|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **\* Gestion du combat.**Hajime - annoncé au début du combatSore made - annoncé à la fin du combat Avantages**\* Ippon**Ippon;•  Projection sur le dos avec contrôle, force et vitesse.•  Immobilisation tenue 25 secondes ou temps adapté selon la catégorie d'âge.•  Abandon. **\* Waza-ari**Waza-ari•  Projection directement sur le dos ou largement sur le dos, par une technique à laquelle il manque un élément du Ippon.•  Immobilisation tenue de 20 à 24 secondes ou temps adapté selon la catégorie d'âge.•  Abandon. **\* Waza-ari awasete Ippon**Waza-ari awasete Ippon•  2e projection valant Waza-ari.•  Immobilisation tenue 15 secondes après Waza-ari.**\* Yuko**Yuko•  Projection sur le coté.•  Immobilisation tenue entre 10 et 19 secondes.•  Pénalité.Immobilisation**\* Osea komi**Osae komi•  Début d'immobilisation.**\* Toketa**Toketa•  Fin d'immobilisation. **\* Sono mama**Sono mama•  Arret temporaire d'immobilisation en gardant la position des combattants. **\* Yoshi**Yoshi•  Reprise d'immobilisation après Sono mama.  PénalitésHansuku-make•  Hansuku-make : disqualification.•  Shido : Pénalité. |  |