES



CLASSEMENT

1^{er} JC 56
 2^{ème} A J MORBIHAN
 3^{ème} J BROCELIANDE
 3^{ème} JC 56 2

Annexe 15