



# 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 et U9	1 min 30
U11	2 min
U13	2 min
U15	3 min
U18	4 min
U21	4 min

## Équipement du chronométreur

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

## Désignation des 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> place

1. Regarder s'ils se sont rencontrés : le 3<sup>ème</sup> sera le vainqueur ;
2. Le 3<sup>ème</sup> sera celui qui a été battu par le 1<sup>er</sup> de la catégorie ;
3. Le 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>.

## Points de pénalité

- 2 shido et le 3<sup>ème</sup> devient HANSOKU-MAKE ;
- Hansoku-Make direct (HMD) vaut 10 points pour l'adversaire.

## Temps de récupération entre deux combats

- 10 minutes en compétition internationale ;
- 5 minutes lors de compétitions 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. 1 minute entre chaque appel ;
3. 3 appels, après le compétiteur non présent perdra ses combats.

## 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 :
  - a. International/FFBJ/Judo Vlaanderen
    - i. Victoire : 1 – Défaite : 0 ;
    - ii. Waza-ari : 1 point – Ippon : 10 points.
  - b. Fusen-gachi : 10 points (victoire par défaite) ;
  - c. Kiken-gachi : 10 points (victoire par abandon) ;
  - d. Noter les points techniques (Waza-ari : 1 point).
  - e. En cas de victoire par décision (U11 et U13), on notera victoire 1 et 1 point.
  - f. Si Hansoku Make ou Hansoku Make Direct, l'inscrire en remarque (si point de shiai, l'indiquer).
6. Désignation du gagnant :
  - a. Nombre de victoires ;
  - b. En cas d'égalité de victoires, la somme des points marqués sera comptabilisée et prise en compte. Tous les points obtenus lors de chaque combat seront comptabilisés (gagnant et perdant) ;
  - c. Si les deux compétiteurs ont un nombre de victoires et de points égaux, le compétiteur qui a gagné le combat entre les deux est désigné vainqueur ;
  - d. S'il y a un nombre égal de victoires et pas de combat décisif possible, le temps accumulé le plus court de tous les combats gagnés décidera du vainqueur ;
  - e. S'il y a un cas d'égalité de temps : l'athlète avec le poids le plus léger lors de la pesée officielle sera considéré comme vainqueur ;
  - f. Dans le cas où le poids à la pesée officielle serait le même : il y aura un combat décisif.

Exemple de feuilles de poule

	NOM	CLUB	1	2	3	4	5	VICTOIRE	POINTS	PLACE
1										
2										
3										
4										
5										

Poule de 3: 1x2 / 2x3 / 1x3

Poule de 4: 1x2 / 3x4 / 1x3 / 2x4 / 1x4 / 2x3

Poule de 5: 1x2 / 3x4 / 1x5 / 2x4 / 3x5 / 1x4 / 2x3 / 4x5 / 1x3 / 2x5

Forfait d'un judoka

En cas de forfait d'un judoka, c'est-à-dire de non-présentation de celui-ci, selon « la règle de 1 minute », le judoka ne pourra plus combattre et perdra automatiquement tous ses combats livrés ou à livrer par défaite 0 et 0 point contre 1 victoire 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.

Abandon d'un judoka

En cas d'abandon d'un judoka pour maladie ou blessure, le judoka ne peut plus combattre et perd automatiquement tous ses combats à venir par défaite 0 et 0 point contre victoire 1 et 10 points à tous ses adversaires de la poule. Il garde cependant ses victoires déjà acquises.

**Hansoku-make** suite à des pénalités successives : le combattant pénalisé par trois shido est autorisé à continuer la compétition.

