

Aide-mémoire

Chronométrage

Important

Veillez à remplir les feuilles, poules, repêchages de façon lisible. Indiquez toujours votre nom et prénom lorsque vous remplissez les feuilles.

Les temps de combats

U7, U9 et U11	1m30
U13	2m00
U15	3m00
U18	4m00
U21	4m00

Équipement du chronométreur

- Deux stylos à bille, un surligneur, un sifflet et un chronomètre.

Désignation des 3^{ème} et 4^{ème} place

1. Regarder s'ils se sont rencontrés : le 3^{ème} sera le vainqueur.
2. Le 3^{ème} sera celui qui a été battu par le 1^{er} de la catégorie ;
3. Le 3^{ème} sera celui qui a été le plus loin dans le tableau ;
4. Si aucun des trois points n'est retenu, un combat devra départager le 3^{ème} et 4^{ème}.

Points de pénalité

- 2 shido et le 3^{ème} devient HANSOKU-MAKE ;
- Hansoku-Make direct (HMD) → 10 points.

Temps de récupération entre deux combats

- 10 minutes en compétition internationale ;
- 5 minutes lors de compétition provinciales, régionales et nationales ;
- La durée du combat à effectuer lors de rencontres amicales ;
- 10 minutes en cas de Golden Score (à partir de U15).

Procédure d'appel compétiteur

1. Appel des compétiteurs ;
2. 30 secondes entre chaque appel ;
3. 3 appels après le compétiteur non présent perdra son combat.

Types de compétitions

A) Les poules

Jusqu'à 5 combattants, le système de poule est en vigueur.

Procédure :

1. Entourer le combat en cours ;
2. Souligner le combat en préparation ;
3. Tracer les diagonales dans la case du combat en cours ;
4. Encercler le vainqueur en bas de poule
5. Noter les points dans la case ;
 - Victoire : 1 - Défaite : 0 ;
 - Waza-ari : 3 points – Ippon : 10 points.

En cas de victoire par décision (U11 et U13) on notera victoire 1 et 1 point.

Si Hansoku Make ou Hansoku Make Direct, l'inscrire en remarque (si point de shiai, l'indiquer)

6. En cas d'égalité parfaite, refaire les combats. Si après cela, il y a toujours égalité parfaite, le classement se fait du plus léger au plus lourd.

Exemples de feuilles de poules

	NOM	CLUB	1	2	3	4	5	VICT.	POINTS	PLACE
1										
2										
3										
4										
5										

Poule de 3 : 1 x 2 / 2 x 3 / 1 x 3

Poule de 4 : 1 x 2 / 3 x 4 / 1 x 3 / 2 x 4 / 1 x 4 / 2 x 3

Poule de 5 : 1 x 2 / 3 x 4 / 1 x 5 / 2 x 4 / 3 x 5 / 1 x 4 / 2 x 3 / 4 x 5 / 1 x 3 / 2 x 5

Forfait d'un judoka

En cas de forfait d'un judoka, c'est-à-dire non-présentation de celui-ci, selon « la règle des 30 secondes » ou abandon pour maladie ou blessure, le judoka ne pourra plus combattre et perdra automatiquement tous ses combats livrés ou à livrer par défaite 0 et 0 points contre victoire 1 et 10 points à tous ses adversaires de la poule.

Pour éviter toute erreur de transcription, il est conseillé de rayer les cases horizontales et verticales qui correspondent au judoka et de lui accorder directement la dernière place.

Attention : la règle n'est pas applicable si l'abandon intervient lors du dernier combat du judoka, car il n'y a pas forfait.

Hansoku Make Direct (HM)

Lors d'un Hansoku Make Direct le judoka perd son combat, en marge écrire HM, et continue dans sa poule.

