



Commission d'arbitrage

LA TABLE D'ARBITRAGE

I. Sommaire

I. Sommaire

II. Matériel

III. Procédures générales

IV. Rôle de la table d'arbitrage

1. Chronométrage

2. Le Préposé au marquoir

3. La feuille de match

4. Les feuilles de poules / Les tableaux

II. Matériel

- Au moins deux chronomètres
- Un avertisseur sonore (différent pour chaque tatamis) du type corne, sifflet, cloche ou gong...
- Un tableau marquoir
- Les feuilles de combat
- Les feuilles de rencontres (tableaux ou poules)
- L'utilisation du matériel électronique fera l'objet d'un recyclage ultérieur.

III. Procédures générales

A appliquer au début de chaque tournoi.

1. Vérifier la présence et l'état de fonctionnement de chaque chronomètre.
2. Placer les marquoirs et les chronomètres à zéro.

A appliquer lors de chaque rencontre.

1. Appeler les compétiteurs et vérifier que leur temps de récupération soit correct.
2. Annoncer le combat suivant afin de prévenir les futurs compétiteurs (préparation).
3. S'assurer que les compétiteurs sont les bons, que les feuilles soient bien remplies,...
4. Appeler le vainqueur à la fin du combat pour s'assurer de son identité.

Appel des compétiteurs

Commencer l'appel par le numéro du tapis, énoncer les noms (nom, prénom et club) des deux combattants distinctement et dans l'ordre (le premier appelé est toujours ceinture rouge) et répéter le numéro du tapis.

Même chose pour les combattants qui doivent se préparer. L'appel se fait au début de chaque combat.

Exemple :

Tapis 1, se présentent Dupont Georges, Ju-Jitsu Club de Bruxelles et Durant Damien, Ju-Jitsu Club de Paris, tapis 1. Se préparent au tapis 1 Vanpiperzeel Dirk du Ju-Jitsu club d'Anvers et Desvignes Martin du Ju-Jitsu Club de Bordeaux, tapis 1.

IV. Rôle de la table d'arbitrage

Le rôle de la table d'arbitrage revêt quatre fonctions distinctes:

1. Déclencher les différents chronomètres.
2. Tenir le marquoir.
3. Remplir les feuilles de combat
4. Remplir les feuilles de poule ou les tableaux

1. Chronométrage

Il est indispensable de disposer d'au moins deux chronomètres distincts à chaque table (**C I** & **C II**) et si possible d'un troisième (**C III**). En effet, plusieurs temps doivent être pris en compte lors d'un combat en Figthing system :

- a) le temps de combat
- b) le temps de repos
- c) le temps d'osae-komi (immobilisation)
- d) le temps médical

**Le chronométrage porte toute son attention
sur une et une seule personne : l'arbitre central.**

a) le temps de combat :

C I

Un combat dure trois minutes (*se reporter au règlement spécifique pour les catégories d'âge*)

On lance le chrono dès le « hajime » de l'arbitre central et on l'arrêtera lors de chaque « mate » ou « sonomama ». Le chrono sera relancé à l'annonce de « hajime » ou de « yoshi ». A l'issue des trois minutes, on fait retentir le signal sonore (*sauf en cas d'osae-komi qu'il faut laisser mener à son terme le cas échéant*).

b) le temps d'osae-komi

C II

L'osae-komi ou immobilisation est annoncé par l'arbitre central, le chronomètre est enclenché dès son annonce. Arrivé au terme de l'osae-komi (*20 secondes ; se reporter au règlement spécifique pour les catégories d'âge*), le chronométrage avertit l'arbitre central en faisant retentir le signal sonore. Si l'osae-komi est « cassé » (« toketa » ou « mate ») avant d'arriver à son terme, le chronométrage communique à l'arbitre central la durée d'immobilisation effective. L'arbitre central convertira ces secondes en points éventuels. Le temps d'osae-komi sera noté (prévoir du papier de brouillon) de manière à pouvoir enchaîner très rapidement vers un autre osae-komi. En cas de « sonomama », l'osae-komi n'est que suspendu, il ne faut donc pas remettre le chronomètre à zéro mais le relancer dès le « yoshi ». Dans ce dernier cas, le chronométrage agira donc simultanément sur les chronos **C I** et **C II**.

c) le temps médical

C II ou III si possible

Chaque combattant a droit durant un même combat à un total de deux minutes d'arrêt pour raison médicale. Ce temps doit être mesuré par le chronométrateur et ne sera pris en compte qu'à partir du moment où le service médical sera présent sur la surface de combat ou lorsque l'arbitre central le décidera.

d) le temps de repos :

C I

En cas d'égalité en fin de combat, un second round est organisé. Entre les deux rounds, un temps de repos d'une minute est accordé ; ce temps n'est décompté que lorsque l'arbitre central a renvoyé les combattants dans leur zone. Si les arbitres se rassemblent et discutent du round sans avoir renvoyé les combattants auprès de leur coach, il ne faut pas enclencher le chronomètre. Quand la minute de repos est écoulée, le chronométrateur avertit l'arbitre central en faisant retentir le signal sonore.

2. Le Préposé au marquoir

Le préposé au marquoir doit transcrire sur le tableau les résultats du combat ; selon les seules directives de l'arbitre de table.

- Un « waza-ari » correspond à un point de plus dans la couleur annoncée.

« Waza-ari » bleu																							
0			0									1			0								
Points			Pénalités			Ippon partie...						Points			Pénalités			Ippon partie...					
« Waza-ari » bleu																							
0			0									2			0								
Points			Pénalités			Ippon partie...						Points			Pénalités			Ippon partie...					
« Waza-ari » rouge																							
1			0									2			0								
Points			Pénalités			Ippon partie...						Points			Pénalités			Ippon partie...					

Les points sont toujours retournés de gauche à droite (« ordre inverse »), afin d'être lisibles à l'endroit de l'autre côté du tableau.

- Un « ippon » correspond à deux ou trois points (en fonction de l'annonce de l'arbitre de table)¹, de plus dans la couleur annoncée. Et au retournement de la plaquette « I, II ou III » en fonction de la partie annoncée par l'arbitre de table.

« Ippon » rouge partie 1																							
3			0						I			2			0								
Points			Pénalités			Ippon partie...			Points			Pénalités			Ippon partie...								
« Ippon » bleu partie 2																							
3			0						I			4			0								
Points			Pénalités			Ippon partie...			Points			Pénalités			Ippon partie...								
« Ippon » rouge partie 3, 2 points																							
5			0						III			I			4			0					
Points			Pénalités			Ippon partie...			Points			Pénalités			Ippon partie...								
« Ippon » bleu partie 3, 3 points																							
5			0						III			I			7			0					
Points			Pénalités			Ippon partie...			Points			Pénalités			Ippon partie...								

¹ En partie III, un « ippon » par « osae-komi » donne droit à 2 points tandis qu'un « ippon » par abandon donne droit à 3 points.

Un « shido » correspond à un point de plus dans la couleur opposée. Un « chui » correspond à deux points de plus dans la couleur opposée et au retournement de la plaquette de pénalité. Les « shido » s'additionnent (un « shido » plus un « shido » donnent deux points à l'adversaire...) **Lorsqu'un combattant est sanctionné d'un second « chui », il perd le combat.**

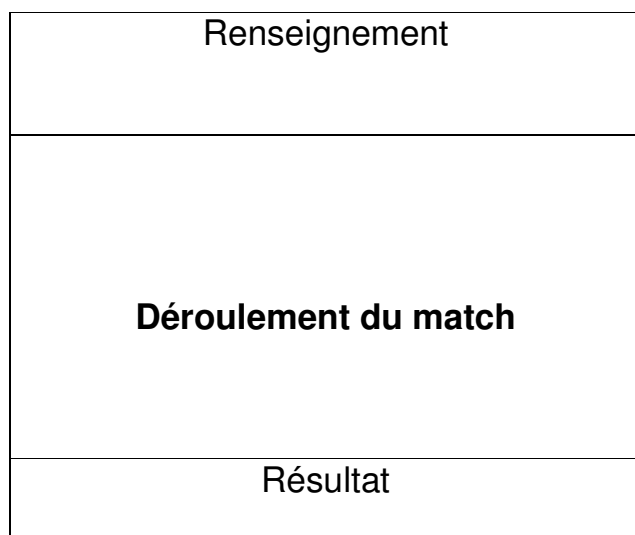
« shido » bleu																																																											
6						0						III						I						7						0						III						II																	
« chui » rouge																																																											
6						0						chui						III						I						9						0						III						II											
« chui » bleu, « shido » rouge																																																											
7						0						chui						III						I						0						1						chui						III						II					

3. La feuille de match

Le secrétaire de table doit inscrire sur la feuille toutes les données du combat qui lui sont **dictées par l'arbitre de table**.

