

- **L'arbitrage :**

L'arbitrage est formé de commissaires sportifs et d'arbitres de niveaux : club, départemental, régional, interrégional, national, continental et international.

- **Voici quelques exemples de termes d'arbitrage :**

- *Termes pour diriger le combat :*

HAJIME : commencez

MATTE : arrêt momentané du combat

SOREMADE : fin du combat

SONA MAMA : ne bougez plus

YOSHI : reprenez

OSAEKOMI : immobilisation

TOKETA : sortie d'immobilisation

- *Termes pour donner une valeur aux avantages :*

YUKO : avantage moyen

WAZA-ARI : presque la victoire

IPPON : victoire suivie de l'arrêt du combat

- *Termes pour pénaliser :*

1ère faute : 1 SHIDO

2ème faute : 2 SHIDO

3ème faute : 3 SHIDO et disqualification : HANSOKU-MAKE

ou faute très grave : HANSOKU-MAKE direct

Les gestes de l'arbitre central sont :

Les valeurs :



Yuko



Wazari



Ippon

Les pénalités



**Non
combativité**



**Fausses
attaques**



**L'arbitre désigne le
combattant qui reçoit
la pénalité**

La décision, le médecin et les autres gestes



Hantai l'arbitre et les juges donnent le vainqueur en même temps



Hachi l'arbitre indique le combattant victorieux



Hiki Wake ou match nul



l'arbitre appel le médecin



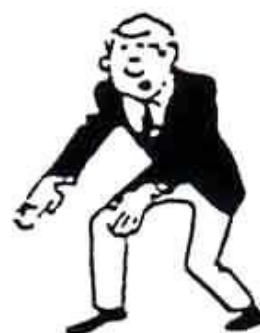
Technique non valable



Matté ou arrêté



Oesakomi ou début d'immobilisation



Sonomama (suspension du combat) ou Yoshi (reprise du combat)



Toketa ou fin d'immobilisation

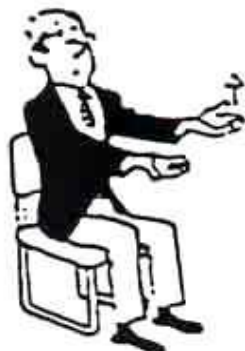


Rajustement des kimonos

Les gestes des juges de coins sont :



Annuler la décision
de l'arbitre



Que les combattants
reprennent debout



Action valable



Action non valable