



Halle des Sports à Seiches-sur-le-Loir



TOURNOI INTER-CLUB DU LOIR

Entrée gratuite

Dimanche 16 mars 2025
à partir de 09h00

Restauration
Animations

Site



Facebook



Instagram



judojitsuduloir@gmail.com



INTERCLUB DU LOIR le 16/03/2025
HALLE DES SPORTS à SEICHES-SUR-LE-LOIR

HORAIRE DES INSCRIPTIONS – PESEES

<u>CATEGORIE</u>	<u>ANNEE</u>	<u>HORAIRE DES PESEES</u>
Minimes/Benjamin(e)s	2011 à 2014	9h00 à 9h30
Eveil judo	2019 et 2020	10h30 à 11h00
Poussin(e)s	2015 et 2016	12h00 à 12h30
Poussinets / Poussinettes	2018	14h00 à 14h30
Poussinets / Poussinettes	2017	15h00 à 15h30

Les combats ont lieu environ 20 minutes après la fin de la pesée

Les tickets de compétition sont à remplir lors de la pesée

Pour éviter le retard, veuillez à bien respecter les horaires des inscriptions-pesées

REGLEMENT

- Inscription gratuite
- Arbitrage en vigueur : Règlement FFJDA
- Animation ouverte à tous les licenciés FFJDA pour la saison 2024/2025
- Les rencontres se feront par poules
- Ceinture blanche avec accord du professeur
- Tous les participants seront récompensés
- Un classement des clubs sera organisé à la fin de la compétition



Buvette, sandwiches, confiseries et animations diverses (pour petits et grands) vous seront proposées à l'intérieur

Règles des combats pour l'Eveil judo (baby judo)

▶▶ Durée des combats : 1 minute

▶▶ Position de départ : debout, avec tenue du judogi

▶▶ Règles : faire sortir son adversaire du cercle de sumo (n'importe quelle partie du corps). Les 2 judokas ont le droit de se faire tomber ; dans ce cas, le combat continue au sol et c'est le premier qui pousse son adversaire en dehors du cercle. Quand son adversaire sort, le judoka marque **1 point**.

Si un judoka marque **2 points**, il gagne le combat.

▶▶ Les mots de l'arbitre

- ▶ « **HADJIME** » : commencez
- ▶ « **MATE** » : arrêtez

▶▶ Les gestes de l'arbitre



Important : les arbitres de cet interclub sont jeunes et ont souvent peu d'expérience dans l'arbitrage. Ils pourront être aidés des responsables. Merci de les respecter.

Règles des combats pour les Poussinets

- ▶▶ Durée des combats : 1 minute 30
- ▶▶ Position de départ : debout, avec prise du judogi
- ▶▶ Règles : faire tomber son adversaire sur le dos et marquer des points :
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos vite et fort : **IPPON** → le combat s'arrête, celui qui a fait chuter gagne le combat
 - ▶ L'adversaire tombe sur le côté vite et fort : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position initiale
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos doucement : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position de départ

Si un judoka marque 2 WAZA-ARI, il gagne le combat par IPPON :
2 WAZA-ARI = 1 IPPON

Un judoka peut également marquer des points en immobilisant son adversaire au sol : il le maintient sur le dos, sans se tenir entre ses jambes.

- ▶ L'immobilisation dure 20 secondes : **IPPON**
- ▶ L'immobilisation dure 10 secondes : **WAZA ARI**

Clé de bras : **interdit**
 Etranglement : **interdit**

- ▶▶ Pénalités : une pénalité (**SHIDO**) peut être donnée par un arbitre dans les cas suivants :
 - ▶ Sortir du tapis volontairement
 - ▶ Refuser le combat
 - ▶ Empêcher son adversaire de combattre
 - ▶ Tenir le pantalon du judogi de son adversaire
 - ▶ Passer son bras autour du cou de son adversaire

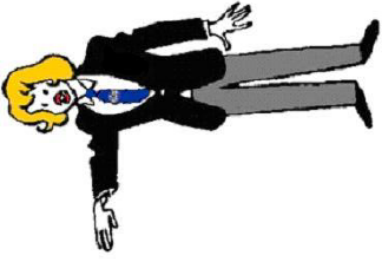

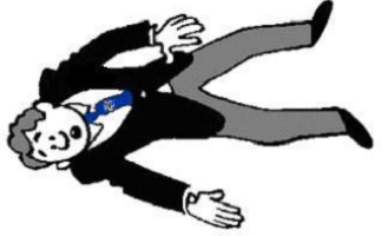
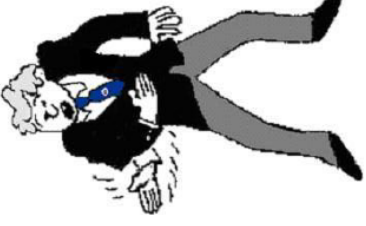