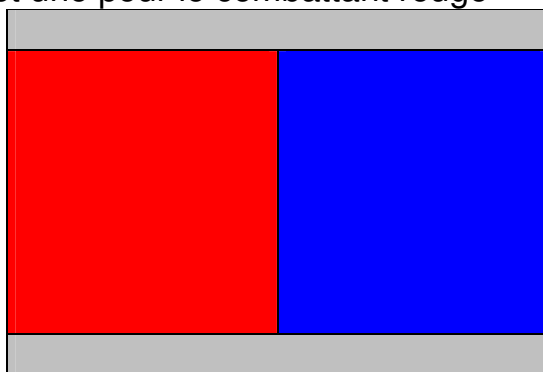
La feuille est divisée en trois parties horizontales :

1. La première partie reprend les renseignements relatifs au combat : nature de la rencontre, catégorie, identité des combattants...
2. La seconde partie est celle qui reprend le déroulement du combat proprement dit, nous y reviendrons plus en détail.
3. La troisième partie est celle qui reprend le total des points et le résultat de la rencontre.

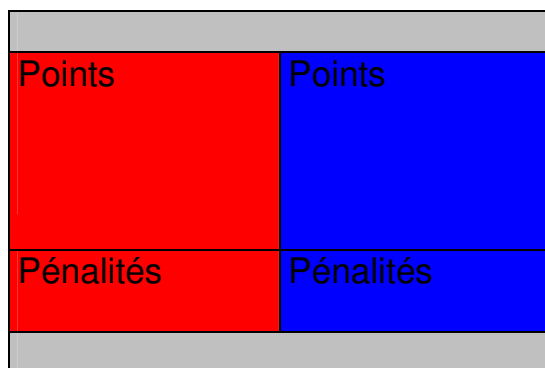


Détails de la partie centrale de la feuille :

Cette zone est divisée verticalement en deux parties : une pour le combattant blanc et une pour le combattant rouge



Chacune de ces deux parties est à son tour divisée en deux horizontalement, une première zone pour les points, une deuxième zone pour les pénalités.



Chaque zone de combat est à son tour divisé verticalement en deux zone : la zone ippon et la zone waza-ari et horizontalement en 4 zones : la zone partie I, partie II et partie III et la zone total.

partie	Ippon	Wasa-Ari
I		
II		
III		
Total :		

La zone waza-ari n'est pas divisée, en effet, peu importe dans quelle partie le waza-ari a pu être marqué. Par contre, il est important de savoir dans quelle partie un Ippon a été marqué.

Remplir la feuille

Un waza-ari se marquera d'un trait et un ippon du chiffre de sa valeur :

Exemple d'un combattant qui aurait marqué 6 waza-ari, un ippon à 2 point en partie 3, un ippon à 3 points en partie 3

Round 1

partie	Ippon	Wasa-Ari
I		
II		
III	2 3	
Total points:	5	6

- Un « waza-ari » correspond à un point de plus dans la couleur annoncée.

« waza-ari » bleu

partie	Ippon	Waza-ari
I		
II		
III		
total	0	0

partie	Ippon	Waza-ari
I		I
II		
III		
total	0	1

« waza-ari » bleu

partie	Ippon	Waza-ari
I		
II		
III		
total	0	0

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II		
III		
total	0	2

« waza-ari » rouge

partie	Ippon	Waza-ari
I		I
II		
III		
total	0	1

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II		
III		
total	0	2

- Un « ippon » correspond à trois ou deux points, dans la couleur annoncée et, ce, dans la partie annoncée par l'arbitre de table

« ippon » rouge partie I

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	I
II		
III		
total	2	1

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II		
III		
total	0	2

« ippon » bleu partie II

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	I
II		
III		
total	2	1

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II	2	
III		
total	2	2

« ippon » rouge partie III, 2 points

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	I
II		
III	2	
total	4	1

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II	2	
III		
total	2	2

« ippon » bleu partie III, 3 points

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	I
II		
III	2	
total	4	1

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II	2	
III	2	
total	4	2

- La zone des pénalités se compose de deux colonnes, une bleue et une rouge dans lesquelles on retrouve les 3 niveaux de pénalités. En cas de « shido », on utilise la même méthode que pour un waza-ari, on additionne les traits et on reporte le ou les points dans la case waza-ari de la couleur opposée. Pour les « chui », cocher la première puis la seconde case et reporter les points. Pour l'hansokumake, cocher la case.

Shido	Chui	Chui
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

Shido	Chui	Chui
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

« shido » bleu partie I

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	II
II		
III	2	
total	4	2

partie	Ippon	Waza-ari
I		II
II	2	
III	2	
total	4	2

Shido	Chui	Chui
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

Shido	Chui	Chui
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

« chui » rouge

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	II
II		
III	2	
total	4	2

partie	Ippon	Waza-ari
I		III
II	2	
III	2	
total	4	4

Shido	Chui	Chui
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

Shido	Chui	Chui
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Hansokumake <input type="checkbox"/>	

« chui » bleu, « shido » rouge

partie	Ippon	Waza-ari
I	2	III
II		
III	2	
total	4	4

partie	Ippon	Waza-ari
I		III
II	2	
III	2	
total	4	4

	Shido	Chui	Chui
I		☒	□
		Hansokumake □	

	Shido	Chui	Chui
I		☒	□
		Hansokumake □	

4. Remplir les feuilles de poule ou les tableaux

Une des parties les plus importante du rôle de chronométreur. En effet, une erreur à ce niveau touchera l'ensemble de la catégorie et peut entraîner la réalisation de nombreux combats inutiles (un combat se déroule en moyenne en 4 minutes) et de nombreuses réactions de coach.

Ici, le chronométreur est le seul responsable.

Deux types de feuilles de rencontres différentes existent pour les compétitions individuelles en Fighting system : la poule et le tableau. Le tableau peut revêtir plusieurs formes : le simple repêchage, le double repêchage ou le double K.O. system.

A. La poule

La poule existe en deux versions : la version officielle et la version simplifiée. L'officielle a l'avantage d'être adaptable facilement à un nombre important de combattants et de pouvoir être reproduite facilement. La simplifiée, de conception plus élaborée demande moins d'attention et de connaissance pour être utilisée mais impose une préparation beaucoup plus importante.

La feuille de poule est divisées en cinq zones : les informations sur la catégorie, les noms des combattants, les résultats des combats, le classement et l'ordre de déroulement des combats

informations sur la catégorie		
noms	résultats des combats	classement
ordre de déroulement des combats		

La zone noms est divisée en autant de cases que la poule peut compter de combattant (le plus souvent 5). Dans cette zone, on indique le nom, le prénom et le club de chaque combattant de la poule (si plusieurs combattants d'un même club, d'une même région, d'un même pays,... sont présents dans la poule, s'arranger pour que leurs combat commun soit le premier qu'ils ont à effectuer, de manière à ce qu'il n'y ait pas d'arrangement possible au vu des autres combats).

Aimard	Jean	JJC Reims
Cliquot	Pol	JJC Reims
Le Grand	Pierre	JJC Paris
Terrier	Alain	JJC Bordeaux
Yen	Patrice	JJC Berlin

a) la poule officielle

La zone résultat des rencontre est un tableau ayant le même nombre de colonnes que de lignes, c'est ici que le résultat des combats sera inscrit.

A chaque combattant correspond une ligne et une colonne (ici numérotés 1 et 2) les résultats du combattant sont toujours inscrits sur sa ligne, un combattant ne pouvant combattre avec lui-même, l'intersection entre sa ligne et sa colonne est annulée.

Façon de remplir :

	1	2
1		
2		

Prenons l'exemple du 1 contre le 2.

Il faut diviser les deux cases par une barre diagonale.

	1	2
1		1
2	0	

Dans le coin supérieur gauche, il faut noter le résultat final : 1 pour une victoire et 0 pour une défaite.

Exemple : le 1 gagne.

	1	2
1		1
2	0	

Dans le coin inférieur droit il faut noter le nombre de points récoltés.

