Commission Départementale d'Arbitrage des Pyrénées Atlantiques
Saison Sportive 2016-2017

Le Juge de Table (ou Commissaire de Table) – Tenue de la table d'arbitrage – L'appel

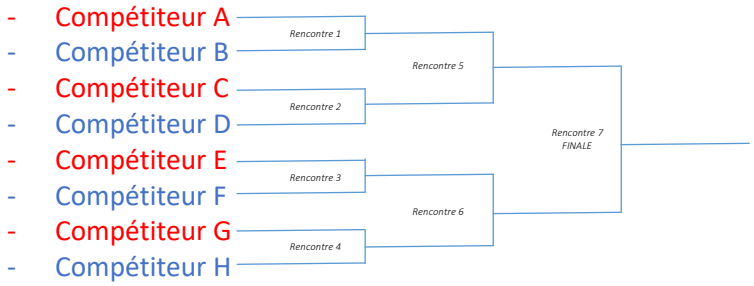
- **Le rôle du Juge de Table :**

Longtemps mis de côté, le Juge de Table (ou Commissaire de Table) est un élément essentiel dans le déroulement des compétitions de karaté. Que ce soit dans la modalité de Kata ou dans celle de Kumité, le Juge de Table est chargé de veiller au bon déroulement du tableau des compétiteurs, pour cela, il a trois missions principales :

1. Il aide à la préparation des matchs, en tenant la feuille d'appel
2. Il note sur la feuille de match tous les points, sanctions, victoires… etc. que l'arbitre central octroie et fait suivre sur le tableau les gagnants de chaque rencontre.
3. Il est garant, du fait de cette notation, du résultat des rencontres.

- **Comment organiser les rencontres ?**

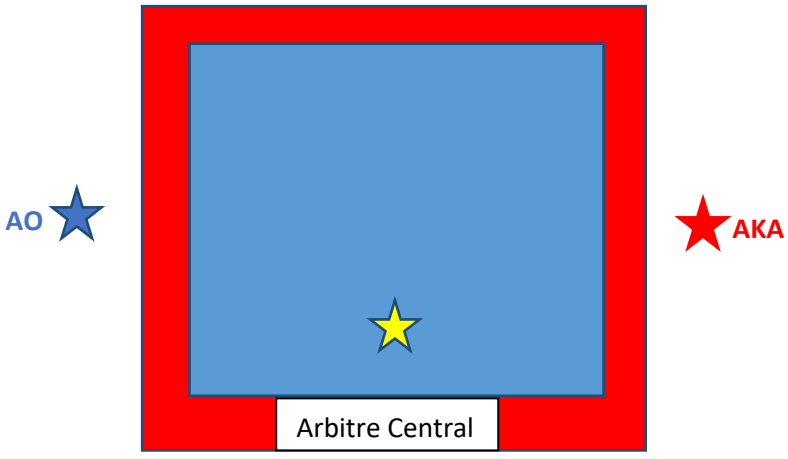
Au début de chaque catégorie, la table centrale émet une feuille (tableau) avec le tirage au sort des compétiteurs de la catégorie… le plus souvent elle est organisée de la façon suivante :



IMPORTANT : Notre tableau peut avoir jusqu'à 16 compétiteurs par feuille, et parfois, dans les grands championnats, on peut avoir plus d'une feuille, ce qui va nous obliger à être très attentifs au déroulement des matchs car, pour effectuer les repêchages, nous devrons pouvoir suivre le parcours de chaque compétiteur sur la feuille de match.

Au karaté sportif (Kata et Kumité), chaque compétiteur doit pouvoir être différencié de son adversaire sur le tapis pour l'octroi des points, pénalités ou, les cas échéant, la victoire… pour cela nous utilisons deux couleurs, rouge et bleu, qui vont être attribués systématiquement à chaque compétiteur avant chaque rencontre. Pour convention, le compétiteur situé EN HAUT de la rencontre sera TOUJOURS identifié par la couleur rouge, et on l'appellera AKA ; du même, le compétiteur situé EN BAS de la rencontre, sera TOUJOURS identifié par la couleur bleue, et on l'appellera AO.

Du même, par convention, le compétiteur rouge (AKA) va se situer toujours à DROITE de l'arbitre central et le compétiteur bleu (AO) se placera toujours à GAUCHE, en face de son adversaire.



