

REGLEMENT DES ANIMATIONS RENARDO KANO ET SAMOURAI

- 3 ANIMATIONS SAMOURAI (POUSSINS), ET RENARDO KANO (MINI-POUSSINS), ORGANISÉES DANS 3 À 4 CENTRES DÉPARTEMENTAUX DURANT LA SAISON
- LE MATIN DE 10H30 À 12H00 STAGE JUDO + ÉCOLE D'ARBITRAGE, POUR LES BENJAMINS, MINIMES ET CADETS, ENCADRÉS PAR UN ENSEIGNANT DU CLUB ACCUEILLANT

CONDITIONS DE PARTICIPATION

- 1 TIMBRE DE LICENCE - GRADE MINIMUM : AUCUN
- LES CLUBS DOIVENT FOURNIR UNE ÉQUIPE D'ORGANISATION LICENCIÉE, EN JUDO GI EN FONCTION DE SES EFFECTIFS : ARBITRES, COMMISSAIRES, ENCADREMENT TECHNIQUE (ENSEIGNANT, ANIMATEUR, ASSISTANT ET CEINTURE NOIRE).

SI LES CONDITIONS CI-DESSUS NE SONT PAS RESPECTÉES LES JUDOKAS DU CLUB NE POURRONT ÊTRE ACCEPTÉS

OBJECTIFS

- GARDER UNE DYNAMIQUE DE FORMATION DE LA CATÉGORIE POUSSIN
- ECHANGER ET PRATIQUER NOTRE DISCIPLINE AVEC D'AUTRES CLUBS
- ENRICHIR LES BASES TECHNIQUES ET CULTURELLES DE NOS JEUNES
- ACQUÉRIR L'OPPOSITION NÉCESSAIRE POUR LA PRATIQUE DU RANDORI

CONTENU DE L'ANIMATION

- 1 ÈRE ÉTAPE À EFFECTUER CHEZ SOI ET FAISANT FOI D'INSCRIPTION À L'ANIMATION !
- CULTURE JUDO : 300 POINTS (ENVOI SOUS FORME DE LIEN INTERNET À RETROUVER SUR LE SITE DU COMITÉ JUDO 28 : [HTTPS://JUDO28.FFJUDO.COM/](https://judo28.ffjudo.com/))
- 10 QUESTIONS POUR LES POUSSINS
- 5 QUESTIONS POUR LES MINI-POUSSINS
- LE JOUR J – PESÉE ET CONTRÔLE DES PRÉSENTS
- POUSSINS : 13H45 - 14H15
- MINI-POUSSINS : 15H30 - 16H00
- ECHAUFFEMENT ET MISE EN PLACE DE 2 ATELIERS TECHNIQUES : 35 MINUTES
- ATELIER N°1 : UNE SITUATION DEBOUT
- ATELIER N°2 : UNE SITUATION AU SOL
- RANDORI ÉDUCATIF ARBITRÉ 55 MINUTES
- 3 COMBATS EN POULE DE 4 - TEMPS DE COMBAT 1MINUTE 30
- LES JUDOKAS (GAGNANTS OU PERDANTS) COMPTABILISENT LEURS POINTS VALORISÉS DURANT LE COMBAT (60 POINTS MAX) + 100 POINTS PAR VICTOIRE. EN CAS D'ÉGALITÉ, PAS DE DÉCISION.

REGLEMENT DES ANIMATIONS RENARDO KANO ET SAMOURAI

- RETOUR SUR LA CULTURE JUDO « MONDO » (ÉCHANGE AVEC LES JUDOKAS) 10 MINUTES
- CETTE ÉTAPE PERMETTRA DE REVENIR SUR LES QUESTIONS DE CULTURE JUDO ET D'EFFECTUER LA COMPTABILISATION DES POINTS (CULTURE JUDO + RANDORI) AFIN D'ÉTABLIR LES RÉSULTATS.
- CLASSEMENT SAMOURAÏ ET RENARDO KANO : 10 MINUTES, REMISE DE L'ÉCUSSEON SAMOURAÏ ET RENARDO KANO LE JOUR DE L'ANIMATION.
- TOTAL DE POINTS POSSIBLE : 300 POINTS CULTURES JUDO + 600 POINTS RANDORI + 300 POINTS VICTOIRE = 1200 POINTS MAX.
- RÉPARTITION DU CLASSEMENT DES SAMOURAÏS ET DES RENARDO KANO EN FONCTION DES EFFECTIFS, SOIT : BRONZE (30 %) ARGENT (30 %) OR (30 %) PLATINE (10 %)

REGLES DE COMPTABILISATION DES POINTS

- 1 YUKO = SCORE 001 VALEUR 1 POINT
- 5 YUKO = SCORE 005 VALEUR 5 POINTS
- 1 WAZA ARI = SCORE 010 VALEUR 10 POINTS
- 2 WAZA ARI = 1 IPPON = SCORE 100 VALEUR 100 POINTS
- ARRÊT DU COMBAT AU 2ÈME IPPON = SCORE 200 VALEUR 200 POINTS MAXIMUM.
- ~~LES SEULS SCORES POSSIBLES SONT : 0, 1, 10, 11 ET 20 POINTS.~~
- UNE VICTOIRE = 100 POINTS EN PLUS DU SCORE DU COMBAT À METTRE UNIQUEMENT À LA FIN.
- LES POINTS DU PERDANT SONT COMPTABILISÉS.
- EXEMPLE : JIGORO GAGNE SON COMBAT PAR 1 IPPON + 2 WAZA ARI = 200 POINTS DE COMBAT + 100 POINTS DE VICTOIRE SOIT 300 POINTS (200 POINTS DANS LA CASE DU COMBAT ET 100 POINTS TOTALISÉS À LA FIN)

LE COMITÉ DIFFUSERA LES RÉSULTATS LA SEMAINE D'APRES SUR LE SITE INTERNET

MERCI DE RESPECTER LES HORAIRES DE PESÉES POUR LE BON DÉROULEMENT DU TOURNOI.