COMBAT - SUMO

BESOINS JEUNES OFFICIELS

- Le combat en sumo est très facile à arbitrer. Les actions étant très rapides et la décision devant être prise également très rapidement, 2 jeunes officiels pourront arbitrer, de part et d'autre du cercle de combat.

AIRE DE COMBAT

- Un cercle de 5m de diamètre environ. Les combattants entrent dans le cercle face à face et se saluent sous l'ordre de l'arbitre.

DUREE DU COMBAT

- Pas de durée imposée, la durée des combats dépasse rarement 20 secondes.

COMPTAGE DES POINTS

- Chaque action décisive marque 1pt.
- Le combat se gagne en 2 pts.

1 POINT EST ATTRIBUE QUAND LE COMBATTANT :

- Sort son adversaire du cercle.
- Attention, un attaquant qui pousse son adversaire et qui dans l'action pose une partie de son corps avant son adversaire perd le point.
- Fait toucher au sol toute surface du corps autre que la plante des pieds.

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI :

- Marque le premier 2 pts.

ARBITRAGE - JEUNE OFFICIEL

- L'arbitre dirige le combat et annonce les points marqués. A la fin du combat, il désigne le vainqueur en tendant le bras levé en direction du vainqueur (comme au judo).
- Les deux combattants se saluent et retournent à leur place.

Rédigée **sept 2022 - A. LABOUBE - c.TAAONE**