- **L'Appel** :

Au début de chaque catégorie, la personne en charge de la feuille fera l'appel des compétiteurs et donnera à ceux-ci sa couleur (AKA ou AO) pour leur première rencontre. Le bon moment pour effectuer cette opération est avant le salut initial ou, à défaut, tout de suite après celui-ci, ce qui permet de gagner du temps.

Faire l'appel permet, entre autres, de vérifier que tous les compétiteurs sont présents, notamment dans les catégories inférieures, et de les centraliser sur un point de ralliement, évitant qu'ils partent aux gradins ou ailleurs. La personne en charge de l'appel doit savoir **à tout moment** où sont les compétiteurs de son tableau.

RAPPEL : un compétiteur appelé pour une rencontre, qui ne se présente pas dans un délai d'une minute, peut être disqualifié.

IMPORTANT : Une fois cette opération effectuée, la personne chargée de faire l'appel avec la feuille de match veillera à ce que chaque compétiteur,au fur et à mesure qu'il remporte des tours et avance sur la feuille, soit habillé avec la bonne couleur.

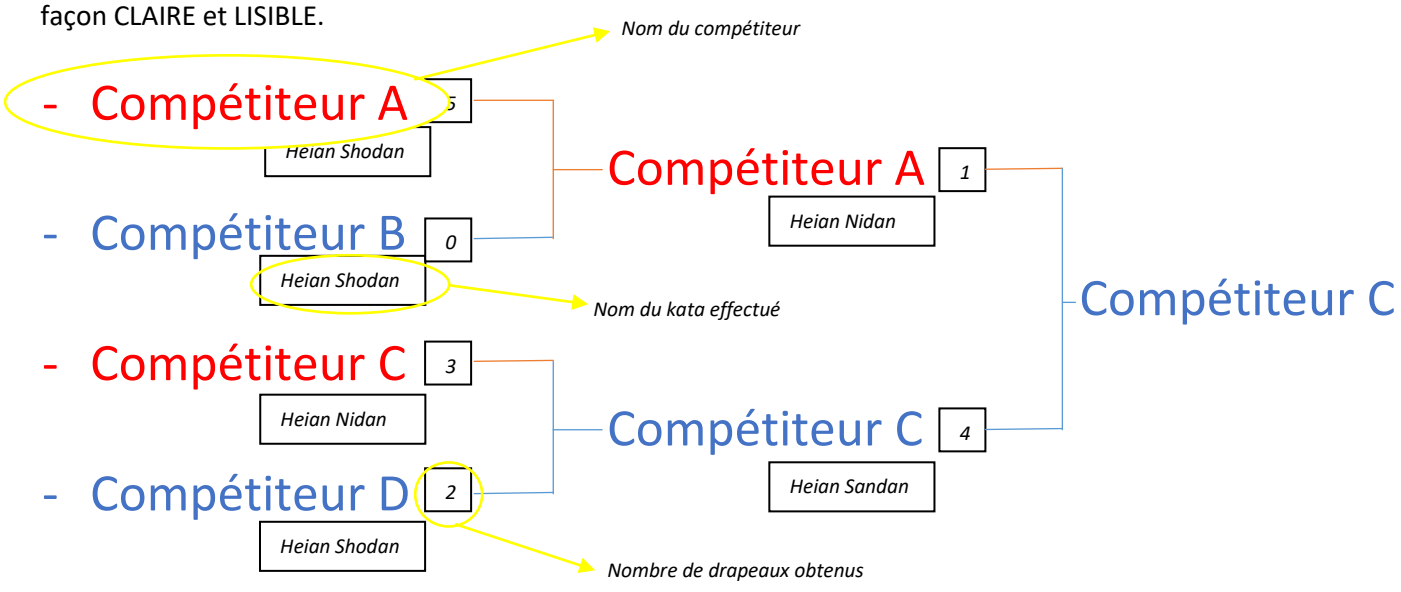
La personne chargée de l'appel est aussi le garant de la présence des bons compétiteurs sur le tapis. Il a comme missions principales de s'assurer du bon déroulement de passage dans l'ordre des matchs, de la bonne tenue de la feuille des matchs et de transmettre, à tout moment, toute information utile à la table (changement d'ordre de passage, absence d'un compétiteur, nom de kata à effectuer, etc…)

- **Les différents tours :**

Selon la compétition avance, les compétiteurs effectuent des rencontres, permettant aux gagnants de passer aux tours suivants. Cette opération doit être transcrite sur la feuille de match avec un maximum de précisions.
Dans la modalité Kata, par exemple, le nombre de tours détermine le nombre da katas qu'un compétiteur peut faire (ou répéter éventuellement) lors de la compétition, et pour cela, il est TRES IMPORTANT de marquer, lors de chaque rencontre, autant le nombre de points (drapeaux, pour la compétition kata) que le nom des katas effectués par les compétiteurs.