**Hansoku-make direct** donné pour protection du combattant : le combattant est autorisé à continuer la compétition.

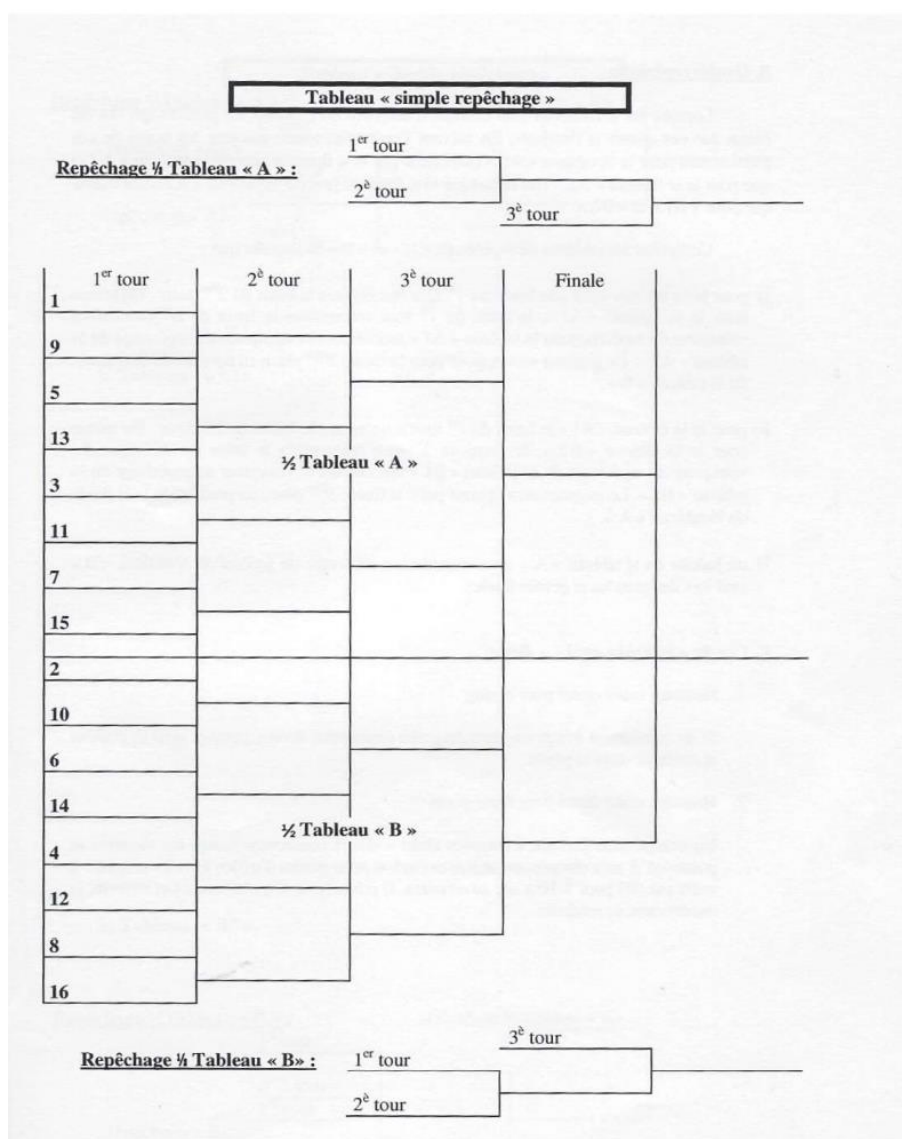
**Hansoku-make direct** pour des actes contre l'esprit du judo : le combattant ne peut pas continuer la compétition.

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 perdra 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