Exemple : victoire par 8 à 5

Il faut noter l'ensemble des points (aussi bien les points obtenus lors de victoires que les points obtenus lors de défaites)

Exemple type de feuille :

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1										
2										
3										
4										
5										

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

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

Procédure :

1. ENTOURER le combat en cours

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken	■							
2	Herbert G. Wels	Londres		■						
3	Hiro Ito	Tokyo			■					
4	Joseph Staline	Moscou				■				
5	M. Bismarck	Berlin					■			

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

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



2. SOULIGNER la combat en préparation

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken	■							
2	Herbert G. Wels	Londres		■						
3	Hiro Ito	Tokyo			■					
4	Joseph Staline	Moscou				■				
5	M. Bismarck	Berlin					■			

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

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



3. TRACER les diagonales du combat en cours

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken			←					
2	Herbert G. Wels	Londres								
3	Hiro Ito	Tokyo	↑							
4	Joseph Staline	Moscou								
5	M. Bismarck	Berlin								

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

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

4. ENCERCLER le vainqueur et y noter les points afin d'éviter les problèmes en cas d'erreur.

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken								
2	Herbert G. Wels	Londres								
3	Hiro Ito	Tokyo								
4	Joseph Staline	Moscou								
5	M. Bismarck	Berlin								

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

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



5. COMPLETER le tableau.

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken		1 14						
2	Herbert G. Wels	Londres	0							
3	Hiro Ito	Tokyo								
4	Joseph Staline	Moscou								
5	M. Bismarck	Berlin								

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

Poule de 5 : $\frac{1-2}{14}$ / $\frac{3-4}{2}$ / 1 - 5 / 2 - 4 / 3 - 5 / 1 - 4 / 2 - 3 / 4 - 5 / 1 - 3 / 2 - 5

6. CLASSEMENT des combattants

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi Interplanétaire de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1910

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken		1 14	1 19	1 12	1 14	4	59	1
2	Herbert G. Wels	Londres	0		0	1 3	1 10	2	13	4
3	Hiro Ito	Tokyo	0	1 14		1 2	0 0	2	18	3
4	Joseph Staline	Moscou	0	0	0		0	0	5	5
5	M. Bismarck	Berlin	0	0	1 14	1 3		2	18	2

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

Poule de 5 : $\frac{1-2}{14}$ / $\frac{3-4}{2}$ / $\frac{1-5}{14}$ / $\frac{2-4}{3}$ / $\frac{3-5}{14}$ / $\frac{1-4}{12}$ / $\frac{2-3}{14}$ / $\frac{4-5}{3}$ / $\frac{1-3}{19}$ / $\frac{2-5}{10}$

1. ENTOURER le combat en cours
 Fédération interstellaire de Ju-Jitsu
 Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins



	Noms	Club	1x2	3x4	1x5	2x4	3x5	1x4	2x3	4x5	1x3	2x5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken		■		■	■		■	■		■			
2	Herbert G. Wels	Londres		■	■		■	■		■	■				
3	Hiro Ito	Tokyo	■		■	■		■		■		■			
4	Joseph Staline	Moscou	■		■	■		■		■	■				
5	M. Bismarck	Berlin	■	■		■		■	■		■				

2. SOULIGNER le combat en préparation
 Fédération interstellaire de Ju-Jitsu
 Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins



	Noms	Club	1x2	3x4	1x5	2x4	3x5	1x4	2x3	4x5	1x3	2x5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken		■		■	■		■	■		■			
2	Herbert G. Wels	Londres		■	■		■	■		■	■				
3	Hiro Ito	Tokyo	■		■	■		■		■		■			
4	Joseph Staline	Moscou	■		■	■		■		■	■				
5	M. Bismarck	Berlin	■	■		■		■	■		■				

3. TRACER les diagonales du combat en cours

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1x2	3x4	1x5	2x4	3x5	1x4	2x3	4x5	1x3	2x5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken →	/	■		■	■		■	■		■			
2	Herbert G. Wels	Londres →	/		■			■				■			
3	Hiro Ito	Tokyo	■			■						■			
4	Joseph Staline	Moscou	■			■		■				■			
5	M. Bismarck	Berlin	■	■		■		■				■			

4. COMPLETER le tableau.

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu

Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1x2	3x4	1x5	2x4	3x5	1x4	2x3	4x5	1x3	2x5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken	1 / 14	■		■	■		■	■		■			
2	Herbert G. Wels	Londres	0 / 0		■			■				■			
3	Hiro Ito	Tokyo	■			■						■			
4	Joseph Staline	Moscou	■			■		■				■			
5	M. Bismarck	Berlin	■	■		■		■				■			

5. CLASSEMENT des combattants :
 Fédération interstellaire de Ju-Jitsu
 Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins



	Noms	Club	1x2	3x4	1x5	2x4	3x5	1x4	2x3	4x5	1x3	2x5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken	1/14		1/14			1/12			1/19		4	59	1
2	Herbert G. Wels	Londres	0/0			1/3			0/0			1/10	2	13	4
3	Hiro Ito	Tokyo		1/2			0/0		1/14		0/2		2	18	3
4	Joseph Staline	Moscou		0/2		0/1		0/2		0/0			0	5	5
5	M. Bismarck	Berlin			0/0		1/14			1/3		0/1	2	18	2



Lorsque deux ou trois combattants obtiennent le même nombre de victoires, on comptera le nombre de points, en cas d'égalité de points, on regardera la victoire de l'un sur l'autre.

c) cas particuliers

En cas d'égalité parfaite entre 3 combattants dans la poule, refaire une poule entre ces trois combattants.

En cas de forfait de l'un des combattants (absent après 3 appels espacés de une minute, maladie, blessure...), il perdra automatiquement TOUS ses combats livrés ou à livrer par 0/0 pour 1/14 à TOUS ses adversaires de la poule.

Pour éviter les erreurs, rayer les cases correspondantes et accorder la dernière place à ce compétiteur.

Exemple : Joseph Staline est blessé lors de son second combat :

Fédération interstellaire de Ju-Jitsu
 Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	1	2	3	4	5	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken		1 / 14	1 / 19		1 / 14	3	47	1
2	Herbert G. Wels	Londres	0 / 0		0 / 0		1 / 10	1	10	4
3	Hiro Ito	Tokyo	0 / 2	1 / 14			0 / 0	1	16	2
4	Joseph Staline									
5	M. Bismarck	Berlin	0 / 0	0 / 1	1 / 14			1	15	3

Poule de 3 : 1 - 2 / 2 - 3 / 1 - 3

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

Poule de 5 : (1-2)₁₄ / (3-4)₂ / (1-5)₁₄ / (2-4)₃ / (3-5)₁₄ / (1-4)₁₂ / (2-3)₁₄ / (4-5)₃ / (1-3)₁₉ / (2-5)₁₀

Ou
 Fédération interstellaire de Ju-Jitsu
 Tournoi International de Durbuy, Dimanche 25 décembre 1900

Catégorie des + de 70 kg grades dan masculins

	Noms	Club	(1x2) ₁₄	(1x3) ₁₉	(1x4) ₁₄	(1x5) ₁₀	(2x3) ₁₄	(2x4) ₁₀	(2x5) ₃	Vict.	points	places
1	Albert de Belgique	Laeken	1 / 14	1 / 19	1 / 14	1 / 10	1 / 14	1 / 10	1 / 3	3	47	1
2	Herbert G. Wels	Londres	0 / 0			0 / 0			1 / 10	1	10	4
3	Hiro Ito	Tokyo			0 / 0	1 / 14		0 / 2		1	16	2
4	Joseph Staline											
5	M. Bismarck	Berlin		0 / 1	0 / 14			0 / 1		1	15	3

ATTENTION : cette règle ne s'applique pas si l'abandon survient lors du dernier combat de ce compétiteur (il ne s'agira pas alors d'un forfait).

B. Les tableaux :

3 types de tableaux existent : le tableau en simple repêchage, le tableau en double repêchage et le double KO.

En cas de plusieurs combattants d'un même club, toujours éloigner un maximum leur possibilité de rencontre (2, rencontre en finale, 3 ou 4, rencontre en $\frac{1}{2}$ finale, 5 à 8, rencontre en $\frac{1}{4}$ de finale...)

