

# Evolution du règlement d'Arbitrage

## Adaptation pour les Commissaires Sportifs



柔道

CNA du 11/10/2013



# Appel des judokas

En France, le 1<sup>er</sup> judoka appelé continue de porter la ceinture rouge (pas d'évolution contrairement à la FIJ).

## Accompagnement des judokas

Des Benjamins jusqu'aux Seniors, l'accompagnement se fera entre les « Matte » et les « Hajime » de l'arbitre.

## Temps d'immobilisation

Temps communs à toutes les tranches d'âge :

- Ippon : 20 secondes
- Waza-Ari : de 15 à 19 secondes
- Yuko : de 10 à 14 secondes

# Temps d'immobilisation

Temps communs à toutes les tranches d'âge :

- Ippon : 20 secondes
- Waza-Ari : de 15 à 19 secondes
- Yuko : de 10 à 14 secondes

## Sanction par Shido

Les shidos ne sont désormais plus convertis en valeur (yuko, waza-ari,...) !

Un judoka peut recevoir jusqu'à 4 shidos pendant un combat.

Voici les notations correspondantes :

- 1<sup>er</sup> shido : 000 / 000.1
- 2<sup>ème</sup> shido : 000 / 000.2
- 3<sup>ème</sup> shido : 000 / 000.3
- 4<sup>ème</sup> shido : 100 / 000.4

# Disqualification

Il existe 6 cas de disqualification possible lors d'un combat :

- Hansoku Make direct, non disqualificatif (faute technique grave – le judoka peut reprendre la compétition) = 100 / 000.H
- Hansoku Make direct, disqualificatif (faute contraire à l'esprit – le judoka ne peut pas reprendre la compétition) = 100 / 000.X
- Hansoku Make indirect, cumul de 4 shidos = 100 / 000.4
- Forfait (non présentation sur un combat) = 100 / 000.F
- Abandon (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure) = 100 / 000.A
- Décision Médicale (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka) = 100 / 000.M

# Uniformisation de la Notation en Poule

## Méthode remplissage Poules - Projet

Paris 14/09/2009-14/09/2009

Cat. -50

Nb. Judokas : 3

Poule n° 1

								Vict	Pts	Clas <sup>1</sup>
5D	15	15	Combattant 1	Club 1		$\frac{100}{010}$	X	1	10	1er
2D	15	15	Combattant 2	Club 2	X		$\frac{001}{000.2}$	1	5	2ème
3D	15	15	Combattant 3	Club 3	$\frac{001}{001}$	X		1	0	3ème

Ordre des combats: ~~1x2~~ - ~~2x3~~ - ~~1x3~~

Le marquage en poule doit être effectué comme dans un tableau : score du vainqueur puis score du perdant, dans la case du vainqueur (voir ci-dessus)

**Exemple :** - Combat 1X2 : Le rouge gagne par Ippon / le blanc avait marqué Waza Ari. On note 100 / 010 et on place une croix dans la case du perdant (symbole de défaite).

- Combat 2X3 : Le rouge gagne par le Yuko technique

- Combat 1X3 : Le blanc gagne dans le Golden Score

Ainsi, les croix permettent de connaître rapidement les combats perdus, les scores notés dans les cases significants automatiquement une victoire. Il faut donc enfin faire les totaux victoires et points pour établir le classement.

Cette notation permet une lecture plus facile car cela ne surcharge pas la poule.

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

- Victoire par Yuko : 001 / 000 = 5 points
- Victoire par Waza-Ari : 010 / 000 = 7 points
- Victoire par Waza-Ari awasete Ippon : 020 / 000 = 10 points
- Victoire par Ippon : 100 / 000 = 10 points
- Victoire sur Shidos (000 / 000.1 ou .2 ou .3) = 1 point
- Victoire par disqualification de l'adversaire  
(100 / 000.4 ou H, X, F, A, M) = 10 points
- Victoire en Golden Score (avantage décisif) = 0 point

Pour ce cas, noter le résultat du combat avant le démarrage du golden score – ex :  
010.2 / 010.2)

# Attribution des points en relation grade championnat

*Seuls sont comptabilisés les Waza-Ari et les Ippons marqués sur un adversaire au minimum du même grade !*

- Victoire par Waza-Ari :  $010 / 000 = 7$  points
- Victoire par 2 Waza-Ari :  $020 / 000 = 10$  points
- Victoire par Ippon :  $100 / 000 = 10$  points
  
- Victoire par Yuko :  $001 / 000 = 0$  point
- Victoire sur Shidos ( $000 / 000.1$  ou  $.2$  ou  $.3$ ) = 0 point
- Victoire par disqualification de l'adversaire  
( $100 / 000.4$  ou H, X, F, A, M) = 0 points
- Victoire en Golden Score (avantage décisif) = 0 point



**La C.N.A. reste à votre disposition  
pour toute autre question !**

柔道