Projet de compétition

NE WAZA

Présenté par :

François Noel
Président de la commission de développement de Judo-Québec

Roger des Champs
Vice-président de Judo-Québec

Luc Briand
Commission nationale d'arbitrage

Remerciements à messieurs Gérald Poirier et Vincent Bouchard

Section 1. Judogi

- Les judokas se doivent d'avoir des judogis règlementaires selon les normes en vigueur à ce moment. Le premier judoka appelé sur le tapis portera le blanc et le second judoka, le bleu.
- Le port du judogi bleu n'est obligatoire que pour un tournoi de sélection provincial ou de niveau supérieur.

Section 2. Surface de combat

- Une surface de tapis (surface de judo) de 6 mètres par 6 mètres est recommandée pour ce type de tournoi.

Section 3. Préparation au combat

Après l'appel des athlètes, ceux-ci se dirigent de chaque côté de la surface.

- Le premier appelé se place du côté blanc et l'autre du côté bleu
- Les judokas saluent la surface debout
- Les judokas s'avancent au centre de la surface et s'agenouillent à 1 mètre de distance.
- Les judokas se saluent au sol en même temps.

Section 4. Départ du combat et reprise de combat

- Au hajime, les judokas commencent le combat tout en étant toujours à 1 mètre de distance.
- Au mate, les judokas se relâchent et se replacent face à face à 1 mètre de distance sur place (pas de retour au centre).
- Lors d'une sortie de la surface de combat et après un arrêt de l'arbitre, les deux athlètes retournent se placer au centre de la surface à 1 mètre de distance.
- Au sore-made, les judokas se relâchent et reviennent au centre, face à face et à genou pour annoncer le vainqueur.

Section 5. Types de victoire

Victoire par abandon de l'adversaire (ippon)
Victoire par pointage à la fin du temps règlementaire
Victoire par écart de pointage pendant le combat
Victoire par disqualification directe (hansoku make)
Victoire par accumulation de pénalités (à pointage égal à la fin du temps règlementaire, l'athlète ayant le moins de pénalités gagne)
Victoire par accumulation de pénalités (4 shidos entraînent une disqualification de l'adversaire)

Section 6. Pointage

1. Immobilisation

- Il y a 3 familles d'immobilisations soit :
    - Gesa, ex : Gesa gatame / ushiro gesa gatame / kuzure gesa gatame
    - Shiho, ex : yoko shiho gatame / kami shiho gatame / les kuzure
    - Toutes les techniques en monté sur l'adversaire ex : Tate shiho

Une immobilisation de 10 secondes donne 4 points. Tenir plus de 10 secondes ne donne pas plus de points à moins de changer de famille de technique.

- Changer de famille d'immobilisations et maintenir 10 secondes donne 4 points.
- Une immobilisation continue pendant trente (30) secondes. Après un maximum de douze (12) points, le combat est arrêté. Les judokas se replacent à 1 mètre de distance et reprennent le combat au hajime.

2. Mise en danger (contrôle)

- Réussir à placer l'adversaire en danger d'immobilisation donne 1 point. Pour cela, l'arbitre doit avoir annoncé « osae komi », mais celle-ci ne doit pas avoir atteint 10 secondes.
- Réussir à placer l'adversaire en danger d'étranglement donne 1 point. La tentative d'étranglement se doit d'avoir été appliquée correctement.
- Réussir à placer l'adversaire en danger de clé de bras donne 1 point. La tentative de clé de bras se doit d'avoir été appliquée correctement.

3. Renversement

Un renversement est une action qui permet à TORI de briser la défensive de UKE.
Ex : réussir sankaku jime lorsque UKE est en position tortue.
Ex : Réussir à sortir d'entre les jambes de UKE lorsque celui-ci est en position assise face à TORI.

- Réussir un renversement ou à passer la garde de l'adversaire donne 1 point.

Section 7. Pénalités

Les pénalités suivantes sont appliquées et donneront « shido » au fautif. Une addition de 4 « shido » entraîne une disqualification.

- Passivité (tortue, entre les jambes et allongé)
- Main au visage
- Main dans les manches ou dans le bas du pantalon
- Sortie de tapis volontaire (ex : pour se sortir d'une position désavantageuse)

Les pénalités qui entraînent une disqualification directe sont les mêmes que dans les tournois de judo debout.

Section 8. Pointage pour une victoire

- Une victoire par ippon/abandon donne 20 points sur la feuille de pointage.
- Une victoire par disqualification de l'adversaire donne 20 point sur la feuille de pointage.
- Une victoire par écart de pointage (20 points de différence) pendant le combat donne 20 points sur la feuille de pointage.
- Une victoire par un plus grand nombre de point à la fin du temps règlementaire donne la différence entre les deux pointages. Ex : Kevin 27 points et Jérôme 14 points, donc Kevin gagne et aura 13 points à la feuille de pointage et Jérôme 0.

Section 9. Type de compétition

- Double élimination modifié, Les athlètes avancent dans le tableau et le repêchage.
- Pool, nous fonctionnerons de la même façon que pour les tournois de judo. Pour déterminer le vainqueur c'est le nombre de victoires, ensuite le pointage et finalement en cas d'égalité, qui a battu qui.

Section 10. Catégorie de poids (recommandé)

Senior homme : -60 kgs, -73 kgs, -90 kgs et +90 kgs
Senior femme : -52 kgs, -63 kgs et +63 kgs

Section 11. Temps de combat

Senior: 3 minutes

S'il y a égalité après le temps règlementaire, un golden score sera annoncé par l'arbitre et le combat continuera jusqu'au premier point.

Section 12. Gestes et annonces de l'arbitre

(Image à venir ici)

Documents de références :

Le guide de la JJIF
Les règlements de tournoi de Judo-Canada
Les règlements de tournoi de Judo-Québec