RAPPEL : Un compétiteur effectuant un kata non-autorisé (kata déjà effectué, kata non permis dans sa catégorie, kata différent de celui annoncé) peut être disqualifié.

Ainsi, il est extrêmement important de retranscrire correctement toutes ces informations sur la feuille, de façon CLAIRE et LISIBLE.

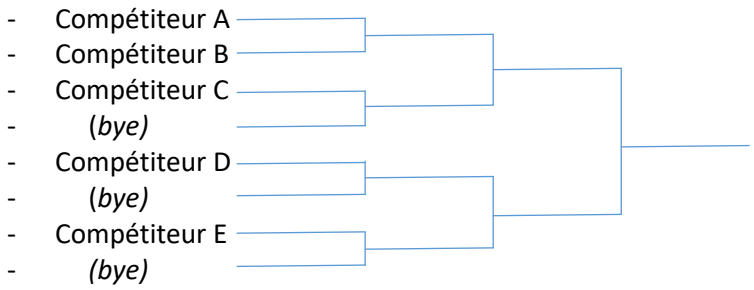


- **Les absents (byes) :**

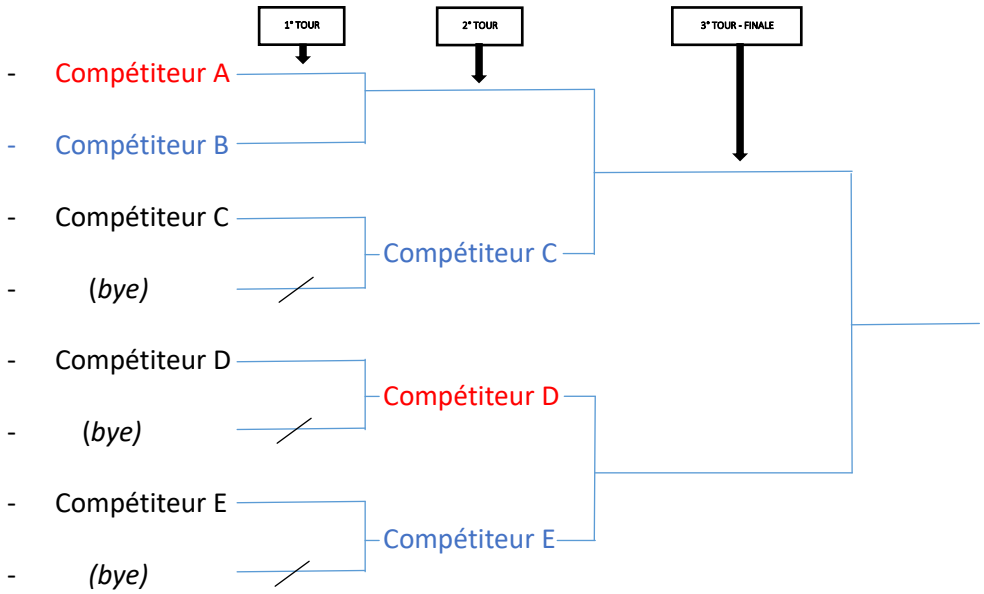
  Il se peut que lors de la réception du tableau par la table centrale, on constate que certaines cases sont vides, ce qui peut correspondre, par assimilation, à des compétiteurs absents… on les appelle byes (de l'anglais bye, au revoir)

  Ceci est tout à fait normal, et c'est dû notamment à la présence d'un nombre impair de compétiteurs sur le tableau. L'ordinateur chargé de faire le tirage au sort organise de cette façon le tableau des compétiteurs présents, veillant à ce que la majorité effectue un maximum de rencontres. L'ordinateur effectue cette opération systématiquement au premier tour ; quand cette situation se produit, on dit couramment que tel ou tel compétiteur *« a sauté un tour »*.

  Ainsi, un tableau avec des byes peut se présenter, par exemple de cette façon :



  Selon cet exemple, nous devons faire *« sauter un tour »* à chaque compétiteur qui n'a pas d'adversaire en face pour le premier tour, ce qui nous laisse la feuille de match suivante :



  Selon cette configuration, la personne tenant la feuille de match (> appel) veillera à organiser en priorité les matchs manquants du premier tour, afin que la totalité des compétiteurs nécessaires soient présents pour pouvoir effectuer le deuxième tour.

