

DOSSIER DE PRESENTATION

COUPE DE TAHITI

Pirae, 8 février 2025

COUPE DE TAHITI SUPER AITO

8 février 2025

CATEGORIES EVEIL A MINI-POUSSIN



DOJO FEDERAL
FAUTAUA

A partir de 12h00



DOJO FÉDÉRAL DE LA FAUTAUA

Table des matières

I. Les catégories pour la coupe de Tahiti 2025.....	2
II. Programme de la compétition	2
III. Règlement.....	3
A. Règlement de la compétition « Eveil »	3
B. Règlement de la compétition « Mini-Poussin »	4



I. Les catégories Super Aito 2025

Catégories	Catégorie d'âge	Poids
Eveil	Eveil (Nés en 2019 & 2020)	Groupes morphologiques de 3 à 4 combattant(e)s
Mini-Poussins	Mini-Poussins (Nés en 2017 & 2018)	

- Possibilité de combattre avec une année de licence, sans condition de grade, à la discrétion de l'enseignant
- Pour les mini-poussins, les entraîneurs devront préciser les combattant(e)s de -28 et de +28kg

II. Programme de la compétition

	EVEIL 1 Garçons & filles né(e)s en 2020 Env. 15 part.	EVEIL 2 Garçons & filles né(e)s en 2019 Env. 35 part.	MINI-POUSSIN -28kg Garçons & filles né(e)s en 2017 & 2018 de -28kg Env. 35 part.	MINI-POUSSIN +28kg Garçons & filles né(e)s en 2017 & 2018 de +28kg Env. 35 part.
Pesée S22/04/23	Eveil 1 12h00 à 12h15	Eveil 2 13h00 à 13h15	Mini Poussins -28kg 14h15 à 14h30	Mini Poussins +28kg 15h45 à 16h00
Début des combats	Eveil 1 12h30	Eveil 2 13h30	Mini Poussins -28kg 14h45	Mini Poussins +28kg 16h15
Fin prévisionnelle	Eveil 1 13h15	Eveil 2 14h30	Mini Poussins -28kg 16h00	Mini Poussins +28kg 17h30

La compétition se déroule sur 2 surfaces de 4m X 4m.

III. Règlement

A. Règlement de la compétition « Eveil »

Les enfants sont répartis par groupes morphologiques de 3 à 4 qui s'affrontent sur les 2 épreuves suivantes :

Epreuve n°1 : « Faire tomber »

- Sur un tatami, les 2 combattant(e)s sont placé(e)s debout face à face, saluent l'arbitre et l'adversaire, puis saisissent le judogi ;
- A l'annonce « **HAJIME** » de l'arbitre, le/la premier(e) qui fait tomber l'autre (sur les fesses, le ventre, le dos) remporte 3 points ;
- Ne sont validés que les points liés à des projections de TORI sur UKE. Les actions où TORI tombe en effectuant une technique de projection ne rapportent pas de points ;
- Le premier qui arrive à 6 points met un terme au combat ;
- Tous les points marqués sont comptabilisés ;
- Pour arrêter momentanément le combat ou à la fin de celui-ci, l'arbitre annoncera « **MATE** »

Epreuve n°2 : « Contrôler au sol »

- Les 2 combattant(e)s sont placé(e)s à genoux face à face et se saluent.
- Le premier appelé (UKE) se met sur le dos et l'autre (TORI) l'immobilise avec une technique de son choix.
- A l'annonce « **HAJIME** » de l'arbitre :
 - TORI doit garder UKE en immobilisation pendant 10 secondes.
 - UKE doit sortir de l'immobilisation (se retourner ou attraper une jambe, ou sortir de la surface)
- TORI marque 2 points s'il garde l'immobilisation pendant 5 secondes et 3 points s'il garde l'immobilisation pendant 10 secondes.
- UKE marque 3 points s'il sort en moins de 5 secondes, 2 points s'il sort avant les 10 secondes, et 1 point s'il ne parvient pas à sortir.
- TORI et UKE inversent les rôles
- Pour arrêter momentanément le combat ou à la fin de celui-ci, l'arbitre annoncera « **MATE** »

Classement & récompenses

- Les participants sont classés en fonction du nombre total de **POINTS MARQUÉS**
- Tous les participants sont récompensés.

B. Règlement de la compétition « Mini-Poussin »

Les enfants sont répartis par groupes morphologiques de 3 à 4 qui s'affrontent sur les 2 épreuves suivantes :

Epreuve n°1 : « Epreuve Technique »

- L'arbitre demande à l'enfant de réaliser dans un ordre aléatoire :
 - Une projection où UKE chute vers l'avant (forme de corps au choix de type « *Ippon Otoshi* », « *Morote Otoshi* », « *Tai Otoshi* », « *Uki Goshi* » ou « *O goshi* ». Les formes de « *Sasae Tsuru Komi Ashi* » et « *Hiza Guruma* » sont acceptées
 - Une projection où UKE chute chute sur l'arrière en forme de « *O soto Gari* », « *O Uchi Gari* » ou « *Ko Uchi Gari* »
 - Deux immobilisations différentes en forme « *Kesa Gatame* » (« *Hon Gesa Gatame* ») et/ou en forme « *Shiho Gatame* » (« *Yoko Shiho Gatame* », « *Tate Shiho Gatame* », « *Kami Shiho Gatame* »). Les formes « *Kuzure* » sont acceptées
- Le judoka marque 1 point par bonne réponse (4 points possible), et 1 point de bonus par technique à chaque fois qu'il/elle donne le nom japonais de la technique utilisée.
- Sur cette épreuve, les judokas peuvent donc marquer jusqu'à 8 points

Epreuve n°2 : « Shiai »

- Après le salut, debout face à face, les combattants saisiront le judogi et à l'annonce « **HAJIME** », disposent d'une minute pour faire tomber et / ou immobiliser leur adversaire.
- Faire tomber (sur le ventre, sur le côté ou sur les fesses) permet de marquer 3 points.
- Faire tomber sur le dos permet de marquer 5 points ;
- Ne sont validés que les points liés à des projections de TORI sur UKE. Les actions où TORI tombe en effectuant une technique de projection ne rapportent pas de points ;
- Immobiliser :
 - 5 secondes = 2 points,
 - 10 secondes = 3 points et reprise du combat debout
- Le premier arrivé à 10 points a gagné.
- Tous les points sont comptabilisés ;
- Pas de sanction
- Pour arrêter le combat, l'arbitre annoncera « **MATE** », en cas de sortie de tapis ou lorsque le combat au sol n'évolue pas.