

ANIMATIONS

TOURNOIS DE NE-WAZA

1 – DEFINITION

Le ne-waza (travail au sol) est une des composantes importantes du judo-jujitsu. La richesse du patrimoine technique dans ce domaine est à la hauteur de sa grande efficacité et de sa valeur éducative.

La mise en place de tournois spécifiques de ne-waza ambitionne de redynamiser ce secteur à partir d'une réglementation propre permettant à des pratiquants de tous âges de travailler en toute sécurité.

2 - SEXE : Féminin et Masculin (activité non mixte)

3 - TENUE DES COMBATTANTS

Ils porteront un judogi blanc (veste et pantalon), propre conforme aux normes précisées dans le code sportif de la FFJDA.

Un judogi bleu (veste et pantalon) sera toléré.

Le 1er combattant appelé, portera une ceinture rouge.

Les protections souples (exclusivement) sont autorisées.

4 - GRADES – LICENCE – PASSEPORT – CERTIFICAT MEDICAL

– Ceintures verte minimum.

– Une année de licence F.F.J.D.A. minimum,

– Passeport de moins de 8 ans (une tolérance de validité jusqu'au 31 août de la saison est accordée).

– Certificat médical obligatoire attestant de l'absence de contre-indication à la pratique du Judo, Jujitsu, en compétition datant de moins d'un an.

5 - ARBITRAGE DES COMBATS

Un arbitre sur la surface assure l'arbitrage du combat

Un juge installé à la table de contrôle assure le suivi des scores en fonction des indications de l'arbitre.

6 - TABLE ET INSTRUMENTS DE CONTROLE

2 commissaires sportifs minimum par table pour assurer le suivi des combats
Pour le 1er : tableau, feuille de match et chronomètre
Pour le 2e : tableau de marque manuel et/ou électronique

7 - SURFACE DE COMBAT : 6 m x 6 m minimum

8 - DEROULEMENT DU COMBAT

Après le salut traditionnel debout, le combat commencera debout et se terminera par l'abandon d'un des combattants ou à l'issue du temps réglementaire prévu par les règles techniques.

Si à la fin du temps réglementaire, les deux combattants sont à égalité de points et d'avantages, le combat se poursuivra selon le principe de l'avantage décisif.

La durée de la prolongation est égale au temps de combat initial. En cas de nouvelle égalité, la décision sera attribuée par l'arbitre.

9 - TECHNIQUES PROHIBÉES

Actions interdites sanctionnées par HANSOKU MAKE:

- . frapper, mordre, griffer, pincer, tirer les cheveux (évaluation de l'acte volontaire)
- . mettre les doigts dans les yeux
- . effectuer des clés sur les doigts, les orteils
- . toute action dangereuse sur la colonne vertébrale
- . toutes les actions brutales dans le but de blesser volontairement
- . projeter violemment son adversaire sur le sol (sur le dos) lorsque ce dernier contrôle dans sa garde, ou est dans une phase d'efficacité proche de la soumission en étant décollé du sol
- . contester des décisions de l'arbitre
- . proférer des insultes ou effectuer des gestes de 'place' s envers l'arbitre, l'adversaire, le public

Actions interdites sanctionnées par SHIDO :

- . mettre les doigts à l'intérieur des manches de la veste et des jambes du pantalon de l'adversaire
- . bloquer intentionnellement le combat
- . être passif
- . maintenir une immobilisation plus de 5 secondes, pour empêcher l'évolution du combat
- . refuser l'affrontement au sol

L'arbitre touche le combattant en lui disant d'évoluer ; en cas de non évolution, 1 SHIDO lui sera attribuée.

En cas de faute ayant permis d'avoir un avantage ou une position avantageuse, l'arbitre prononcera MATTE.

Les 2 combattants reprendront le combat dans la position initiale (debout).

10 - EQUIVALENCE DE POINTS ET PENALITES

- . SHIDO 2 points pour l'adversaire
- . HANSOKUMAKE disqualification
- . 4 SHIDO disqualification
- . HANSOKUMAKE pour action dangereuse envers l'adversaire ou une attitude contraire à l'esprit interdit la poursuite de la compétition.

