



COUPE REGIONALE « NE WAZA »



1. DEFINITION :

Le Ne Waza (travail au sol) est une des composantes importantes du judo – ju-jitsu. 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. OBJECTIFS RECHERCHES DE L'ANIMATION :

- ✓ Encourager la participation du plus grand nombre en adaptant les calendriers et les formules aux réalités du terrain.
- ✓ Encourager les initiatives de clubs pour l'organisation de ces manifestations
- ✓ Privilégier la sécurité des participants et la convivialité
- ✓ Arbitrage et encadrement administratif limités aux besoins
- ✓ Règlement adapté, qui privilégie les comportements offensifs, la mobilité au sol, l'expression d'un large éventail de techniques et de nombreux comportements tactiques

AGE	CADETS-TES	JUNIORS-SENIORS F&M	SENIORS F&M		
	1992-1993	1991 et plus	36 à 45 ans	46 à 55 ans	Plus de 55 ans
CATEGORIES DE POIDS Les combattants seront de préférence répartis par catégorie de poids	Masculins : -55 kg ; -60 kg ; -66 kg ; -73 kg ; -81 kg ; -90 kg ; -100 kg ; + 100kg Féminines : -44 kg ; -48 kg ; -52 kg ; - 57 kg ; -63 kg ; -70 kg ; - 78 kg ; + 78 kg	Masculins : -60 kg ; -66 kg ; -73 kg ; -81 kg ; -90 kg ; -100 kg ; + 100kg Féminines : -48 kg ; -52 kg ; - 57 kg ; - 63 kg ; -70 kg ; - 78 kg ; + 78 kg	Masculins : -60 kg ; -66 kg ; -73 kg ; -81 kg ; -90 kg ; -100 kg ; + 100kg Féminines : -48 kg ; -52 kg ; - 57 kg ; -63 kg ; -70 kg ; - 78 kg ; + 78 kg		
PASSEPORT	De moins de 8 ans ; une tolérance de validité jusqu'au 31 août de la saison est accordée pour les passeport de plus de 8 ans				
CERTIFICAT MEDICAL	Datant de moins d'un an à la date de l'animation, mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique du <u>judo – ju-jitsu en compétition</u>				
LICENCE	2 Années de licences FFJDA, don't celle de l'année en cours				
GRADES	JAUNE	JAUNE	JAUNE	JAUNE	JAUNE
	Les combattants seront de préférence répartis par niveau de grade : <ul style="list-style-type: none">▪ Jaune à Verte▪ Bleues, Marrons et Noires				
TEMPS DE COMBAT	3 mn	3 mn	3 mn	3 mn	3 mn
TEMPS REPOS	6 mn	6 mn	6 mn	6 mn ?	6 mn

3. 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.

4. TABLE ET INSTRUMENTS DE CONTROLE :

2 commissaires sportifs minimum par table pour assurer le suivi des combats

- ✓ Le 1^{er} : feuille de match
- ✓ Le 2^{ème} : chronomètre

5. DEROULEMENT DU COMBAT :

Après le salut traditionnel debout, le combat commencera debout ou à genou (suivant accord des seniors-vétérans) et se terminera par abandon d'un des combattants ou à l'issue du temps réglementaire prévu.

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

6. LIMITES D' ACTIONS PAR GROUPE ET AGES :

Seniors-vétérans : le départ (ainsi qu'une éventuelle reprise) du combat peut s'effectuer un genou au sol (à la demande des combattants).

7. 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 : 3 minutes.

8. DECOMPTE DES POINTS :

ACTIONS ET POSTURES	POINTS
Projection + contrôle de 15 secondes en gesa ou en shiho	2 pts + 3pts
Projection + contrôle de 15 secondes en tate shiho	2 pts + 4pts
Renversement (position inférieure) ou retournement (position supérieure)	2 pts
Renversement ou retournement + contrôle de 15 secondes en gesa ou en shiho	2 pts + 3pts
Renversement ou retournement + contrôle de 15 secondes en tate shiho	2 pts + 4 pts
Position montée en tate shiho sur le dos ou en ventral	4 pts
Passage de garde : sortir des jambes de l'adversaire + contrôle de 15 secondes en gesa ou en shiho	2 pts + 3 pts
Passage de garde : sortir des jambes de l'adversaire + contrôle de 15 secondes en tate shiho	2 pts + 4 pts
Oseakomi : < 5 secondes	avantage
Oseakomi : 5 à 9 secondes	1 pt
Oseakomi : 10 à 14 secondes	2 pts
Oseakomi : 15 secondes au bout de ces 15 sec le combattant doit effectuer autre chose qu'une immobilisation (clef, étranglement,...)	3 pts
La position de contrôle pour effectuer juji gatame est considérée comme un contrôle - à 15 s	3 pts
L'abandon ou cri sur un étranglement ou une clé de bras – fin du combat	ippon

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

9. LES PENALITES :

TECHNIQUES PROHIBÉES ET PENALISABLES
Mettre les doigts à l'intérieur des manches de la veste ou des jambes du pantalon de l'adversaire
Bloquer intentionnellement le combat
Etre passif
Refuser l'affrontement au sol
Mettre la main au visage
Toute action dangereuse pour la colonne vertébrale
Contester les décisions de l'arbitre
Effectuer des clés autre que des clés de bras
Proférer des insultes ou effectuer des gestes déplacés envers l'arbitre, l'adversaire ou le public

L'arbitre touche le combattant en lui disant d'évoluer ; en cas de non évolution un shido lui sera attribué.

En cas de faute ayant permis d'avoir un avantage ou une position avantageuse, l'arbitre annoncera « matte ».

SHIDO	2 pts pour l'adversaire	2 CHUI	IPPON
CHUI	4 pts pour l'adversaire	2 SHIDO	4 pts pour l'adversaire
KEIKOKU	6 pts pour l'adversaire	3 SHIDO	6 pts pour l'adversaire
HANSOKUMAKE	DISQUALIFICATION	4 SHIDO	DISQUALIFICATION

Un « hansokumake » pour action dangereuse envers l'adversaire ou une attitude contraire à l'esprit du judo interdit la poursuite de la compétition.