ENTENTE SPORTIVE DE BOURGUEIL
SECTION JUDO JUJITSU
14 Bis, Avenue de St Nicolas - 37140 BOURGUEIL
Tel 02 47 97 89 34
Président : esbourgueil.judo@free.fr
Secrétariat : secretariat.judo@hotmail.fr www.bourgueiljudoclub.jimdo.com

Suivre votre enfant en animation

Votre enfant pratique le judo depuis plus d'un an et a plus de 6 ans : le professeur va lui proposer régulièrement de participer à un tournoi ou une rencontre interclubs. Ces activités font partie de la progression pédagogique du judo français.

Animations

Lors de ces animations votre enfant va rencontrer d'autres judoka afin de voir l'efficacité de sa technique. Ces rencontres doivent être un moment d'échange et de plaisir. (Ce n'est pas un championnat et aucun titre ne sera décerné).

Avant

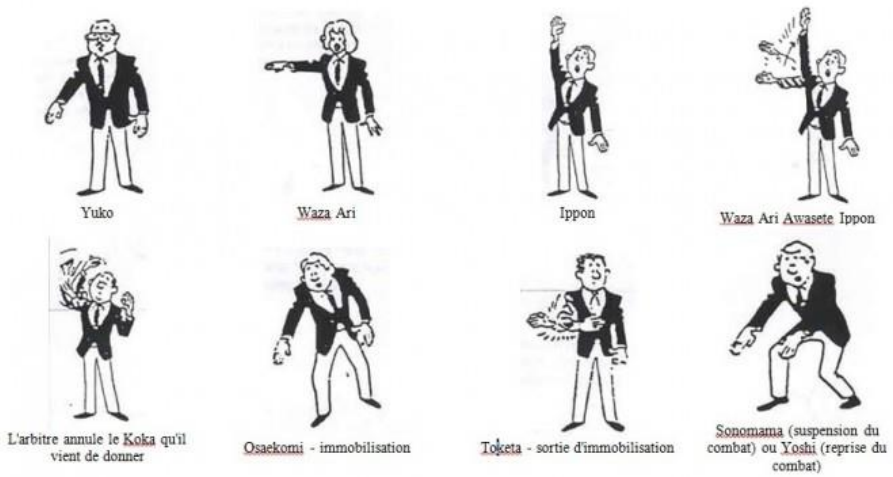
- N'oubliez pas de rendre le coupon-réponse pour confirmer la participation de votre enfant.
- Vérifiez le sac de votre enfant. Il doit contenir : son judogi et sa ceinture, éventuellement la paire de tongs ou zori, une bouteille d'eau, le passeport sportif, la convocation éventuellement.
- Pour éviter tout stress, renseignez-vous sur le temps de route pour arriver au lieu de l'animation, et partez de chez vous suffisamment tôt : il vous faudra peut-être un peu de temps pour trouver une place de stationnement si vous venez en voiture.

Organisation de l'animation

- Sur place, une personne du club (professeur ou dirigeant) sera là pour vous accueillir et vous renseigner : commencez par aller lui signaler votre présence. Il pourra vous indiquer les vestiaires pour que votre enfant se mette en judogi. Ensuite, il faudra, individuellement ou en groupe par club, aller se faire pointer (et parfois peser) à l'endroit prévu.
- Généralement, les enfants restent dans les gradins avec leurs parents et sont appelés pour le salut et un échauffement avant d'être répartis par petits groupes aux différents tapis. Quand les combats commencent, tous les enfants qui n'ont pas encore été appelés à un tapis regagnent les gradins : il faudra être attentifs à l'appel de votre enfant, et si on annonce que tous les enfants ont été appelés sans que vous ayez entendu son nom, il faut se faire connaître très vite pour qu'on puisse l'intégrer à un groupe.

- Pour les animations, des groupes morphologiques sont constitués en essayant d'éloigner les enfants d'un même club. Bien souvent la formule « poule » de 3 à 5 judoka est retenue : chaque enfant va rencontrer tous ses adversaires, ce qui lui permet de faire 2 à 4 combats.
- Les professeurs peuvent rester près du tapis pour donner des conseils aux enfants entre les combats. Les parents ont un autre rôle : rester dans les gradins pour encourager leur enfant et le consoler s'il n'a pas réussi comme il l'espérait.
  Il faut relativiser la victoire comme la défaite et respecter les décisions des arbitres, même si elles ne nous paraissent pas justes.

Quelques notions d'arbitrage

- Les enfants saluent le tapis puis s'avancent l'un vers l'autre et se saluent.
- Vous connaissez sans doute déjà « Hajime » (pour commencer) et « Matte » (pour arrêter) : l'arbitre arrête le combat pour le reprendre à chaque fois qu'un point est marqué, que les combattants sortent de la surface ou que l'un deux commet une erreur.
- Le combat peut se dérouler debout (Tachi Waza) ou au sol (Ne waza). Pour les plus jeunes il n'y a pas de combat debout, même s'il est pratiqué à l'entrainement. Pour les autres, le combat débute debout.
  Le but est :
  - Soit, de faire chuter son adversaire, plus ou moins fortement
  - Soit de l'immobiliser sur le dos pendant assez longtemps

  Selon l'impact de la chute, ou la durée de l'immobilisation, on marque un « Yuko », un « Waza Ari » ou un « Ippon ». Deux Waza Ari équivalent à un Ippon.
  Chez les plus âgés, il peut y avoir des « Shido » (pénalités) en cas de faute. Au bout de 4 shidos, il y a disqualification. Sinon, le nombre de shidos peut aider à départager en cas d'égalité.
- Le combat s'arrête quand le temps est écoulé ou que l'un des combattants met un Ippon.
  À ce moment, le gagnant est celui qui a marqué l'avantage le plus important (1 Waza Ari est plus fort que 10 Yuko par exemple).
  Si l'avantage le plus fort est le même des deux côtés, on regarde le nombre d'avantages, en partant de Waza Ari à Yuko.
  S'il y a égalité parfaite, selon les cas, l'arbitre peut refaire combattre 30 s ou 1 mn de plus pour départager les combattants.