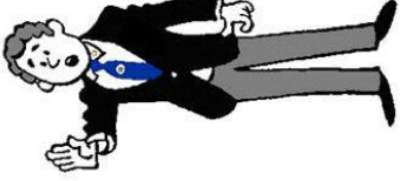
Au bout de 4 pénalités, le judoka est éliminé :

4 SHIDO = ELIMINATION

▶▶ Les mots de l'arbitre

- ▶ « **HADJIME** » : commencez
- ▶ « **MATE** » : arrêtez
- ▶ « **OSAEKOMI** » : immobilisation
- ▶ « **TOKETA** » : fin de l'immobilisation
- ▶ « **SHIDO** » : pénalité

▶▶ Les gestes de l'arbitre

 WAZA ARI	 IPPON	 OSAEKOMI
 TOKETA	 SHIDO	 MATE

Important : les arbitres de cet interclub sont jeunes et ont souvent peu d'expérience dans l'arbitrage. Ils pourront être aidés des arbitres de table. Merci de les respecter.

Règles des combats pour les Poussins

- ▶ Durée des combats : 1 minute 30
- ▶ Position de départ : debout, avec prise du judogi
- ▶ Règles : faire tomber son adversaire sur le dos et marquer des points :
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos vite et fort : **IPPON** → le combat s'arrête, celui qui a fait chuter gagne le combat
 - ▶ L'adversaire tombe sur le côté vite et fort : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position initiale
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos doucement : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position de départ
- Si un judoka marque 2 WAZA-ARI, il gagne le combat par IPPON :
2 WAZA-ARI = 1 IPPON
- Un judoka peut également marquer des points en immobilisant son adversaire au sol : il le maintient sur le dos, sans se tenir entre ses jambes.
 - ▶ L'immobilisation dure 20 secondes : **IPPON**
 - ▶ L'immobilisation dure 10 secondes : **WAZA ARI**

Clé de bras : **interdit**
 Etranglement : **interdit**

- ▶ Pénalités : une pénalité (**SHIDO**) peut être donnée par un arbitre dans les cas suivants :
 - ▶ Sortir du tapis volontairement
 - ▶ Refuser le combat
 - ▶ Empêcher son adversaire de combattre
 - ▶ Tenir le pantalon du judogi de son adversaire
 - ▶ Passer son bras autour du cou de son adversaire

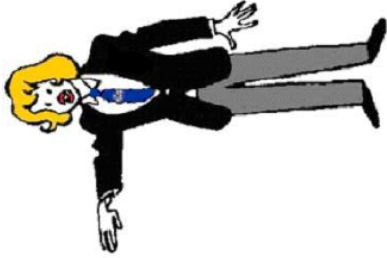

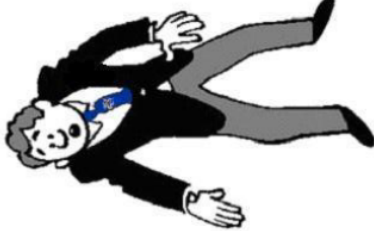
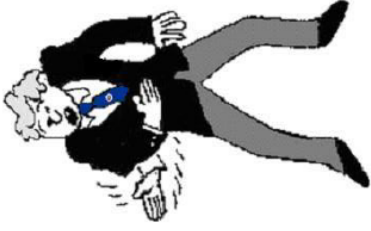


Au bout de 4 pénalités, le judoka est éliminé :

4 SHIDO = ELIMINATION

▶ Les mots de l'arbitre

- ▶ « **HADJIME** » : commencez
- ▶ « **MATE** » : arrêtez
- ▶ « **OSAEKOMI** » : immobilisation
- ▶ « **TOKETA** » : fin de l'immobilisation
- ▶ « **SHIDO** » : pénalité

▶ Les gestes de l'arbitre

 WAZA ARI	 IPPON	 OSAEKOMI
 TOKETA	 SHIDO	 MATE

Important : les arbitres de cet interclub sont jeunes et ont souvent peu d'expérience dans l'arbitrage. Ils pourront être aidés des arbitres de table. Merci de les respecter.

