

Evolution du règlement d'arbitrage FIJ 2018-2020

Adaptations pour les Commissaires Sportifs



Document CNA au 12/02/2018



Appel des judokas

En France, le 1^{er} judoka appelé porte la ceinture rouge.
(contrairement à la FIJ = 1^{er} appelé en blanc).

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 10 à 19 secondes

Notation des scores

La notation s'établit désormais à 2 chiffres, suivie du nombre de shido, en cohérence avec le logiciel de tirage au sort.

Exemples : 10 / 00 - 10 / 01.3 - 01.1 / 00.2 - 02.2 / 01

Sanction par Shido

Les shido ne permettent pas de donner la victoire, sauf le 3^{ème} qui est disqualificatif !

Un judoka peut recevoir jusqu'à 3 shido pendant un combat.

Disqualification

Il existe 3 cas de disqualification possible lors d'un combat :

- Hansoku make direct, non disqualificatif (faute technique grave – le judoka peut reprendre la compétition) = 10 / 00.H
- Hansoku make direct, disqualificatif (faute contraire à l'esprit – le judoka ne peut pas reprendre la compétition) = 10 / 00.X
- Hansoku make par cumul de shido = 10 / 00.3

Forfait ou raison médicale

Il existe 3 cas possibles lors d'un combat :

- Forfait (non présentation sur un combat) = 10 / 00.F
- Abandon (le judoka abandonne de lui-même suite à une blessure) = 10 / 00.A
- Décision médicale (le médecin ne permet pas la reprise du combat au judoka) = 10 / 00.M

Attribution des points en poule ou en équipe (pour les classements)

- Victoire par waza-ari : 01 / 00 = 1 point
- Victoire par waza-ari awasete ippon : 02 / 00 = 10 points
- Victoire par ippon : 10 / 00 = 10 points

- Victoire par disqualification ou raison médicale (10 / 00.3 ou H, X, F, A, M) = 10 points

- Victoire au golden score (avantage décisif) :
 - Par ippon ou waza-ari awasete ippon = 10 points
 - Par disqualification = 10 points
 - Par waza-ari = 1 point

- Victoire par décision (règlement jeunes ou animations) = 0 point

Critères de classement pour les compétitions individuelles en poule

1. Nombre de victoires individuelles

2. Nombre de points marqués

- Ippon, waza-ari awasete ippon, hansoku make, forfait, blessure,...
(même dans l'avantage décisif) = **10 points**
- Waza Ari (en victoire ou défaite, pendant le temps nominal ou l'avantage décisif)
= **1 point**
- Victoire par décision (animations) = **0 point**
(pour les combats se terminant sur le score 01 / 01, aucun point n'attribué au perdant)

3. Comparaison directe (si égalité parfaite entre 2 judokas)

4. Poule en Avantage décisif (si plus de 2 judokas sont à égalité parfaite)

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 12-02-2018 10:11:17

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 0

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		01 -0 00 -0	X	1	1	2
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10 -0 00 -0	1	10	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	00 -0 00 -2	X		1	0	3

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		01 00	0
Combattant 2	BB		2	0		10 00
Combattant 3	CC		3	00 00.2	0	

1 victoire + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 remporte son combat par ippon (10 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 remporte son combat par waza-ari (1 point), il est 2^{ème}

Le combattant 3 remporte son combat à la décision (0 point), il est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P	C
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 01-0	X	1	10	3
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		10-0 00-0	1	11	1
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10	2

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		10 01	X 0
Combattant 2	BB		2	X 1		10 00
Combattant 3	CC		3	10 00	X 0	

1 victoire par ippon + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires

Cas n°2 à appliquer :

Le combattant 2 perd un combat en marquant 1 waza-ari (soit un total de 11 points), il est 1^{er}

Le combattant 1 et 3 ont 1V + 10 points chacun

→ Cas n°3 à appliquer, à la comparaison directe :

Le combattant 3 gagne le 1 = le combattant 3 est donc 2^{ème} / le combattant 1 est 3^{ème}

Exemples – Classement en poule

3 judoka.

Tirage : 09-10-2017 14:49:38

Poule 1 (-66 kg)

Tapis 1

NOM et Prénom	Club	Grade	1	2	3	V	P
COMBATTANT 1 Cbt 1		(CM) 1		10-0 00-0	X	1	10
COMBATTANT 2 Cbt 2		(CB) 2	X		02-0 00-0	1	10
COMBATTANT 3 Cbt 3		(CM) 3	10-0 00-0	X		1	10

Ordre combats : 1-2 2-3 1-3

MARQUAGE
MANUEL FFJ

NOM PRENOM	CLUB	GR		1	2	3
Combattant 1	AA		1		10 00	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		02 00
Combattant 3	CC		3	10 00	X 0	

1 victoire + 1 défaite pour chaque combattant = égalité du nombre de victoires et de points (10)

Les 3 judokas sont à égalité parfaite, le cas n°4 s'applique : poule en avantage décisif.

Les 3 combats sont refaits et la première marque arrête le combat.

Le classement sera calculé à l'issue de ces nouvelles « rencontres ».

Critères de classement pour les rencontres par équipes

1. Nombre de victoires individuelles de l'équipe

2. Nombre de points marqués

(en victoire ou défaite)

3. Combat en Avantage décisif

1 catégorie tirée au sort comportant 1 judoka / équipe

Critères de classement en poule pour les compétitions par équipes

1. Nombre de victoires de l'équipe

2. Nombre de victoires Individuelles globales (en victoire ou défaite d'équipe)

3 Nombre de points marqués (en victoire ou défaite d'équipe)

4. Comparaison directe

5. Poule en Avantage décisif (1 judoka / équipe)
même catégorie qui a débuté la rencontre et mêmes judokas

Attribution des points en relation grade championnat

Seuls sont comptabilisés les waza-ari et les ippon marqués sur un adversaire au minimum du même grade !

- **Victoire par waza-ari** (même dans le GS) : **01 / 00 = 7 points**
- **Victoire par 2 waza-ari** (même dans le GS) :
02 / 00 ou 02 / 01 = 10 points
- **Victoire par ippon** (même dans le GS) : **10 / 00 = 10 points**
- **Victoire par disqualification de l'adversaire**
(10 / 00.3 ou H, X, F, A, M) = 0 point
- **Victoire par décision** (animations) = **0 point**

NB : Pour les cas particuliers, se reporter au CORG de votre Ligue !



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