  Ainsi, il est d'usage de tenir compte du fait que certains compétiteurs *« ont sauté un tour »* avant d'organiser les rencontres, permettant à ceux qui viennent de combattre (ou d'effectuer un kata) de ne pas re-combattre immédiatement, mais plutôt de bénéficier d'un temps de récupération qui peut les donner le fait d'avancer un combat qui aurait dû se dérouler un peu plus tard, ainsi, l'ordre de déroulement *pourrait* être le suivant :

1° Rencontre = Compétiteur A (vs) Compétiteur B (1 Tour)
2° Rencontre = Compétiteur D (vs) Compétiteur E (2 Tour) (*au lieu de Gagnant de la 1° Rencontre (vs) Compétiteur C)*
3° Rencontre = Gagnant de la 1° Rencontre (vs) Compétiteur C (2 Tour)
4° Rencontre = Gagnant de la 3° Rencontre (vs) Gagnant de la 2° Rencontre (3 Tour - Finale)

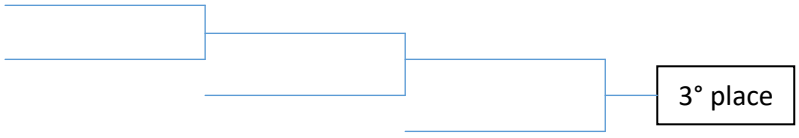
- **Effectuer le repêchage**

  Le repêchage est une procédure de la compétition qui permet de donner une sorte de « deuxième chance de médaille » à tous ceux qui auraient perdu contre les deux finalistes de la catégorie en cours.

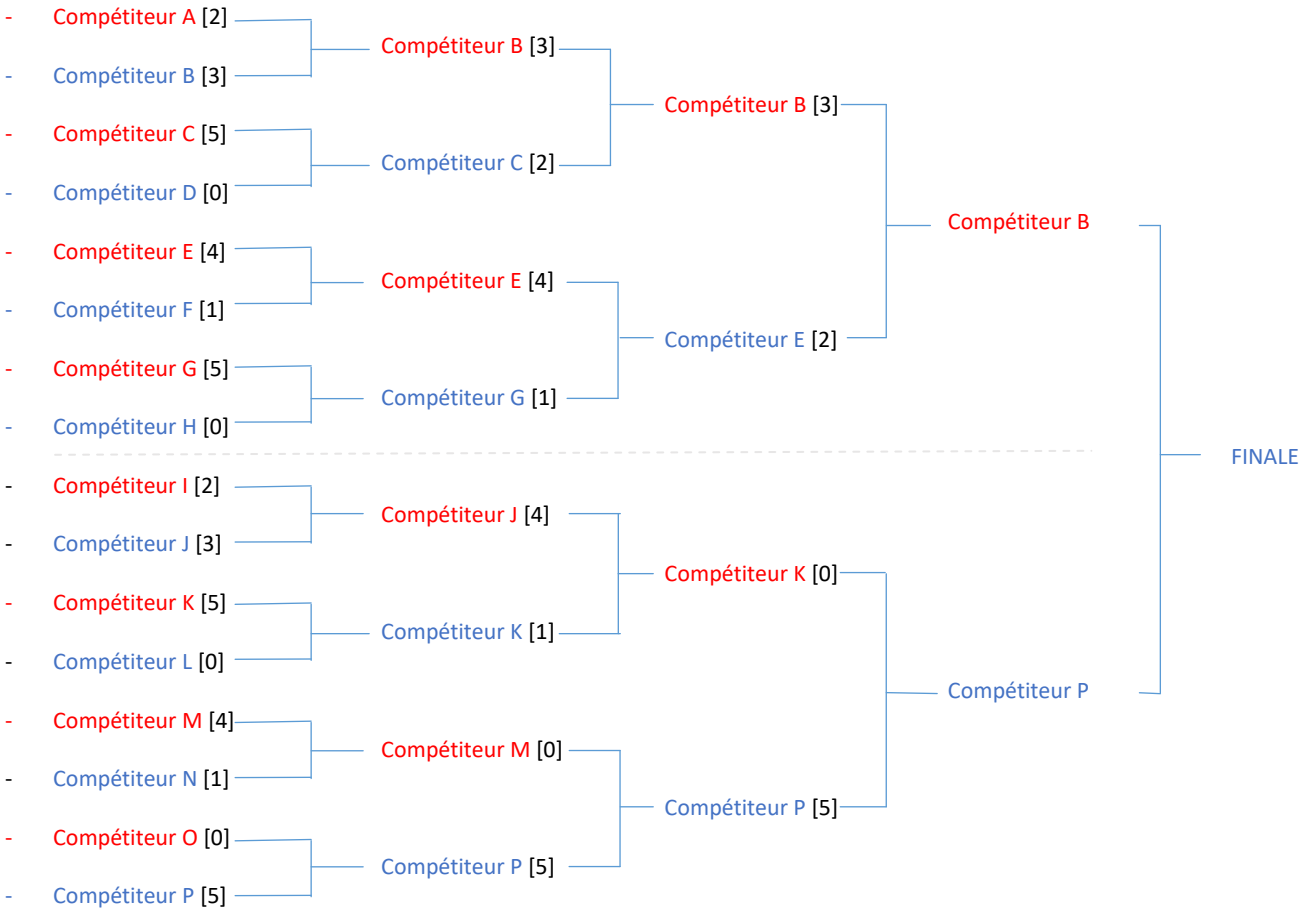
  En effet, imaginons un instant qu'un compétiteur se trouve au premier tour, lors du tirage au sort, contre le compétiteur qui va se classifier pour la finale… il était peut-être meilleur que les autres de sa catégorie, à l'exception du finaliste, et pourtant cette défaite l'empêche, à priori, d'une meilleure classification, voire une médaille… la procédure de repêchage permet d'égaliser les tableaux et donner une chance à ce compétiteur d'effectuer un parcours supplémentaire. Un compétiteur repêché peut prétendre, au mieux, à la 3° place du podium.