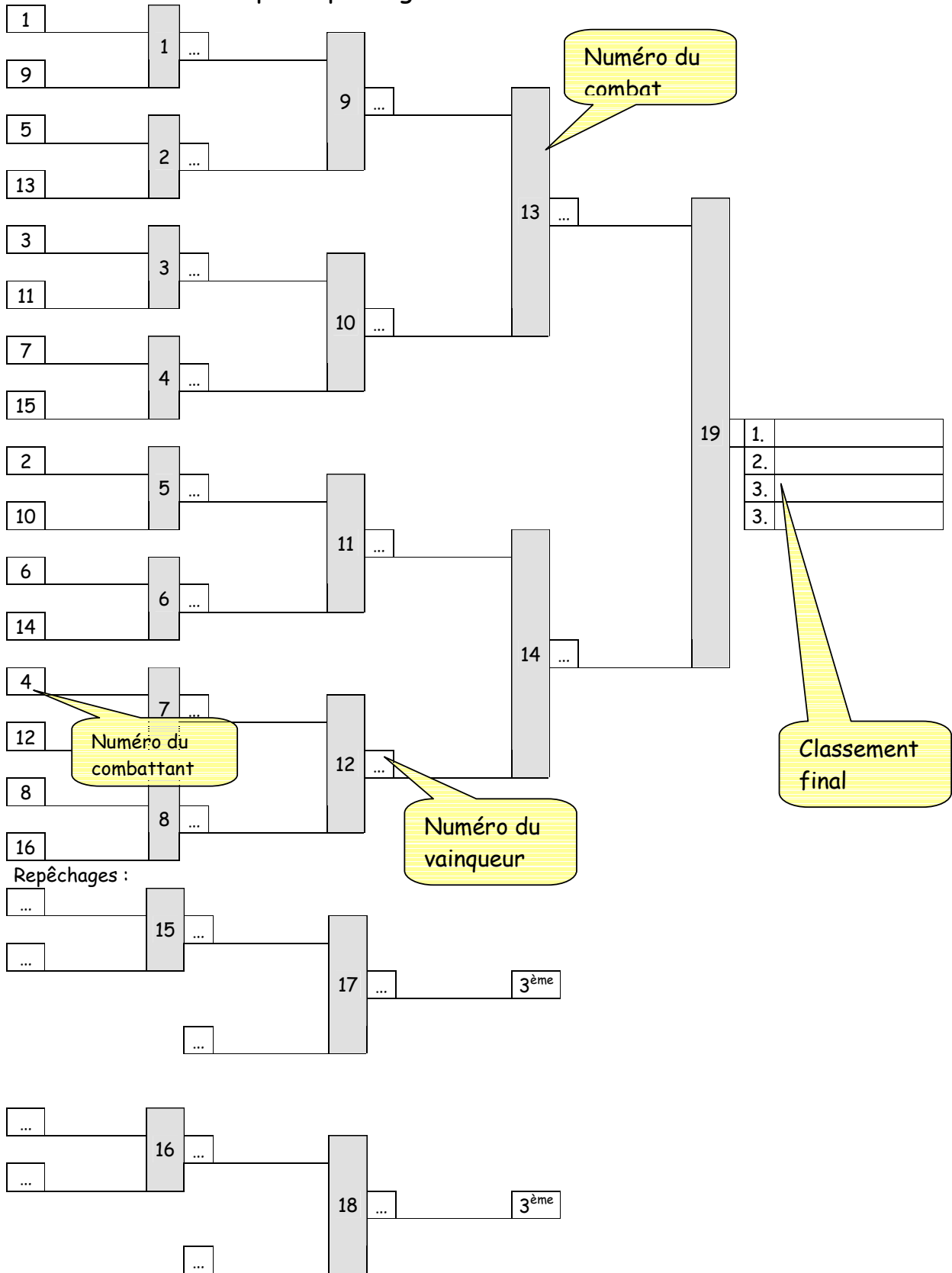
Pour remplir le tableau, il faut toujours tenir compte des numéros des combattants, le premier ira derrière le numéro 1, le deuxième derrière le 2 et ainsi de suite. Des tableaux existent pour différents nombres de combattants, ce nombre est toujours une puissance de 2. (4, 8, 16, 32, 64, 128...)

Dans les exemples nous partirons toujours du tableau de 16, pour moins de combattants, il suffira de passer un ou plusieurs tours.

a) les tableaux en simple et double repêchage :

Règles générales	Simple repêchage	Double repêchage
1	Tant que je gagne je continue jusqu'à la première place	
2	Si je perd un combat	
a) en finale	J'obtiens la seconde place	
b) en $\frac{1}{2}$ finale	Je vais en finale des repêchages contre un compétiteur :	
	De MON $\frac{1}{2}$ tableau	De L'AUTRE $\frac{1}{2}$ tableau
c) avant la $\frac{1}{2}$ finale	Je suis repêché si mon vainqueur va	
	En finale	En $\frac{1}{2}$ finale
3	Si je perds deux combats je suis définitivement éliminé	

1. le simple repêchage



Etape 1, remplir le tableau :

Il y a 13 concurrents : Dupont Didier de Paris, Mand Al de Tour, Pot Pol d'Ath, Gat René d'Ixelles, Ponce Pierre de Mons, Nation Hubert de Spa, Hochet Rick de Han, Mauve Guy de Paris, Ment Rudy de Gand, Inné Rob de Lille, Quiquine Jean de Mons, Iser Simon de Spy, Pain Jos de Jegun.

Repérer les membres d'un même club : Dupont Didier & Mauve Guy de Paris ainsi que Quiquine Jean & Ponce Pierre de Mons. Les éloigner au maximum dans le tableau -en suivant les numéros, cela se fait automatiquement- (voir exemple) et placer les autres en suivant l'ordre des numéros .

Etape 2, noter les résultats de combats :

Indiquer le numéro du combattant peut suffire. Suivre l'ordre des rencontres (s'arrêter avant les finales).

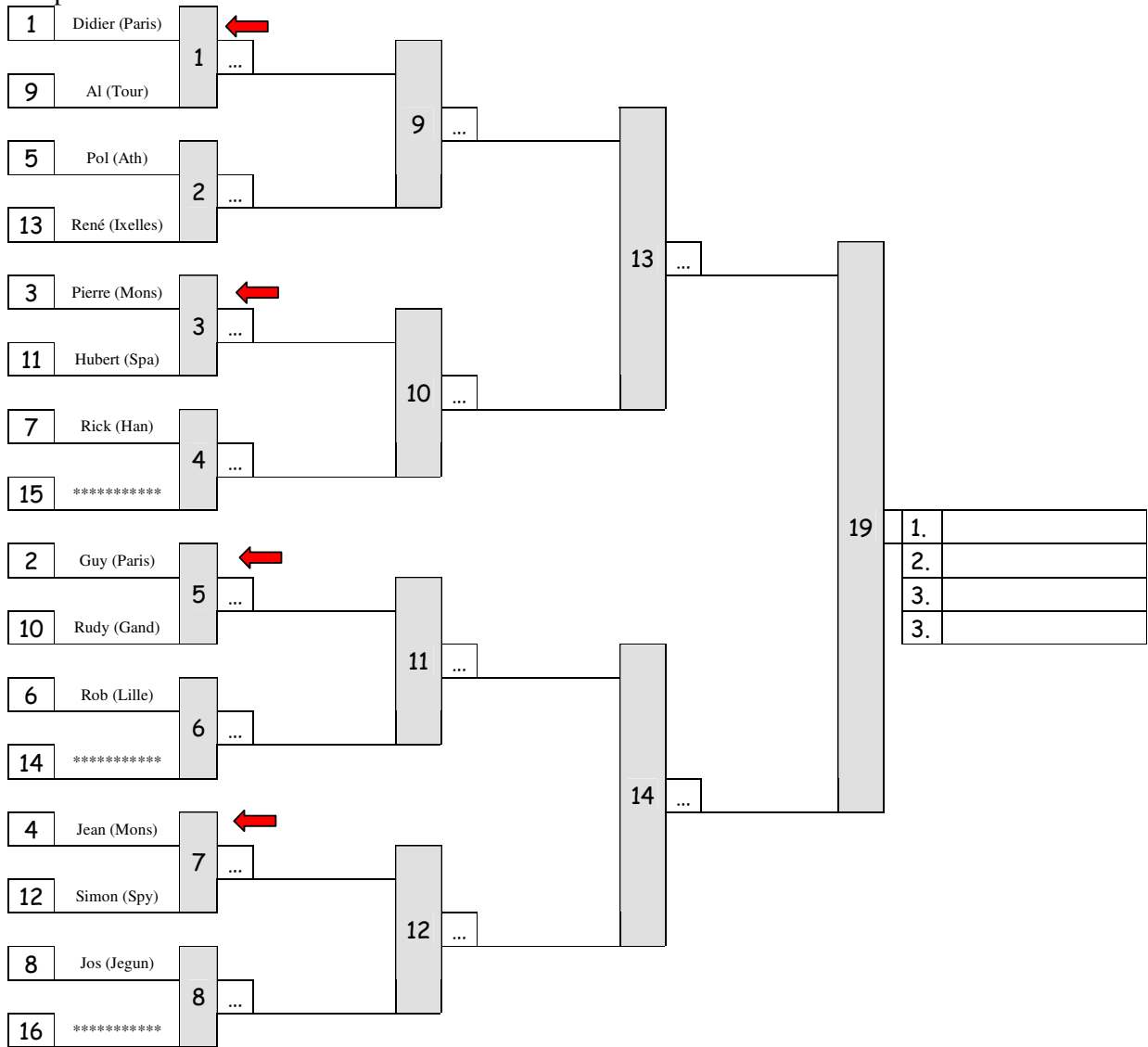
Etape 3, préparer les repêchages :

Souligner ou repasser au fluo (la meilleure des solutions) tous les combattants ayant perdu devant les deux finalistes. Suivre l'ordre des tours éliminatoires et reporter les noms dans les tableaux de repêchage.