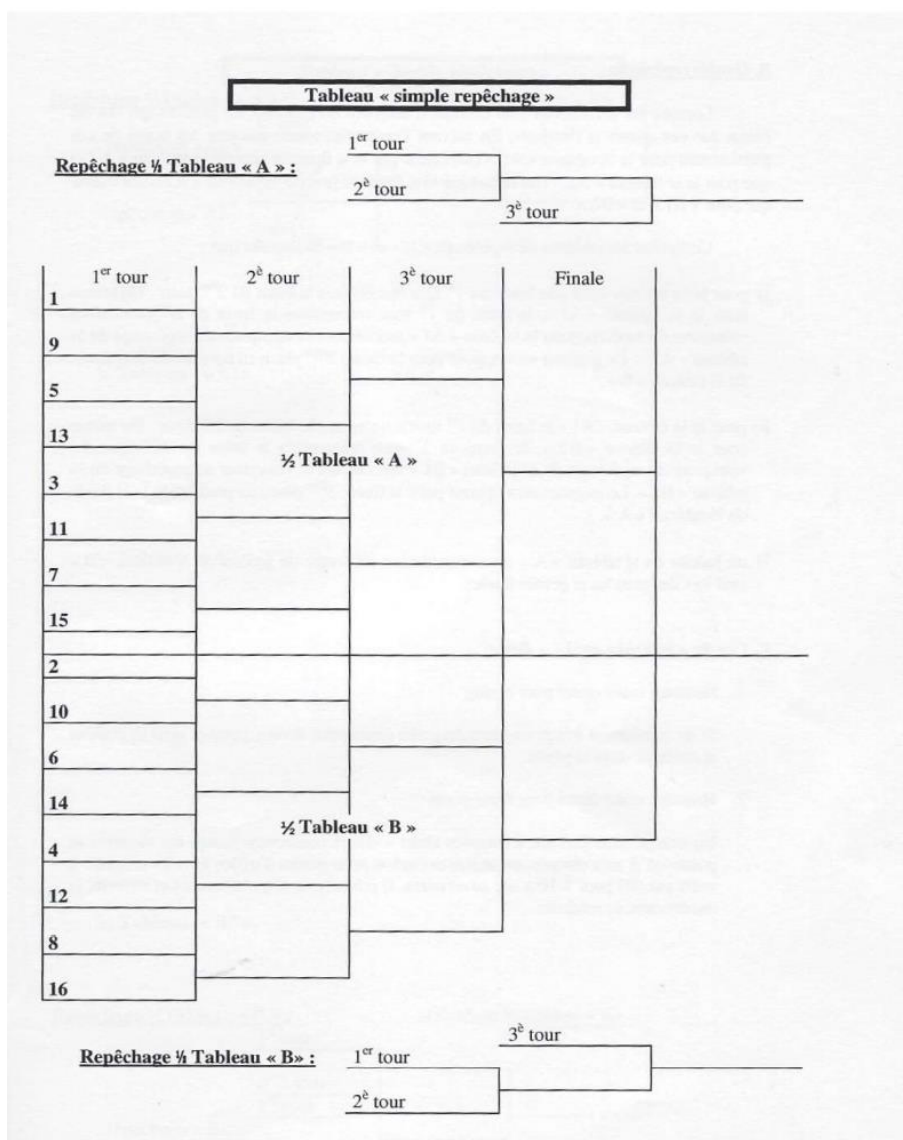
Hansoku Make Direct pour faute grave (HMD)

Lors de combats en poule, un judoka prenant Hansoku Make Direct pour faute grave conservera les points et victoires qu'il aura obtenus avant son exclusion, mais pendra d'office tous les combats à venir et sera exclu pour la journée.

Au cas où cette poule serait qualificative et si le judoka sanctionné est qualifié, il sera repris dans la suite de la compétition, mais ne pourra plus combattre. Ses adversaires seront d'office déclarés vainqueurs.