  Le repêchage simple s'effectue sur la feuille de match, par la table d'arbitrage, une fois les deux finalistes sortis des tours préliminaires. Pour ce faire nous allons « retracer » le parcours des finalistes **<u>à l'inverse</u>** et sélectionner TOUS les compétiteurs ayant perdu contre le finaliste de leur tableau (= feuille, moitié de feuille, etc…) les replaçant sur un nouveau tableau conçu à cet effet.

  Les tableaux de repêchage semblables à ceux-ci :

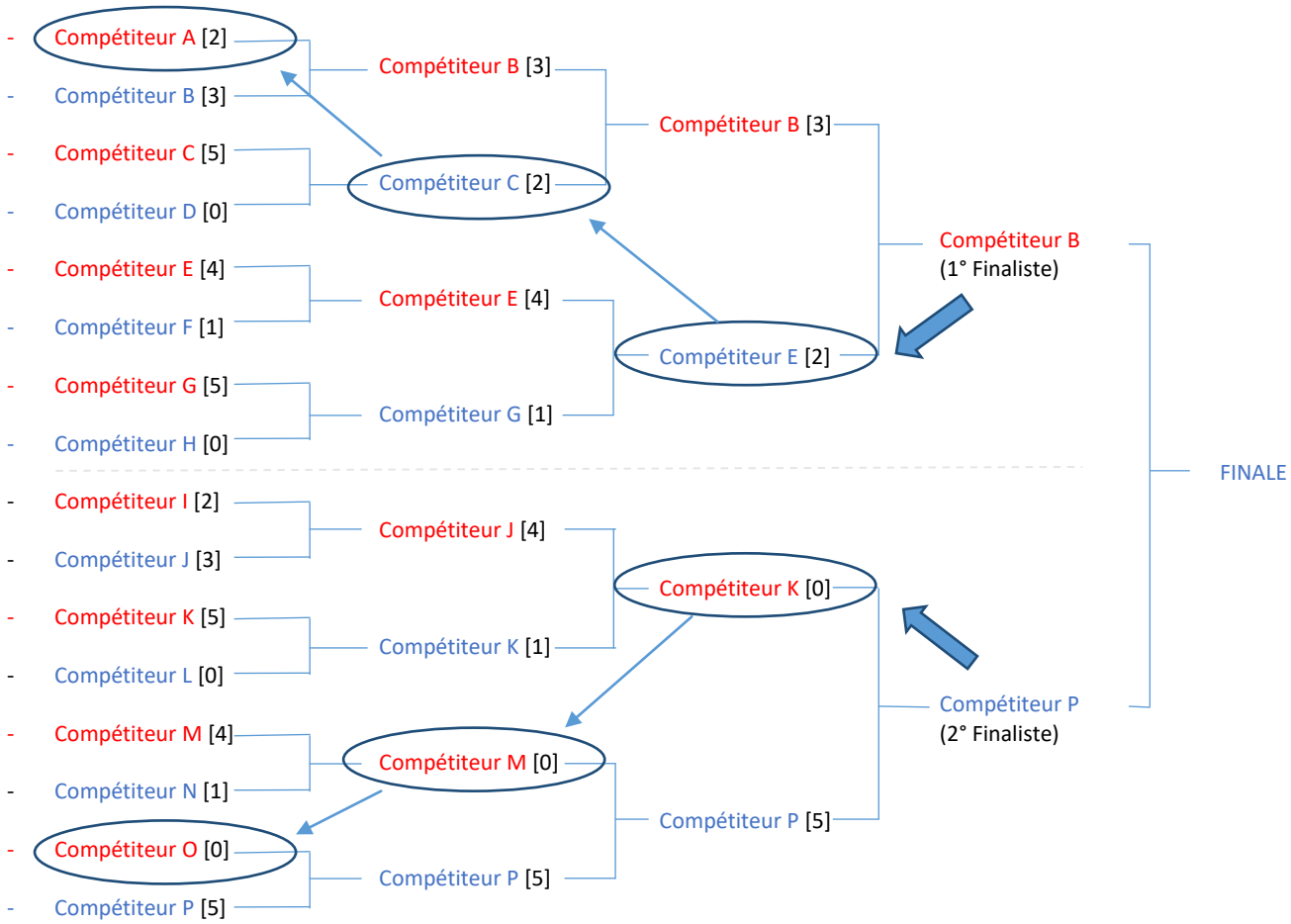


  Exemple : *Regardez les résultats du tableau suivant…*



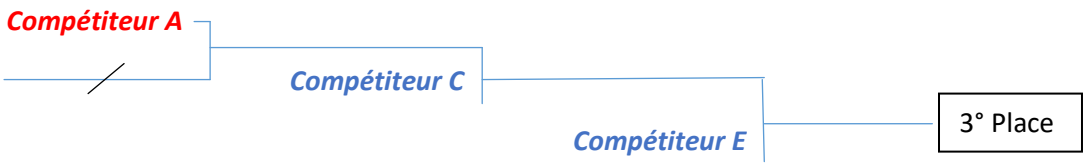
Comme vous pouvez le voir, sur cet exemple les finalistes sont le Compétiteur B (partie haute du tableau) et le Compétiteur P (partie basse du tableau). On va procéder au repêchage des compétiteurs pour la 3° place…

1°) Sur mon tableau, je sélectionne TOUS les compétiteurs ayant perdu, lors des tours préliminaires, avec chaque finaliste. Je commence par le DERNIER compétiteur ayant perdu et je remonte le tableau jusqu'au PREMIER compétiteur ayant perdu lors du premier tour de la catégorie :