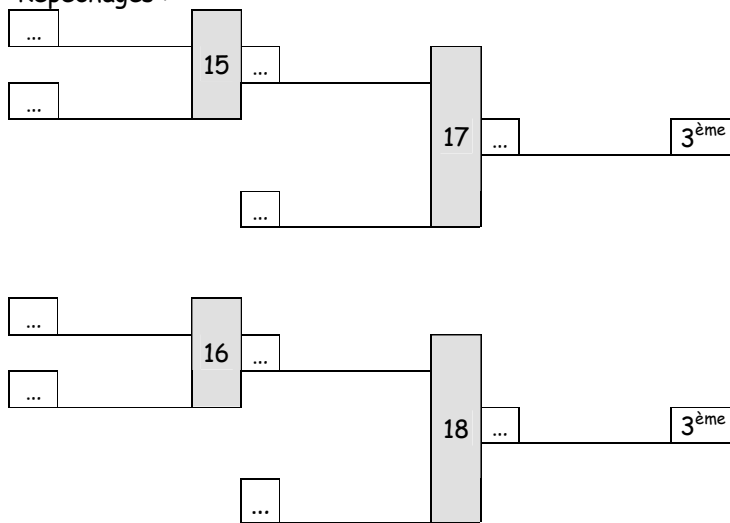
Etape 4, effectuer les derniers combats :

En premier lieu, les repêchage, puis la finale et enfin recopier les résultats dans le tableau.

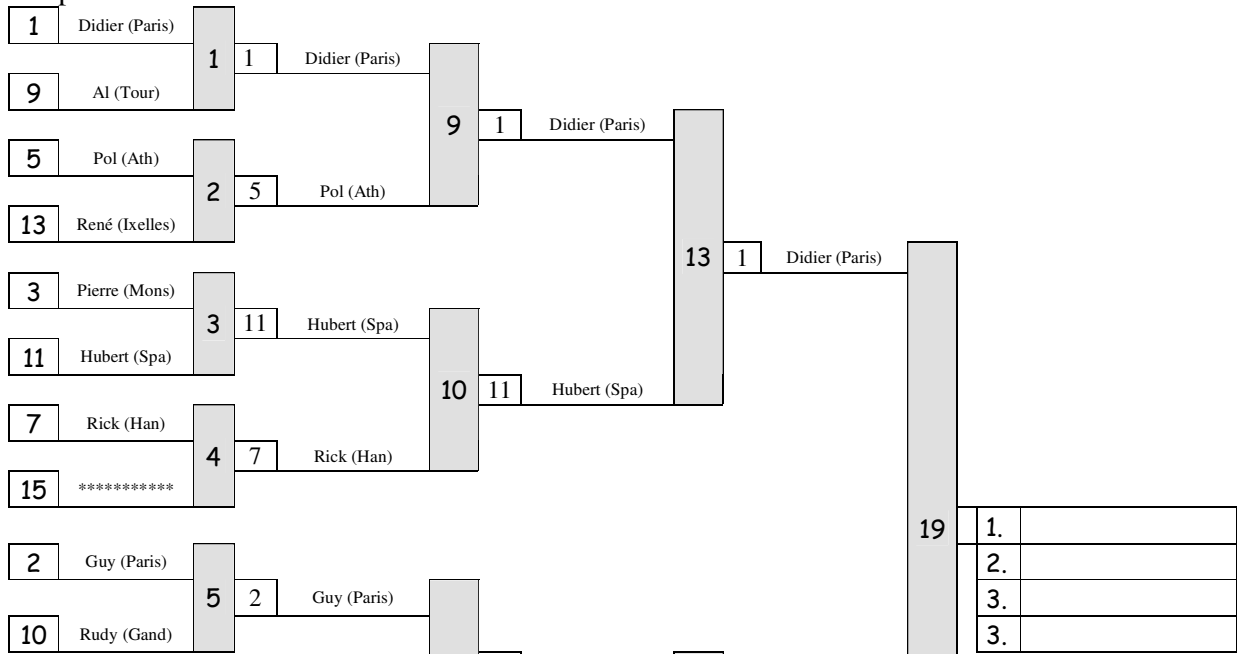
Etape 1



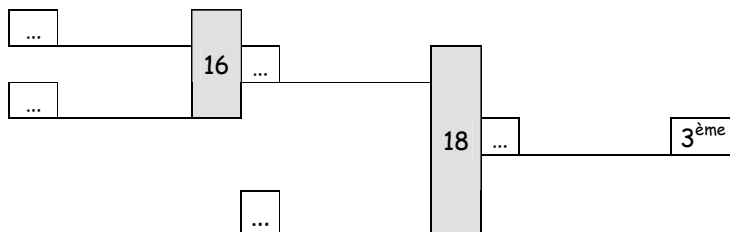
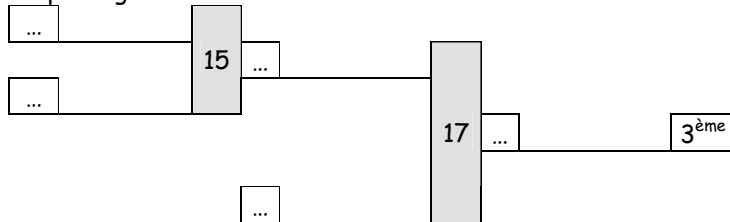
Repêchages :



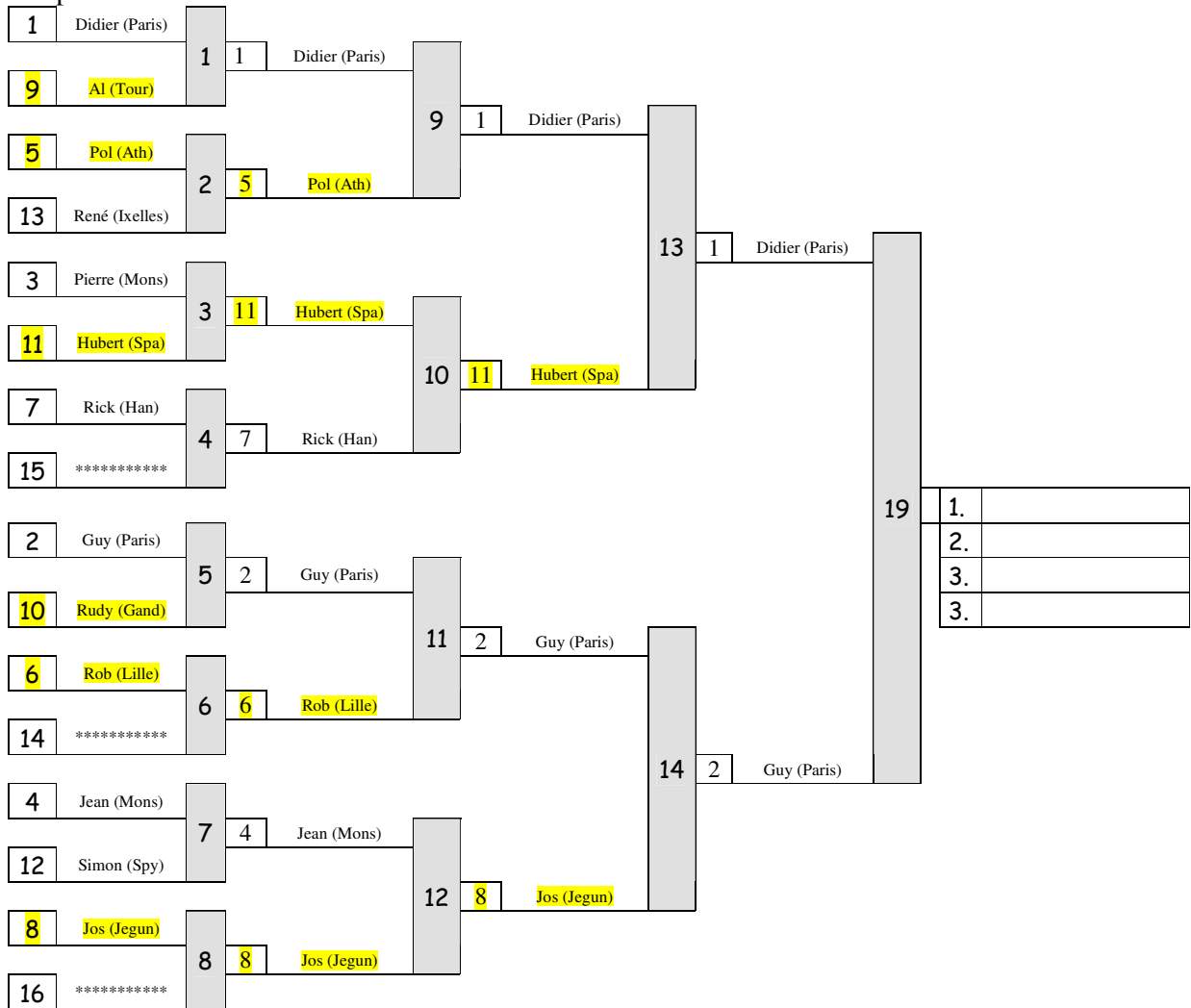
Etape 2



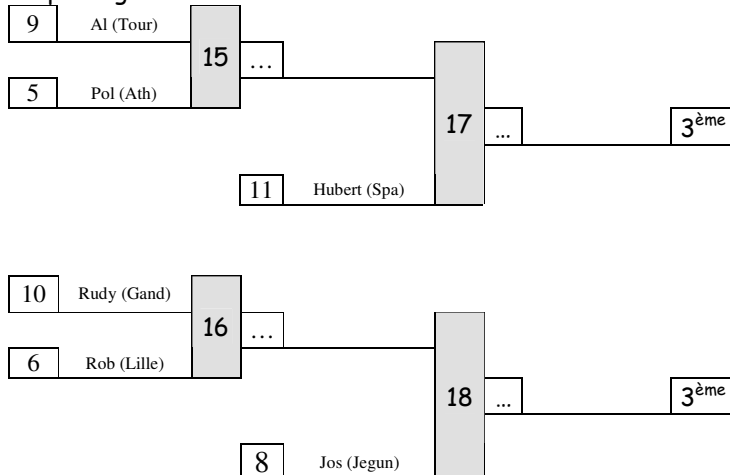
Repêchages :



