

## Programme de la compétition amicale du 28 janvier 2012

### Poussins (2003-2002) :

- 9H30 – 9H45 : Accueil et inscriptions
- 9H45 – 10H00 : Echauffement
- Combats de 1 minute 30'' avec garde installée.
- Combats en poules de 3, 4 ou 5, selon le grade et la morphologie de l'enfant.
- Immobilisations : 5 à 9 sec Yuko, 10 à 19 sec : WAZA-ARI, 20 sec : IPPON

### Baby (2007-2006) :

- 10H30 - 10H45 : accueil et inscriptions
- 10H45 – 11H00 : Echauffement
- Combats de 1 minute au sol face à face avec garde installée.
- Combats en poules de 3, 4 ou 5, selon le grade et la morphologie de l'enfant.
- Immobilisations : 1 à 4 sec Yuko, 5 à 9 sec : WAZA-ARI, 10 sec : IPPON
- Vainqueur : celui qui met le partenaire le plus souvent sur le dos en essayant de faire une immobilisation ou le plus entreprenant.

### Pré-Poussins (2005-2004) :

- 11H30 – 11H45 : Accueil et inscriptions
- 11H45 – 12H00 : Echauffement
- Combats de 1 minute avec garde installée.
- Combats en poules de 3, 4 ou 5, selon le grade et la morphologie de l'enfant.
- Immobilisations : 1 à 4 sec Yuko, 5 à 14 sec : WAZA-ARI, 15 sec : IPPON

### Benjamins (2001-2000) :

- 13H30 – 13H45 : Accueil et inscriptions
- 13H45 – 14H00 : Echauffement
- Tournoi par équipes par poule, combats de 2 minutes pour tous.
- Equipes 3 Benj G-34,-42,F-40 / 3 Cad G-55,-66,F-57 / 4 J/S G-66,-73,-81,F-63
- Immobilisations : 10 à 19 sec Yuko, 20 à 24 sec : WAZA-ARI, 25 sec : IPPON

Fin prévisionnelle 14H30

Termes pour diriger le combat	Termes pour donner une valeur à une projection ou immobilisation
<b>HAJIME</b> : commencer le combat	<b>YUKO</b> : avantage moyen (5 points)
<b>MATTE</b> : arrêter le combat	<b>WAZA-ARI</b> : avantage fort (7 points)
<b>HANTEI</b> : décision	<b>IPPON</b> : victoire (10 points)
<b>OSAEKOMI</b> : début immobilisation	<b>DECISION</b> : victoire (1 point)
<b>TOKETA</b> : fin d'immobilisation	
<b>SONOMAMA</b> : ne bougez plus	
<b>YOSHI</b> : reprenez le combat	