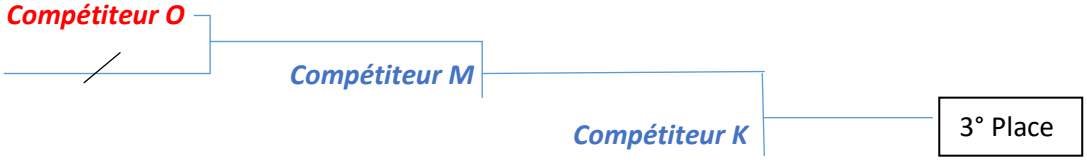
2°) Ensuite, je place mes compétiteurs, selon le même ordre de passage, sur mon tableau de repêchage… ainsi, par exemple, le dernier compétiteur à avoir perdu contre le finaliste, sera le dernier à passer sur mon tableau de repêchage :

Pour le 1° Finaliste (Compétiteur B)



Déroulement : (1°) Rencontre de repêchage = Compétiteur A (vs) Compétiteur C
(2°) Rencontre de repêchage = Gagnant de la 1° rencontre (vs) Compétiteur E

Pour le 2° Finaliste (Compétiteur P)



Déroulement : (1°) Rencontre de repêchage = Compétiteur O (vs) Compétiteur M
(2°) Rencontre de repêchage = Gagnant de la 1° rencontre (vs) Compétiteur K

Ainsi, ces compétiteurs (ayant tous perdu contre un finaliste) vont pouvoir disputer, sur une ou plusieurs rencontres (en fonction des compétiteurs) le repêchage et les 3° places du podium.