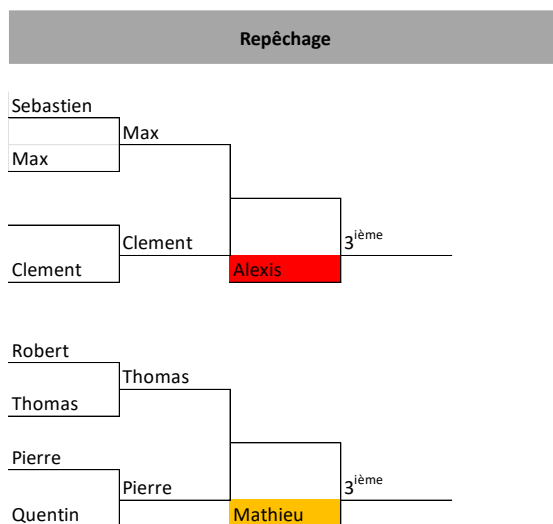
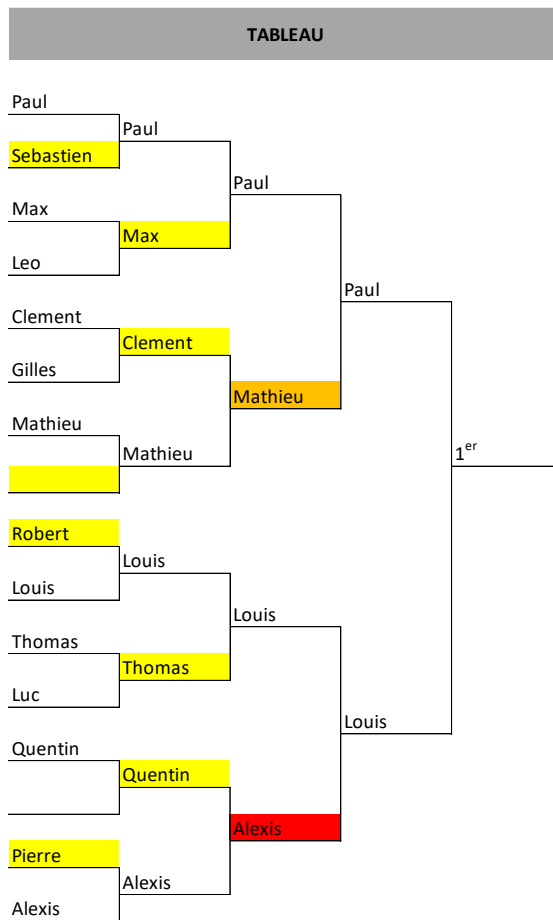
Simple repêchage

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<sup>er</sup> tour combattra contre le perdant du 2<sup>ème</sup> tour. Le vainqueur rencontrera le battu du 3<sup>ème</sup> 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