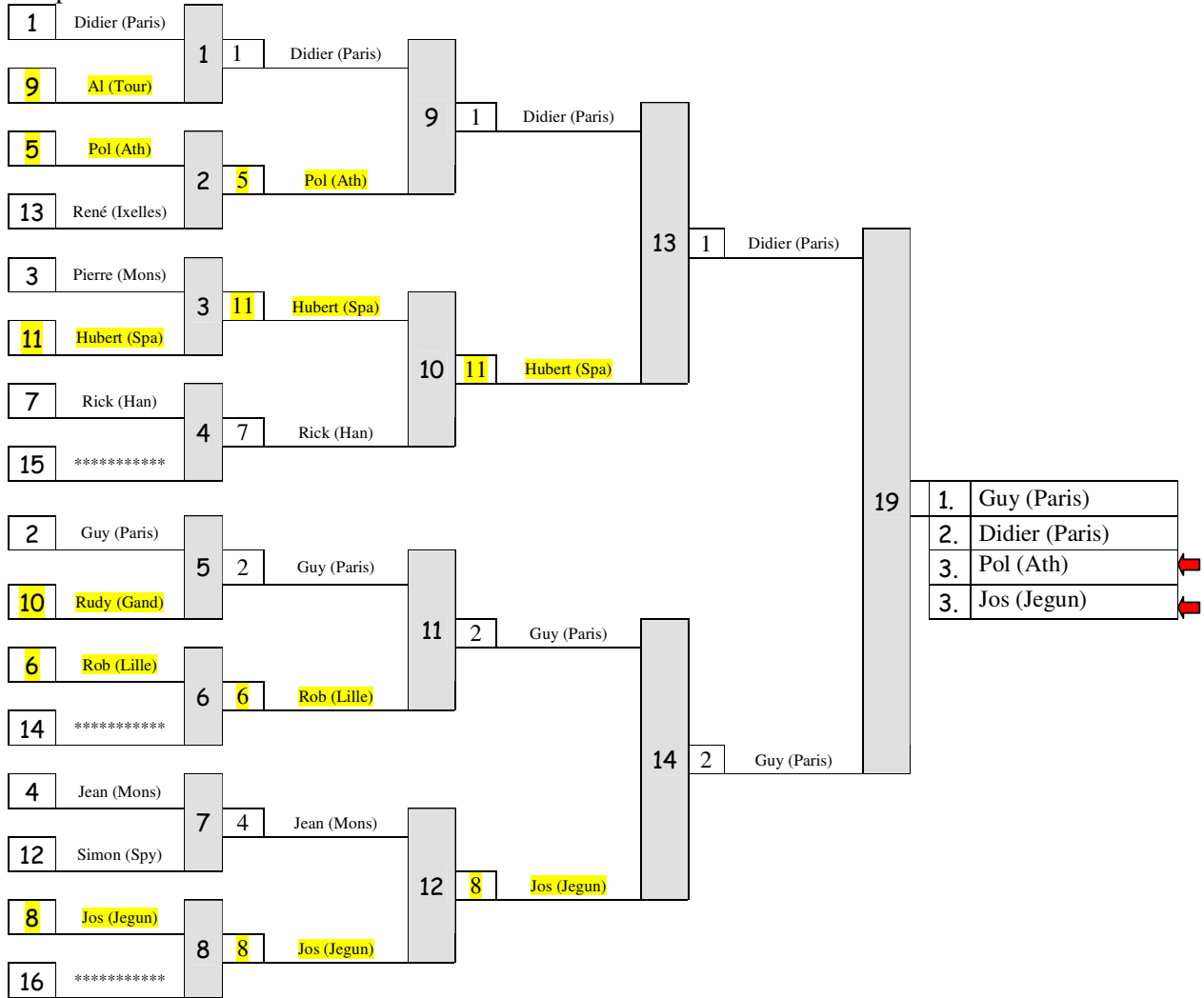
Etape 3



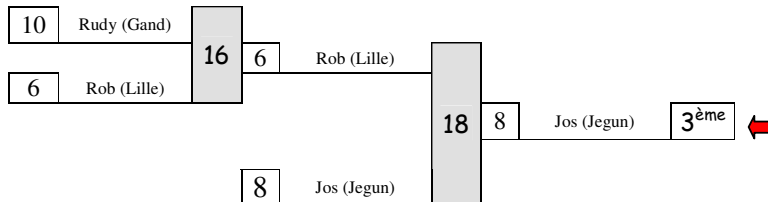
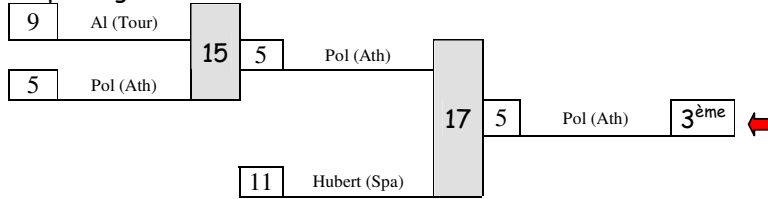
Repêchages :



Etape 4



Repêchages :



2. le double repêchage

Etape 1, remplir le tableau :

Il y a 13 concurrents : Dupont Didier de Paris, Mand Al de Tour, Pot Pol d'Ath, Gat René d'Ixelles, Ponce Pierre de Mons, Nation Hubert de Spa, Hochet Rick de Han, Mauve Guy de Paris, Ment Rudy de Gand, Inné Rob de Lille, Quiquine Jean de Mons, Iser Simon de Spy, Pain Jos de Jegun.

Repérer les membres d'un même club : Dupont Didier & Mauve Guy de Paris ainsi que Quiquine Jean & Ponce Pierre de Mons. Les éloigner au maximum dans le tableau -en suivant les numéros, cela se fait automatiquement- (voir exemple) et placer les autres en suivant l'ordre des numéros .

Etape 2, noter les résultats de combats :

Indiquer le numéro du combattant peut suffire. Suivre l'ordre des rencontres (s'arrêter avant les demi-finales).

Etape 3, préparer les repêchages :

Souligner ou repasser au fluo (la meilleure des solutions) tous les combattants ayant perdu devant les deux finalistes. Suivre l'ordre des tours éliminatoires et reporter les noms dans les tableaux de repêchage.

ATTENTION, le perdant de la demi-finale du premier demi tableau est repêché dans la dernière case du repêchage du second demi tableau