(FAQ) Questions fréquentes :

- **Il faut TOUT noter ?** > ***OUI,*** *et c'est très important, car, en cas de réclamation, nous devons pouvoir retracer la totalité du parcours d'un compétiteur depuis le début de sa participation.*

- **Pourquoi de forme CLAIRE et LISIBLE ?** > *Chacun a sa calligraphie, mais on travaille en équipe, et il se peut que des rotations ou des absences (notamment pour un temps de repos) soient mises en place. Une autre personne doit pouvoir reprendre la feuille ou investir la table et suivre le déroulement de la compétition de façon naturelle. Ecrire de façon claire et lisible (avec des majuscules, par exemple…) et tenter de travailler tous de la même manière, sur la tenue des feuilles et de la table, permettant de gagner du temps et éviter les erreurs.*

- **Mais, je ne connais pas le nom de tous les katas… ?** > *Dans le livret d'arbitrage et à la fin de ce mémo on peut trouver la liste avec les noms. Il n'est pas important que le nom du kata soit parfaitement orthographié, mais oui qu'il soit parfaitement identifiable pour éviter, par exemple, des répétitions… Les abréviations sont très souvent utilisées, ainsi, par exemple, des Juges de Table marquent H1 à la place d'Heian-Shodan, H2 à la place d'Heian-Nidan, P3 à la place de Pinan-Sandan…*

- **Je ne suis pas arbitre, et je ne sais pas si tel compétiteur a le droit de faire tel kata** > *En effet, il s'agit du rôle des arbitres de disqualifier ou pas un compétiteur qu'EXECUTE un kata non-autorisé… cependant, en tant que Juge de Table vous pouvez informer que tel compétiteur a déjà effectué un kata déterminé ou bien que tel compétiteur a annoncé un kata différent de celui annoncé. Il s'agit d'une procédure très sérieuse et exceptionnelle, qui doit se faire avec discrétion, car elle peut provoquer la disqualification du compétiteur. Avant toute annonce au juge central, adressez-vous à votre chef de tapis (ou arbitre confirmé près de vous) et surtout NE FAITES PAS ARRETER la rencontre PENDANT son déroulement… cependant, si vous êtes vraiment sûr de votre fait, faites un signe à l'arbitre central AVANT qu'il demande décision (Hantei).*

- **Pourquoi noter aussi les points (ou les drapeaux) et pas seulement le nombre du gagnant ?** > *Il s'agit d'une question de traçabilité et de vérification. La table centrale a besoin de la totalité des données pour remplir le logiciel à destination de la FFKDA. Dans le cas des rencontres par équipes (Kumité) la victoire sera octroyée à l'équipe qui aura remporté un maximum de victoires, or, dans le cas d'une égalité en nombre de victoires, celle-ci reviendra à l'équipe qui aura obtenu un maximum de points, et de ce fait, le comptage et la notation sont très importants.*

- **Qui décide de l'ordre des matchs… ? peut-on modifier cet ordre de passage… ?** > *L'ordre de passage des compétiteurs est donné, à priori, par la feuille de match (tableau) de la catégorie. Elle se lit, tour à tour, d'haut en bas et de gauche à droite. Cependant, il en est de la responsabilité de la personne qui fait l'appel de suivre cet ordre ou bien de le modifier suite à un problème (compétiteur absent, compétiteur qui change de couleur, compétiteur qui saute un tour ou qui vient de combattre… etc) La personne qui fait l'appel peut modifier cet ordre mais devra, impérativement, rendre compte de ce changement de programme à la table, afin que tout le monde sache sur quelle rencontre on se trouve.*

- **Le compétiteur a disparu… il me manque quelqu'un et je n'arrive pas à savoir où il est ?** > *Il est très important, dès le salut initial, de centraliser les compétiteurs de la catégorie et de faire en sorte qu'ils soient prêts à combattre (= faire son kata) dès la rencontre précédente finie. Cela permet de ne pas perdre du temps !... or, parfois certains compétiteurs partent (toilettes, gradins, parents… coach…) et on doit les faire appeler ; on tentera de le faire à vive voix et, en cas de réponse négative, on fera l'appel par mégaphone. Un compétiteur attendu sur un tapis (adversaire déjà prêt en face) aura UNE MINUTE pour se présenter au match, faute de quoi sera disqualifié. La personne faisant l'appel ou le juge de table ne peuvent pas disqualifier d'office un compétiteur sur feuille… ils devront en référer à l'arbitre central qui décidera et, si nécessaire, fera l'annonce officielle de disqualification.*

- **Le compétiteur (ou le coach) me demandent quel kata va faire l'adversaire…** > *Il est strictement défendu de donner des informations aux compétiteurs sur les choix de ses adversaires. Cela pourrait être interprété comme une aide de la part des organisateurs (ou des juges) au profit d'un compétiteur. Le juge demandant le*

kata à effectuer avant de l'inscrire sur la feuille de match tentera d'être le plus discrète possible, en évitant que cela soit entendu par une tierce personne pouvant le rapporter à son adversaire.