Règles des combats pour les Benjamins

- ▶ Durée des combats : 2 minutes
- ▶ Position de départ : debout, sans prise du judogi
- ▶ Règles : faire tomber son adversaire sur le dos et marquer des points :
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos vite et fort : **IPPON** → le combat s'arrête, celui qui a fait chuter gagne le combat
 - ▶ L'adversaire tombe sur le côté vite et fort : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position initiale
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos doucement : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position de départ

Si un judoka marque 2 WAZA-ARI, il gagne le combat par IPPON :
2 WAZA-ARI = 1 IPPON

Un judoka peut également marquer des points en immobilisant son adversaire au sol : il le maintient sur le dos, sans se tenir entre ses jambes.

- ▶ L'immobilisation dure 20 secondes : **IPPON**
- ▶ L'immobilisation dure 10 secondes : **WAZA ARI**

Clé de bras : **interdit**
 Etranglement : **interdit**

- ▶ Pénalités : une pénalité (**SHIDO**) peut être donnée par un arbitre dans les cas suivants :
 - ▶ Sortir du tapis volontairement
 - ▶ Refuser le combat
 - ▶ Empêcher son adversaire de combattre
 - ▶ Tenir le pantalon du judogi de son adversaire
 - ▶ Passer son bras autour du cou de son adversaire et serrer

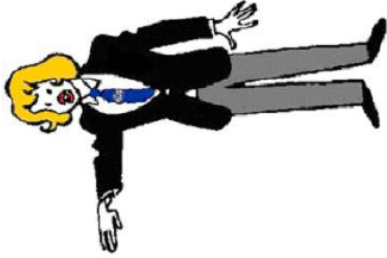

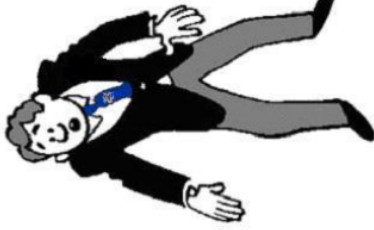
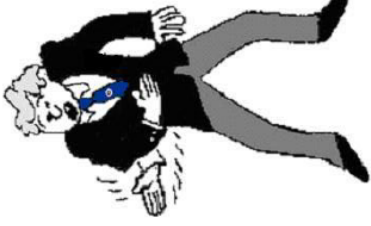


Au bout de 4 pénalités, le judoka est éliminé :

4 SHIDO = ELIMINATION

▶ Les mots de l'arbitre

- ▶ « **HADJIME** » : commencez
- ▶ « **MATE** » : arrêtez
- ▶ « **OSAEKOMI** » : immobilisation
- ▶ « **TOKETA** » : fin de l'immobilisation
- ▶ « **SHIDO** » : pénalité

▶ Les gestes de l'arbitre

 WAZA ARI	 IPPON	 OSAEKOMI
 TOKETA	 SHIDO	 MATE

Important : les arbitres de cet interclub sont jeunes et ont souvent peu d'expérience dans l'arbitrage. Ils pourront être aidés des arbitres de table. Merci de les respecter.

Règles des combats pour les Minimes

- ▶ Durée des combats : 2 minutes
 - ▶ Position de départ : debout, sans prise du judogi
 - ▶ Règles : faire tomber son adversaire sur le dos et marquer des points :
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos vite et fort : **IPPON** → le combat s'arrête, celui qui a fait chuter gagne le combat
 - ▶ L'adversaire tombe sur le côté vite et fort : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position initiale
 - ▶ L'adversaire tombe sur le dos doucement : **WAZA-ARI** → le combat se poursuit au sol ou il reprend debout, en position de départ
- Si un judoka marque 2 WAZA-ARI, il gagne le combat par IPPON :
2 WAZA-ARI = 1 IPPON
- Un judoka peut également marquer des points en immobilisant son adversaire au sol : il le maintient sur le dos, sans se tenir entre ses jambes.
- ▶ L'immobilisation dure 20 secondes : **IPPON**
 - ▶ L'immobilisation dure 10 secondes : **WAZA ARI**

Clé de bras : **interdit**

Etranglement : **interdit**

- ▶ Pénalités : une pénalité (**SHIDO**) peut être donnée par un arbitre dans les cas suivants :
 - ▶ Sortir du tapis volontairement
 - ▶ Refuser le combat
 - ▶ Empêcher son adversaire de combattre
 - ▶ Tenir le pantalon du judogi de son adversaire
 - ▶ Passer son bras autour du cou de son adversaire et serrer