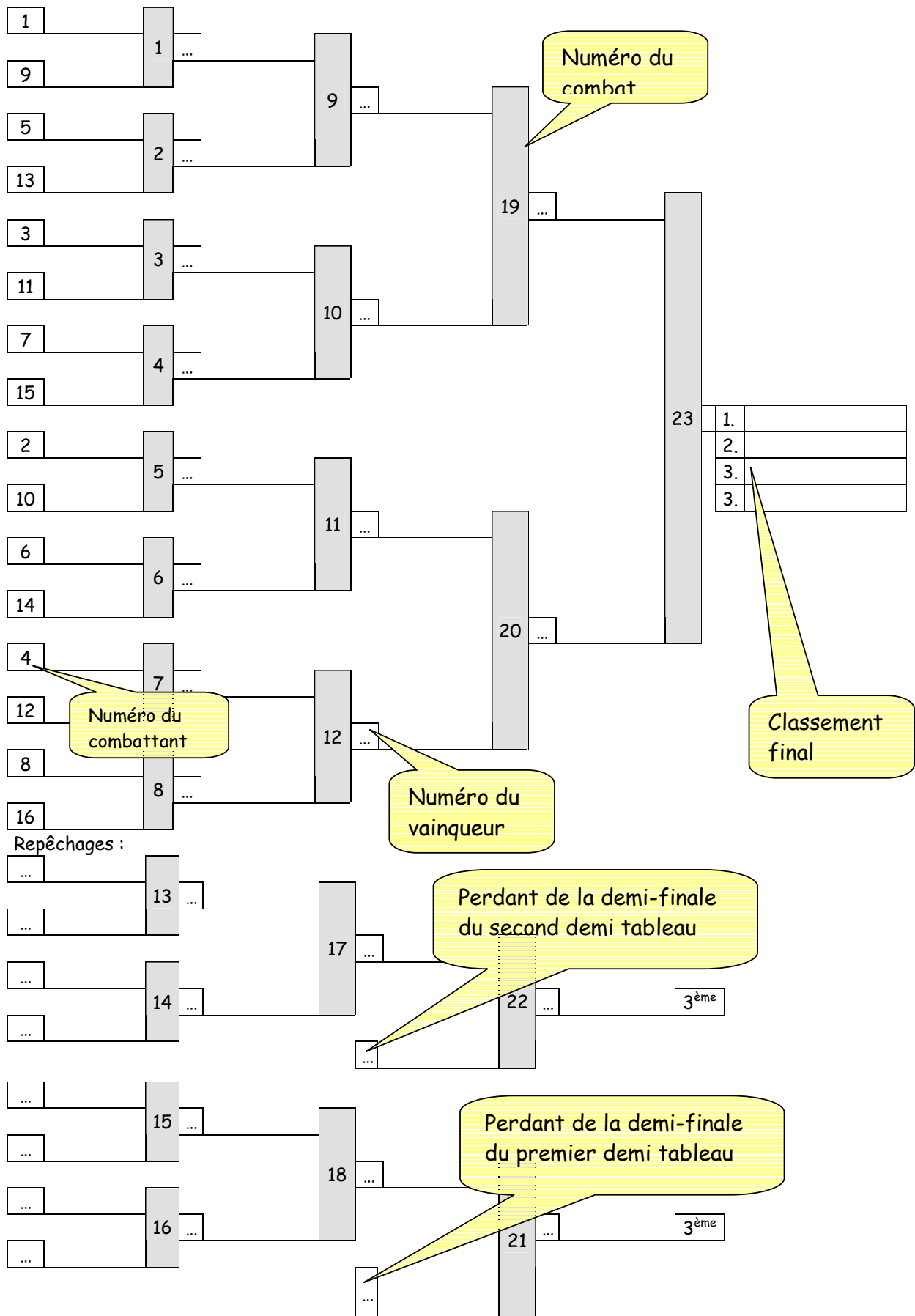
Etape 4, effectuer les derniers combats :

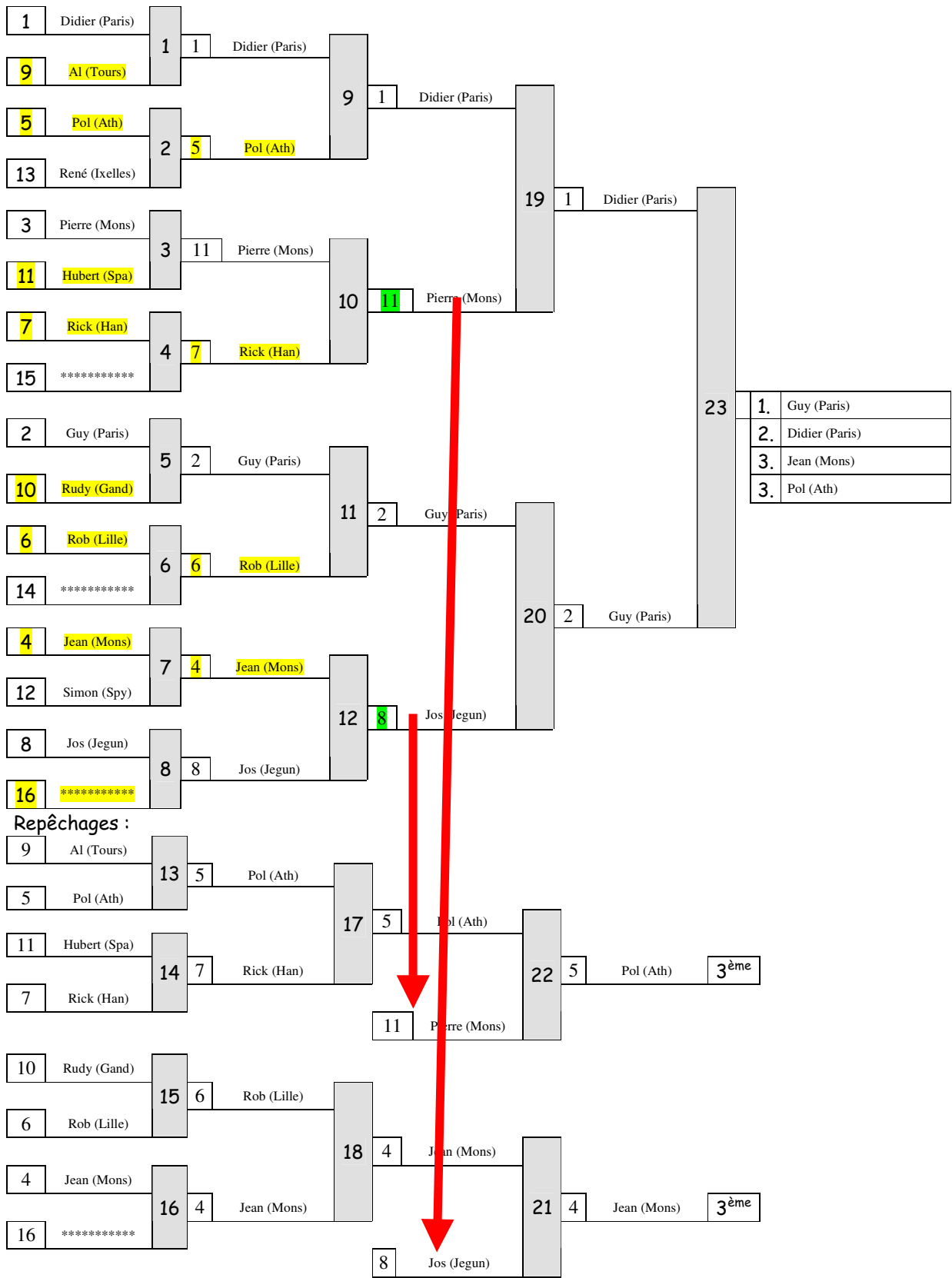
En premier lieu, les premiers tours de repêchage, puis les demi-finales.

ATTENTION, le perdant de la demi-finale du premier demi tableau est repêché dans la dernière case du repêchage du second demi tableau.

Puis les finales de repêchage et enfin les finales.

Recopier les résultats dans le tableau.





3. Double KO System

Procédure très proche du double repêchage, ici chaque combattant est obligatoirement repêché.

Étape 1, remplir le tableau :

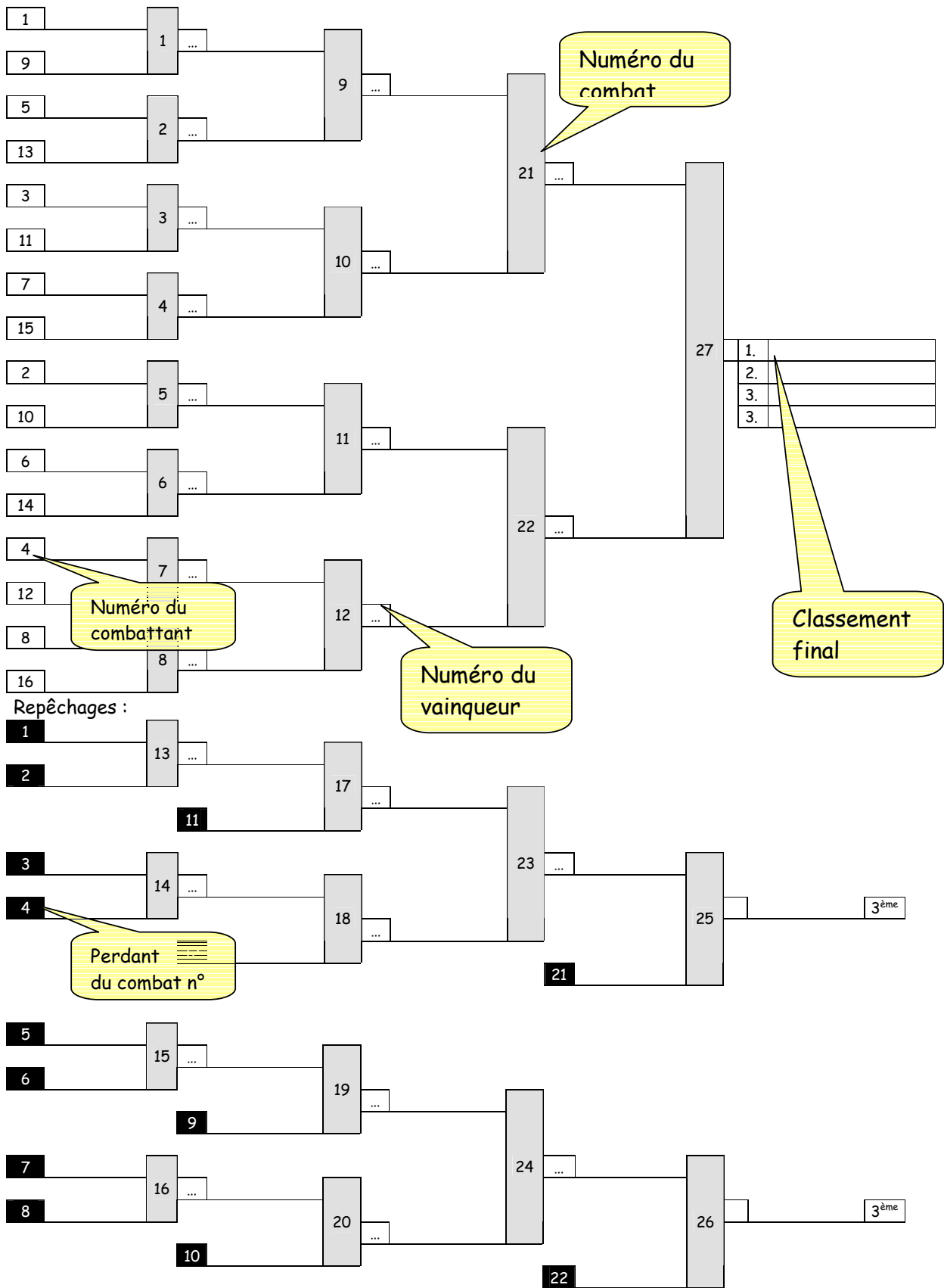
Il y a 13 concurrents : Dupont Didier de Paris, Mand Al de Tour, Pot Pol d'Ath, Gat René d'Ixelles, Ponce Pierre de Mons, Nation Hubert de Spa, Hochet Rick de Han, Mauve Guy de Paris, Ment Rudy de Gand, Inné Rob de Lille, Quiquine Jean de Mons, Iser Simon de Spy, Pain Jos de Jegun.