- **Le compétiteur me demande s'il a le droit de faire tel ou tel kata…** > *Il est de la responsabilité du compétiteur (ou du coach, le cas échéant) de connaître la réglementation en vigueur pour la compétition en cours, le nombre de tours et les katas possibles à effectuer, et vous ne devez pas, en aucun cas, prêter une aide de ce type aux compétiteurs. Si vous vous trompez dans votre réponse et que le compétiteur exécute un kata non-autorisé, il sera disqualifié et la probable réclamation sera de votre responsabilité.*

- **Le compétiteur (ou le coach) ne m'écoute pas et fait ce qu'ils veut…** > *Vous devez en référer immédiatement à votre Chef de Tapis, qui prendra les mesures nécessaires.*

- **Je me suis trompé dans le déroulement ou dans le passage des compétiteurs… et ce n'est pas le bon compétiteur qui est en train de faire le match…** > *Vous devez en référer immédiatement à votre Chef de Tapis, qui prendra les mesures nécessaires.*

Liste des katas autorisés

Catégories inférieures (poussins – pupilles – benjamins – minimes)

POUSSINS			
SHOTOKAN	**WADO RYU**	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI

PUPILLES			
SHOTOKAN	**WADO RYU**	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI ICHI
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	PINAN YODAN	GEKISAI DAI NI
HEIAN GODAN	PINAN GODAN	PINAN GODAN Ou SHINSEI 1 et 2	
KATAS DE FINALE ET FINALE DE REPECHAGE			
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA

BENJAMINS			
SHOTOKAN	**WADO RYU**	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA
KATAS DE FINALE ET FINALE DE REPECHAGE			
KANKU DAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN
EMPI	WANSHU	SAIFA	SHISOUCHIN
JION	JION	SEIENCHIN	SANSEIRU
		JION SEIPAI	SEIPAI

MINIMES			
SHOTOKAN	**WADO RYU**	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA
KANKU DAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN
EMPI	WANSHU	SAIFA	SHISOUCHIN
JION	JION	SEIENCHIN	SANSEIRU
		JION SEIPAI	SEIPAI

Liste des katas autorisés

Catégories supérieures (cadets – juniors – espoirs - seniors)

CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS		
LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE		
ANAN	JITTE	PASSAI
ANAN DAI	JYUROKU	PINAN 1-5
ANNANKO	KANCHIN	ROHAI
AOYAGI	KANKU DAI	SAIFA (SAIHA)
BASSAI DAI	KANKU SHO	SANCHIN
BASSAI SHO	KANSHU	SANSEIRU
CHATANYARA KUSHANKU	KOSOKUN (KUSHANKU)	SANSERU
CHINTE	KOSOKUN (KUSHANKU) DAI	SEICHIN
CHINTO	KOSOKUN (KUSHANKU) SHO	SEIENCHIN
ENPI	KOSOKUN SHIHO	SEIPAI
FUKYGATA 1-2	KUMPU	SEIRUI
GANKAKU	KURURUNFA	SEISAN (SEISHAN)
GARYU	KUSANKU	SHINPA
GEKISAI (GEKSAI) 1-2	MATSUMURA ROHAI	SHINSEI
GOJUSHIHO	MATTSKAZE	SHISOCHIN
GOJUSHIHO DAI	MATUSUMURA BASSAI	SOCHIN
GOJUSHIHO SHO	MEIKYO	SUPARINPEI
HAKUCHO	MYOJO	TEKKI 1-3
HANGETSU	NAIFANCHIN (NAIHANSHIN) 1-3	TENSHO
HAUFA	NIJUSHIHO	TMORAI BASSAI
HEIAN 1-5	NIPAIPO	USEISHI (GOJUSHIHO)
HEIKU	NISEISHI	UNSU (UNSHU)
ISHIMINE BASSAI	OHAN	WANKAN
ITOSU ROHAI 1-3	PACHU	WANSHU
JIIN	PAIKU	
JION	PAPUREN	