11 - TEMPS DE COMBAT PAR CATEGORIES D'AGES

Catégories Temps de combat en minutes

Cadets / Cadettes 4

Juniors et seniors M/F 6

Seniors de 36 à 45 ans M/F 5

Seniors de 46 à 55 ans M/F 5

Seniors plus de 55 ans 5

12 - NIVEAUX DE GRADES

Les combattants seront de préférence répartis par niveau de grade :

– Jaune à Verte

– Bleues, Marrons et Noires

13 - CATEGORIES DE POIDS

Les combattants seront de préférence répartis par catégories de poids.

Juniors et Seniors (masculins) : – 60 kg; – 66 kg; – 73 kg; – 81 kg; – 90 kg; – 100 kg; + 100 kg

Juniors et Seniors (féminins) : – 48 kg; – 52 kg; – 57 kg; – 63 kg; – 70 kg; – 78 kg; + 78 kg

Cadets : – 55 kg; – 60 kg; – 66 kg; – 73 kg; – 81 kg; – 90 kg; – 100 kg; +100 kg

Cadettes : – 44 kg; – 48 kg; – 52 kg; – 57 kg; – 63 kg; – 70 kg; – 78 kg; + 78 kg

14 - LIMITES D' ACTIONS PAR GRADES ET AGES

. Cadets et cadettes : pas de clefs de jambes

. Juniors et seniors : les clefs sur les membres inférieurs ne sont autorisées qu'à partir de la ceinture bleue. Elles ne pourront être effectuées que dans l'axe de l'articulation (pas de torsion)

. Seniors à partir de 46 ans : les clés de jambes son interdites. Le départ (ainsi qu'une éventuelle reprise) du combat s'effectuera un genou au sol.

15 - BLESSURE D'UN DES COMBATTANTS

. L'arbitre stoppera le combat et demandera l'intervention du médecin qui soignera ou informera de l'importance de la blessure le combattant et l'arbitre. Le médecin pourra décider de la suite à donner pour l'abandon après blessure ou de la reprise du combat.

. L'arbitre respectera la décision du médecin.

. Tous les saignements devront être stoppés et les précautions devront être prises pour éviter le contact avec les saignements.

. Temps maximum d'intervention et de soin pendant un combat : 5 minutes.

16 - DECOMPTE DES POINTS

. L'abandon ou cri (sur clé ou étranglement) met fin au combat.

. La victoire est immédiatement attribuée.

. Pour chaque action valorisée, l'arbitre indique à la table, avec la main portant la couleur du combattant concerné, le nombre de points attribués.

. Toute projection donne 2 points

. Le combattant debout, qui va au sol avec une jambe prise par l'adversaire se verra sanctionné de 2 points (qu'il aille au sol de façon délibérée ou non...)

. Debout, accroupi ou à genoux = même résultat

. Une projection suivie d'un contrôle immédiat en OSAEWAZA tenue 5 secondes donne 2 points + 3 points

. Renversement au sol dominant donne 2 points

. La position montée et la position arrière dans le dos de l'adversaire (avec les 2 pieds engagés) maintenues 5 secondes rapportent 4 points

. Tout passage de garde suivi d'un contrôle en OSAEWAZA (gesa ou shiho) donne 3 points

. La position stabilisée un genou contrôlant l'abdomen pendant 3 secondes donne 2 points

. 1 renversement permettant d'aboutir sur un OSAEWAZA tenue 5 secondes donne 3 points

Les positions suivantes rapportent un avantage :

Tout contrôle valorisé tenu moins de 5 secondes

Passage dans le dos avec un seul crochet de jambe

Les actions techniques correctement engagées mais qui n'aboutissent pas à l'abandon de l'adversaire ;

17 - COMPORTEMENT DU COACH

Le coach sera exclu de l'environnement du tapis de compétition en cas de manquement aux règles de bonne tenue ou d'incivilités avérées.

18 – SALUT

Le salut traditionnel debout du judo-jujitsu devra être strictement respecté en début et fin de combat.