Repérer les membres d'un même club : Dupont Didier & Mauve Guy de Paris ainsi que Quiquine Jean & Ponce Pierre de Mons. Les éloigner au maximum dans le tableau -en suivant les numéros, cela se fait automatiquement- (voir exemple) et placer les autres en suivant l'ordre des numéros .

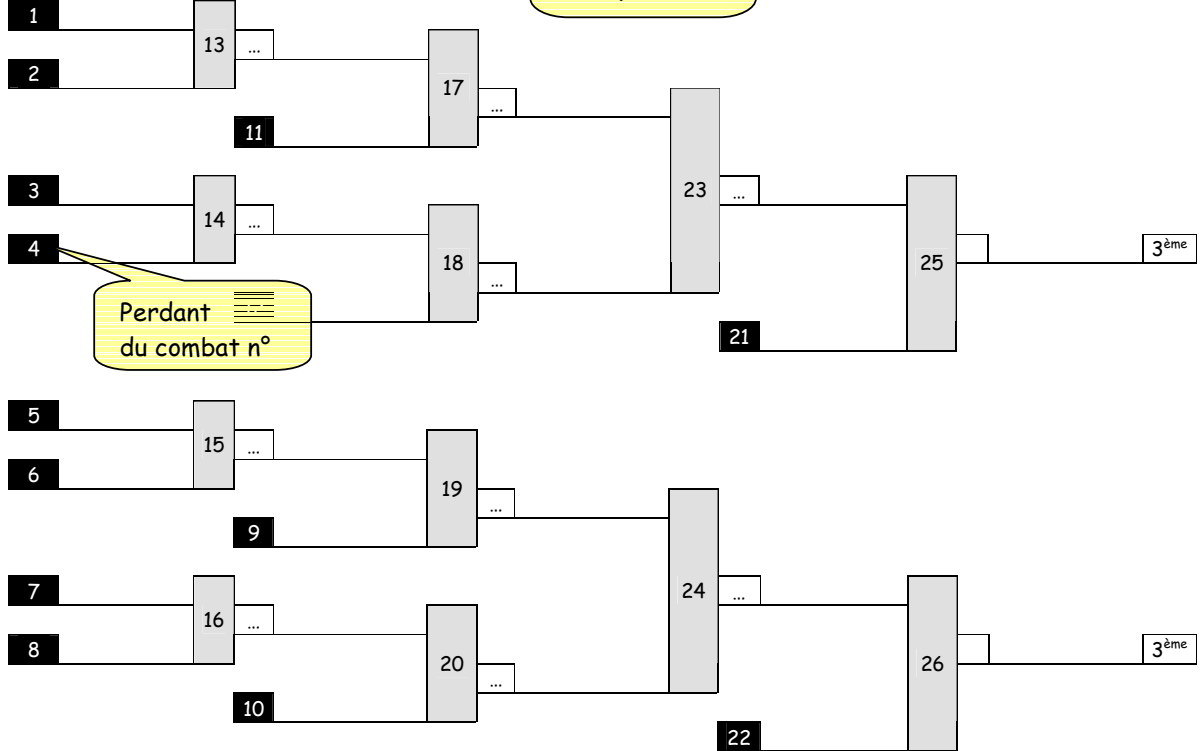
Étape 2, noter les résultats de combats :

Indiquer le numéro du combattant peut suffire. A la fin de chaque rencontre, reporté le nom du perdant dans l'emplacement prévu pour le repêchage. Ici pas besoin de voir contre qui l'on a perdu, on est automatiquement repêché. Suivre l'ordre des rencontres. Jusqu'aux finales.

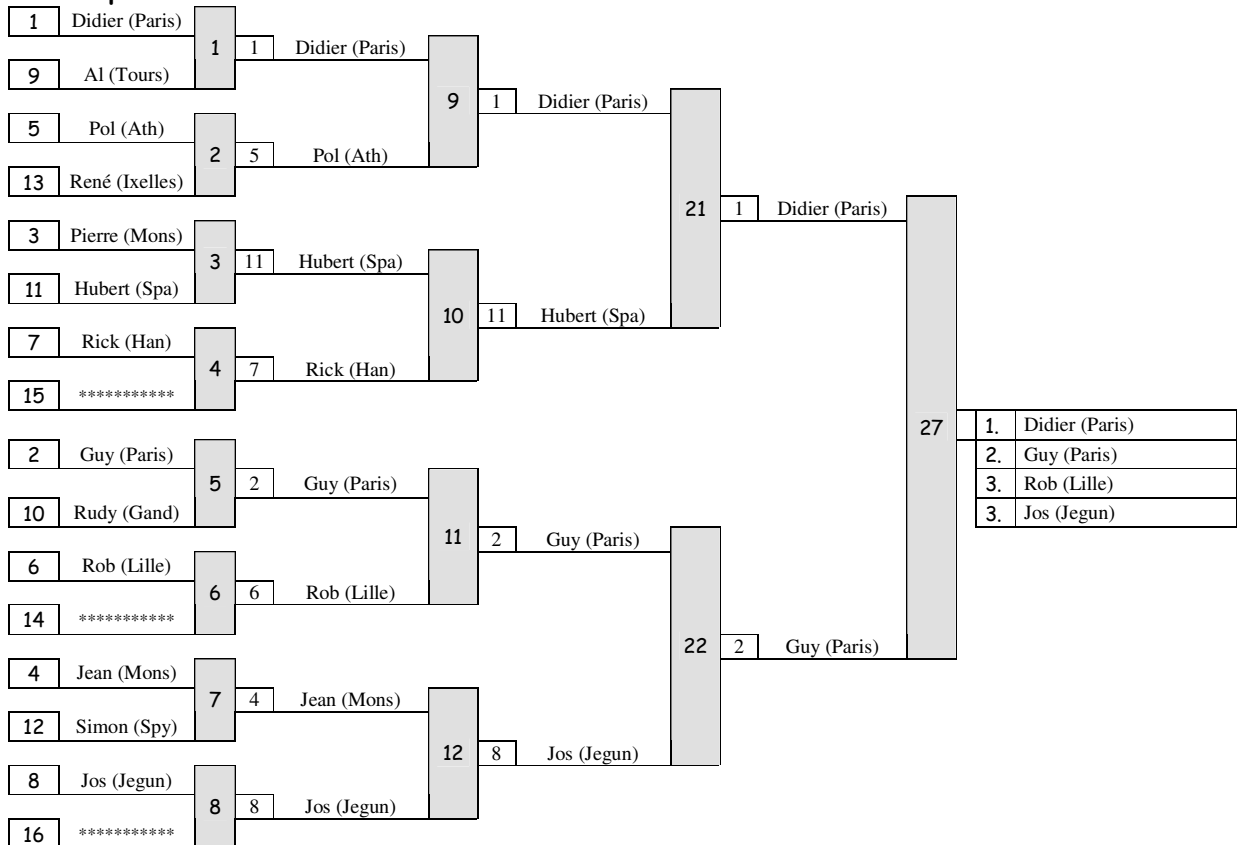
Recopier les résultats dans le tableau.



Repêchages :



Exemple



Repêchages :