B) Les tableaux

Simple repêchage

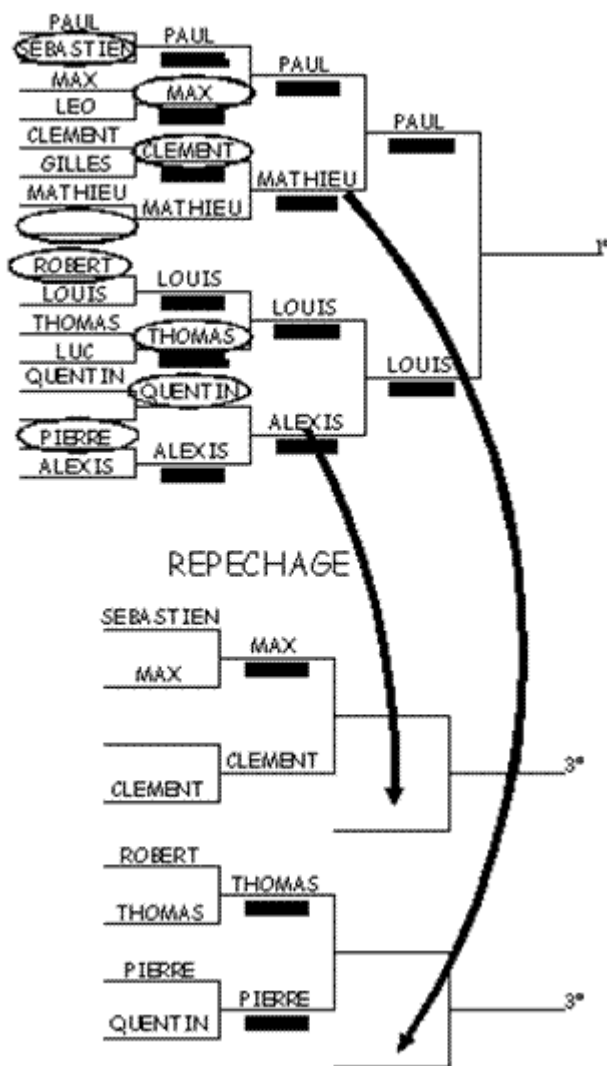


Repêcher les judokas battus par les deux finalistes. En suivant l'ordre des tours, entourer ou surligner les noms de ces judokas pour le ½ tableau A et le ½ tableau B.

Compléter les tableaux de repêchage ½ tableau A et ½ tableau B en sachant que le judoka battu du 1^{er} tour combattra contre le perdant du 2^{ième} tour. Le vainqueur rencontrera le battu du 3^{ième} tour et ainsi de suite.

Un judoka du ½ tableau A ne rencontrera pas un judoka du ½ tableau B. Excepté lors de la grande finale.

Double repêchage



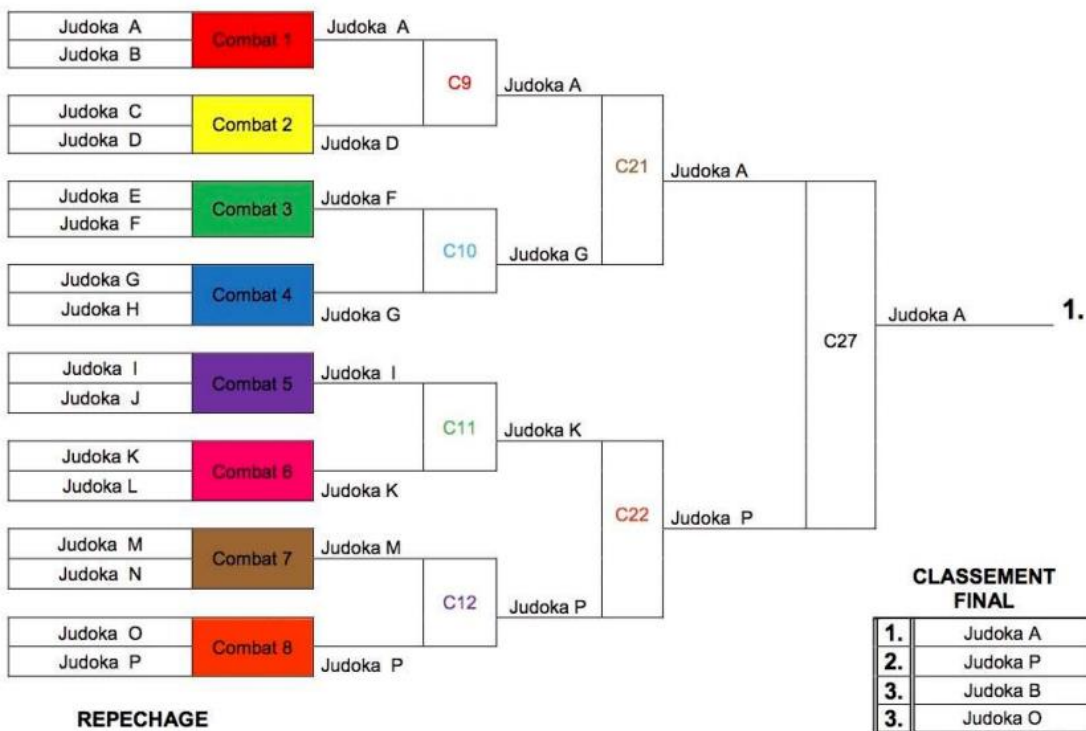
Compléter le tableau jusqu'au 1/2 finalistes, lorsqu'ils sont connus, entourer ou surligner les judokas battus par ceux-ci.