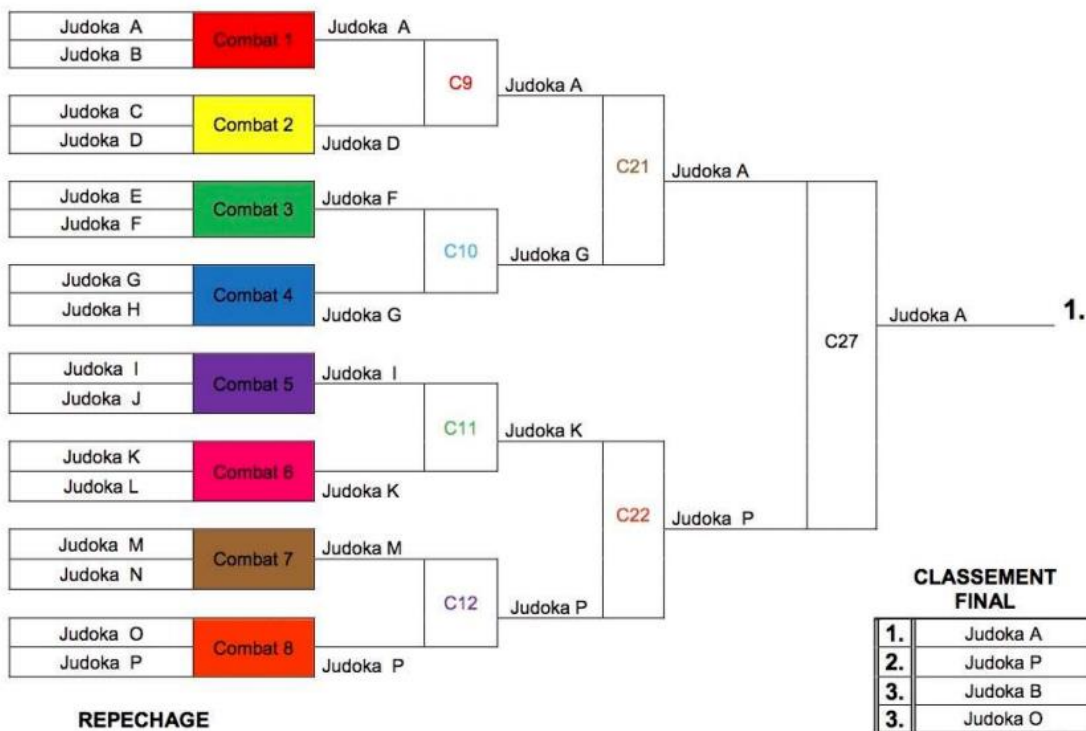


Compléter le tableau jusqu'aux 1/2 finalistes, lorsqu'ils sont connus, entourer ou surligner les judokas battus par ceux-ci.

Le 1/2 finaliste perdant du tableau A combat pour le 3<sup>ème</sup> place dans le tableau B.  
Le 1/2 finaliste perdant du tableau B combat pour le 3<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> combat, il est repêché et continue tant qu'il gagne.

## C) Inter-équipes

Durée des combats : 4 minutes.

Le Golden Score est d'application.

Lors des rencontres inter-équipes :

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

Attribution des points sur la carte de compétition :

- Waza-Ari :  $\theta$  (un demi-point) ;
- Ippon :  $\circ$  (un point)
- Uniquement sur grade égal ou supérieur

## D) Shiai

Durée des combats :

- 1<sup>er</sup> Kyu : 3 minutes ;
- 1<sup>er</sup> Dan : 4 minutes.

Pas de golden score.

### Catégorie de poids

- Dames 1<sup>er</sup> Kyu à 4<sup>ème</sup> Dan :
  - - 57 kg et + 57 kg ;
  - Habillement maximum : slip et soutien-gorge ou body ;
  - Le sur-classement n'est pas autorisé.
  - 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 20 kg.
- Hommes 1<sup>er</sup> Kyu :
  - - 55 kg, - 60 kg, - 66kg, - 73kg, - 81kg, - 90 kg et + 90 kg ;
  - Habillement maximum : slip ;
  - Le sur-classement d'une seule catégorie de poids est autorisé.
- Hommes 1<sup>er</sup> Dan à 4<sup>ème</sup> Dan :
  - - 73 kg et + 73 kg ;
  - Habillement maximum : slip ;
  - Le sur-classement n'est pas autorisé.

### Ordre de passage

Chez les hommes 1<sup>er</sup> Kyu pour toutes les catégories de poids, à l'exception des -55 kg et + 90 kg, 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<sup>er</sup> Kyu – 55 kg et + 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 an sont organisés pour les 1<sup>er</sup> Kyu et 1<sup>er</sup> Dan, féminins et masculins.

Quatre sont ouverts aux 2<sup>ème</sup> Dan féminins et masculins. Les 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> Dan combattront ensemble.

#### Koten Shiai

Deux Koten Shiai par an pour les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Dan féminins et masculins

- Féminins : 1<sup>er</sup> à 4<sup>ème</sup> Dan regroupés ;
- Masculins : 2<sup>ème</sup> à 4<sup>ème</sup> Dan regroupés et les 1<sup>er</sup> 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 Judo Vlaanderen 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 Commission sportive, par Ippon et Waza-ari sur un adversaire de grade égal ou supérieur.
3. Les tournois internationaux repris comme tournois de sélection dans le document annuel L.R.B.J. : « Critères 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 particulières 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 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 et rencontrera les combattants avec lesquels il n'a pas encore combatus précédemment.

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

Si le nombre de combattants ne lui permet pas d'obtenir ses 10 victoires ou 6 victoires au cours d'un même shiai, 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 mat  
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