

SHONEN ZUMO

LE SUMO AVEC LES ENFANTS (Niveau 1)

Dispositif inspiré du travail de Denis Rinck (6^{ème} dan de judo – 49)

Sumo signifie « se défendre ». Ainsi, les mots ; saluer, pousser, tirer, lever, projeter, faire sortir, doivent avoir un sens pour les futurs participants.

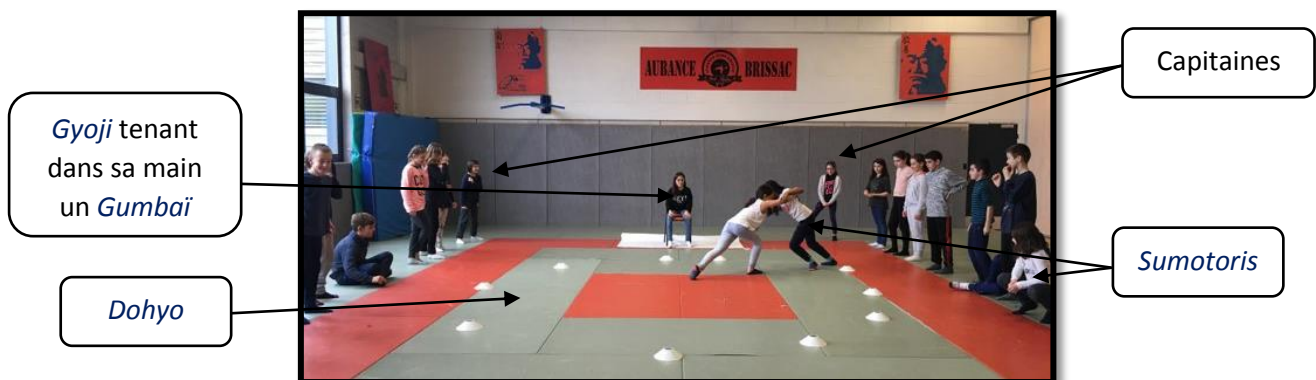
L'objectif n'est pas forcément de « faire tomber » son adversaire, mais principalement de le faire sortir du *Dohyo* (circonférence). C'est la raison pour laquelle « faire tomber » rapportera 1 point et faire sortir du *Dohyo*, 2 points.

Le combat s'effectuera obligatoirement en deux séquences au minimum afin d'obtenir 3 points au minimum.

Dispositif général :

Deux équipes en ligne face à face de part et d'autre du *Dohyo*. Le capitaine de chaque équipe est placé à une extrémité. Ils nomment à tour de rôle un *sumotori* pour combattre, l'autre capitaine désigne un adversaire au *sumotori* présenté. Chaque *sumotori* mènera 1 combat. Les capitaines s'affronteront dans un ultime combat.

Les *sumotoris* sont silencieux pendant chaque *randori*. Seul le *Gyoji* (arbitre) peut encourager les combattant en criant « *Iki Iki* » (Allez ! Allez !).



Début du combat :

Les *sumotoris* commencent par effectuer le *Ritsurei* (salut debout) puis entrent dans le *Dohyo*. Le *Gyoji* annonce « *Shikiri No Kamae* » (position réglementaire où les *sumotoris* s'accroupissent et posent les poings au sol). Le combat commence quand le *Gyoji* annonce « *Hadjimé* » (commencez).



Arbitrage :

1 *Gyoji* par *Dohyo*. Il lèvera un *Gumbai* (éventail à deux couleurs – 1 couleur par face pour représenter chaque équipe – possibilité d'utiliser une raquette de tennis de table) à chaque point remporté. En cas de sortie simultanée, la séquence sera refaite.

La victoire sera annoncée lorsqu'un *sumotori* possèdera 3 points.

Fin du combat :

Le *Gyoji* lèvera le *Gumbai* en annonçant « *Sore Madé* » (fin du combat). Les *sumotoris* terminent le combat par un *Ritsurei*.

L'équipe qui remportera le plus de combats est déclarée vainqueur.