Le 1/2 finaliste perdant du tableau A combat pour le 3^{ième} place dans le tableau B

Le 1/2 finaliste perdant du tableau B combat pour le 3^{ième} place dans le tableau A.

Double KO

Tableau double KO



REPECHAGE



Tous les judokas font au moins 2 combats. Si un judoka perd son 1^{er} combat, il est repêché et continue tant qu'il gagne.

C) Inter-équipes

Durée des combats : 4 minutes.

Golden Score est d'application.

Lors des rencontres inter-équipes :

- Défaite individuelle « 0 » dans la colonne victoires et « 0 » points ;
- Victoire individuelle « 1 » dans la colonne victoire et « 3 ou 10 » points.

Attribution des points sur la carte de compétition

- Waza-Ari : 3 points ;
- Ippon : 10 points.

D) Shiai

Durée des combats :

- 1^{er} Kyu : 3 minutes ;
- 1^{er} Dan : 4 minutes.

Pas de golden score.

Catégorie de poids

- Dames 1^{er} Kyu à 4^{ème} Dan :
 - o – 57 kg et + 57 kg ;
 - o Habillement maximum : slip et soutien-gorge ou body ;
 - o Le sur-classement n'est pas autorisé.
 - o Possibilité de combattre dans une seule catégorie si le nombre de judokates ne dépasse pas 7 participantes, à condition que l'écart de poids entre la plus légère et la plus lourde ne dépasse pas 20kg.
- Hommes 1^{er} Kyu :
 - o - 55 kg, - 60 kg, - 66kg, - 73kg, - 81kg, - 90 kg et + 90 kg ;
 - o Habillement maximum : slip ;
 - o Le sur-classement d'une seule catégorie de poids est autorisé.
- Hommes 1^{er} Dan à 4^{ième} Dan :
 - o - 73 kg et + 73 kg ;
 - o Habillement maximum : slip ;
 - o Le sur-classement n'est pas autorisé.

Ordre de passage

Chez les hommes 1^{er} Kyu pour toutes les catégories de poids, à l'exception des –55kg et + 90kg, l'ordre de passage est déterminé par tirage au sort lors de la pesée. Chaque participant tire un numéro d'ordre de passage. Dans le cas où plusieurs judokas d'un même club sont inscrits dans la même catégorie, le responsable veille, dans la mesure du possible, à les éloigner l'un de l'autre.

Chez les dames, tous grades confondus et chez les hommes de grade Dan et 1^{er} Kyu + 90 kg, l'ordre de passage est établi suivant l'ordre croissant du poids des participants.

Déroulement de la compétition

La compétition débutera avec la catégorie de poids la plus basse.

À chaque combat, le premier appelé portera la ceinture blanche et le second la ceinture rouge. Le vainqueur du combat conservera sa ceinture d'origine.

Les résultats seront notés sur la feuille de Shiai et la carte de compétition (Ippon ou Waza-ari).

Tsukinami Shiai

Huit Tsukinami Shiai par ans sont organisés pour les 1^{er} Kyu et 1^{er} Dan, féminins et masculins.

Quatre sont ouvert aux 2^{ème} Dan féminins et masculins. Les 1^{er} et 2^{ème} Dan combattent ensemble.

Koten Shiai

Deux Koten Shiai par an pour les 3^{ème} et 4^{ème} Dan féminins et masculins

- Féminins : 1^{er} à 4^{ème} Dan regroupés ;
- Masculins : 2^{ème} à 4^{ème} Dan regroupés et les 1^{er} Dan combattent séparément.

Enregistrement des résultats

Seules les victoires par Ippon et Waza-ari sont comptabilisées. La victoire par Ippon vaut 1 point, la victoire par Waza-ari vaut ½ point.

