

## La compétition amicale pour les enfants

### Avant la compétition :

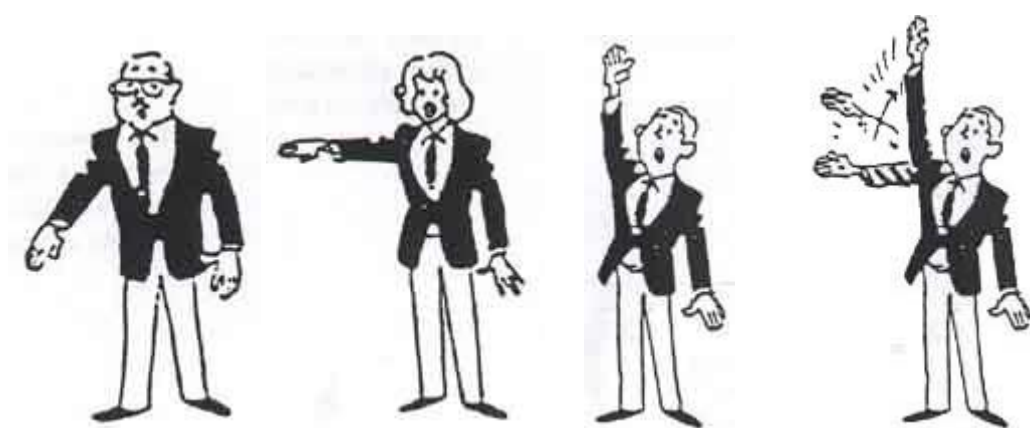
- 1/ La pesée : les enfants sont pesés pour être répartis par catégories de poids
- 2/ L'échauffement : un échauffement collectif est réalisé avant le début de la compétition
- 3/ Les enfants sont généralement réunis par poule de 4, de manière à faire 3 combats chacun, dont la durée peut varier en fonction de l'âge (de 1 mn à 3 mn)

### La compétition :

- Chaque enfant de chaque poule se rencontre ; pas d'élimination directe, ils font tous le même nombre de combat
- Les points marqués dans un combat : généralement les combats s'arrêtent avant le terme si un ippon (le plus gros avantage) a été marqué ; dans certaines compétitions le combat s'arrête après 2 ippons. Les points sont généralement attribués ainsi :
  - o ippon : 10 points
  - o Waza Ari : 7 points
  - o Yuko : 5 points
- Fin de la compétition : les enfants sont classés en fonction du nombre de points marqués au cours des 3 combats ; ils ont généralement tous une médaille qui est remise à l'occasion d'un podium.

### Les termes d'arbitrage à connaître :

- Adjime : Engagez le combat
- Soremade : Fin du combat
- Les avantages marqués (avec les gestes de l'arbitre) :



Yuko

Waza Ari

Ippon

Waza Ari Awasete Ippon

Les avantages par projection : Il doit toujours y avoir contrôle de l'adversaire pour marquer un avantage.

Ensuite, il y a trois critères :

- sur le dos
- la vitesse
- la force

Lorsque les 3 critères sont réunis : IPPON

Lorsque 2 critères sont réunis : WAZA ARI

Lorsque 1 seul critère est présent : YUKO

- Au sol :



Osaekomi – immobilisation

Toketa – sortie d'immobilisation

Durée des immobilisations :

- Moins de 10 secondes : pas d'avantage comptabilisé
- De 10 à 14 secondes : Yuko
- De 15 à 19 secondes : Waza Ari
- 20 secondes : Ippon

- Autres termes d'arbitrage



Mate – interruption du combat (reprise ensuite avec Adjime)



Hiki Wake (match nul)