

# 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<sup>er</sup> judoka appelé porte la ceinture rouge.  
(contrairement à la FIJ = 1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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**

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	X 0
Combattant 2	BB		2	X 0		10 00
Combattant 3	CC		3	00 00.2	X 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<sup>er</sup>

Le combattant 1 remporte son combat par waza-ari (1 point), il est 2<sup>ème</sup>

Le combattant 3 remporte son combat à la décision (0 point), il est 3<sup>ème</sup>

# 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<sup>er</sup>

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<sup>ème</sup> / le combattant 1 est 3<sup>ème</sup>



# 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 / 00.4 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 !**