Pour être valable, la carte de compétition doit obligatoirement comporter le cachet du centre Shiai.

Les points acquis dans le cadre des Shiai organisés par la VJF sont valables et enregistrés sur la carte de compétition pour autant que les points soient approuvés par le cachet officiel de ce Shiai.

Points de compétitions autres que le Shiai

1. Les championnats, provinciaux, régionaux, nationaux et les interclubs régionaux et nationaux, par Ippon et Waza-ari sur un adversaire de grade égal ou supérieur.
2. Les tournois internationaux repris au calendrier des activités de la cellule sportive, par Ippon et Waza-ari sur un adversaire de grade égale ou supérieur.
3. Les tournois internationaux repris comme tournois de sélection dans le document annuel L.R.B.J. : « Critère de sélection aux championnats d'Europe et Championnats du monde », quels que soient le score et le grade de l'adversaire.
4. Les Jeux Olympiques, les Championnats du Monde et d'Europe, le Championnats du Monde Militaires et Universitaires, les tournois Grand Chelem, Grand Prix et Continental Open, quels que soient le score et le grade de l'adversaire.

Enregistrement sur la carte de compétition

1. Indiquer la date ;
2. La nature de la compétition ;
3. Le nom de l'adversaire ;
4. Le grade de l'adversaire ;
5. Le score Ippon (○) ou Waza-ari (θ) ;
6. Le cachet officiel.

Règles particulière applicables au Shiai

1. Seules les victoires acquises par ippon ou Waza-ari sont comptabilisées.
2. Aucune victoire par punition ou abandon pour blessure ne peut être enregistrée.
3. En cas de Hiki-wake, 1 ou 2 Shidos, les deux compétiteurs quittent le tapis et les deux suivants sont appelés.
4. Quand un compétiteur totalise 10 victoires ou 6 victoires consécutives par Ippon au cours d'un même Shiai, les deux compétiteurs quittent le tapis et les deux suivants sont appelés. Le résultat est proclamé.
5. Quand le cas n°4 survient avec l'avant-dernier compétiteur de la ligne, le dernier combattant remontera la ligne.
6. En fin de ligne, dans le dernier combat, le vainqueur par Ippon ou Waza-ari remonte la ligne en sens inverse en rencontrera les combattants avec lesquelles il n'a pas encore combattus précédemment.

Il continue à combattre jusqu'à ce qu'il ait obtenu 10 victoires ou 6 victoires consécutives au cours du même Shiai.

Si le nombre de combattants ne lui permet pas d'obtenir ses 10 victoires ou 6 victoires consécutives, après avoir remonté la ligne, il sera autorisé, s'il le désire, à combattre dans la catégorie de poids immédiatement supérieure avec une limite d'une catégorie.

En cas de défaite, le Shiai est terminé.

7. En cas de Hansoku-Make direct ou non, l'adversaire reste sur le tapis et ne marque aucun point.

Notation des résultats

- Ippon
- θ Waza-ari
- Décision
- ▲ Défaite
- × Hiki-wake
- En cas de blessure

En cas de Hansoku-Make, le vainqueur ● et le perdant ▲.

Phrases utiles en compétition

FR prochain combat sur le tatami un, deux, trois, quatre, cinq, six
NL volgende kamp op mat één, twee, drie, vier, vijf, zes
DE nächsten Kampf auf der Matte eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs
UK next fight on tatami one, two, three, four, five, six

FR se préparent au tatami
NL maken zich klaar op mat
DE bereiten sich auf der Matte
UK get ready on tatami

FR rectification sur le tatami
NL correctie op maat
DE richtigstellung auf der Matte
UK correction on tatami

FR se préparent pour le repêchage sur le tatami
NL maken zich klaar voor de herkansing op mat
DE bereiten sich für den Hoffnungslauf auf der Matte
UK get ready for the repechage on tatami

FR se préparent pour la finale sur le tatami
NL maken zich klaar voor de finale op mat
DE bereiten sich für die Finale auf der Matte
UK get ready for the final on tatami

FR les clés et étranglement sont interdits
NL klemmen en wurggrepen zijn verboden
DE Hebeln und Erdrosseln sind verboten
UK Armlocks and strangulations are forbidden