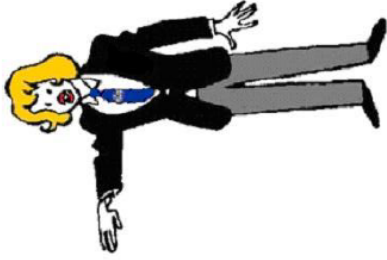

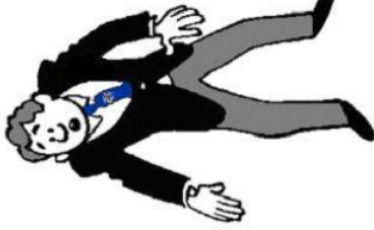
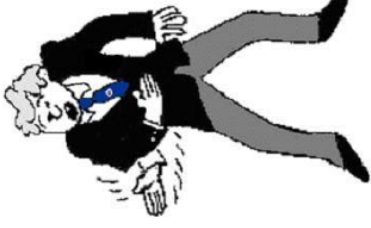

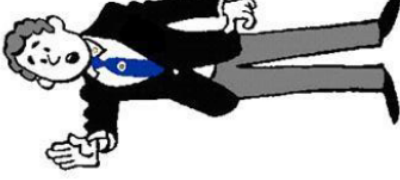
Au bout de 4 pénalités, le judoka est éliminé :

4 SHIDO = ELIMINATION

▶ Les mots de l'arbitre

- ▶ « **HADJIME** » : commencez
- ▶ « **MATE** » : arrêtez
- ▶ « **OSAEKOMI** » : immobilisation
- ▶ « **TOKETA** » : fin de l'immobilisation
- ▶ « **SHIDO** » : pénalité

▶ Les gestes de l'arbitre

 WAZA ARI	 IPPON	 OSAEKOMI
 TOKETA	 SHIDO	 MATE

Important : les arbitres de cet interclub sont jeunes et ont souvent peu d'expérience dans l'arbitrage. Ils pourront être aidés des arbitres de table. Merci de les respecter.



TARIFS RESTAURATION

Sandwich (poulet ou fromage)	2,50 €
Sandwich (poulet + fromage)	3,00 €
Panini (jambon/mozza ou chèvre/mozza)	4,00 €
Paquet de chips	1,00 €
Crêpe au sucre	1,50 €
Crêpe à la confiture de fraise	2,00 €
Crêpe au Nutella	2,00 €
Panini Nutella	3,00 €





TARIFS BOISSONS

Bière pression2,50 €

Coca, Oasis, Fuze tea (canette)1,50 €

Café, thé (au verre)1,00 €

Bouteille d'eau (50 cL)1,00 €

Consigne verre1,00 €

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, consommez avec modération

La vente d'alcool est interdite aux mineurs





TARIFS CONFISERIE

Mars, Snickers, Twix1,50 €

Paquet de bonbons1,00 €

Sucette0,50 €

Part de gâteaux1,00 €



JEU DU SAC DE CEINTURES

*Devinez le poids du sac de ceintures qui va circuler
dans les salles durant toute la journée*

1 essai = 1 euro

***Le plus proche remportera un panier garni et un sac de
sport d'une valeur de 100 euros !***

L'annonce du gagnant sera faite vers 16h00

JUDO JU-JITSU  DU LOIR



souhaitent remercier chaleureusement leurs partenaires et mécènes, sans qui cet interclub ne pourrait se dérouler...



apimani
routines durables





Crédit  Mutuel

Anjou





M'cêhès

A stylized logo for 'M'cêhès' in a red, cursive script font. The 'M' is large and has a long tail. The 'c' is small and loops under the 'h'. The 'h' is tall and has a long tail that underlines the 's'. The 's' is also cursive and has a long tail.

RIVES · DU · LOIR
· EN · ANJOU

A logo for 'RIVES · DU · LOIR · EN · ANJOU'. The text is in a sans-serif font. 'RIVES' is blue, 'DU' is green, and 'LOIR' is blue. 'EN' and 'ANJOU' are blue. Above the text are three arches: a blue one above 'RIVES', a green one above 'DU', and a blue one above 'LOIR'.

SUPER 
Corzé - Seiches/Le Loir

 **LMAT49** 
LE TAPIS-GLISSE[®]
Depuis 1976

Theodore 
MAISON DE PEINTURE

TIERCÉ VISION 
D'un oeil à l'autre