|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **\* Gestion du combat.** Hajime - annoncé au début du combat Sore 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.  Pénalités  Hansuku-make•  Hansuku-make : disqualification. •  Shido : Pénalité. |  |