

TERMES et GESTES d' ARBITRAGE de "BASE"

REI	Saluez (pas de geste)	
HAJIME	Commencez (pas de geste)	
MATTE	Arrêt momentané du combat	
SORE MADE	Fin du combat	
IPPON	Point décisif / Vainqueur	
WAZA ARI	Avantage fort	
WAZA ARI AWAZATE IPPON	Vainqueur par combinaison de 2 W.ARI	
OSAE KOMI	Début d'immobilisation (20 secondes = Ippon) de 0 à 9 secondes "kinza" / de 10 à 19 secondes W.A.	
TOKETA	Sortie / Fin d'immobilisation	
SONO MAMA	Stop / Ne bougez plus L'arbitre touche les deux combattants	
YOSHI	Repartez / Reprenez le combat Pression sur les deux combattants	
SHIDO	Pénalité 1er Shido / 2ème Shido / 3ème Shido = Hansoku Make	
Exemples de "faute"	Moulinette (non combativité)	
	Fausse attaque	
	Sortie de tapis	
HANSOKU MAKE	Cumul de trois shido Disqualifié/e	
KIGAERU	Rhabillez-vous	
KACHI	Désignation du Vainqueur	
HIKI WAKE	Égalité	
	Cas particuliers. Sinon "Golden Score"(Prolongation)	
KINZA	Avantage non inscrit sur le tableau	
	il/s permet/tent à l'arbitre de prendre sa décision	
	Assister l'arbitre sans "pouvoir" de décision	
	Gestion des inscriptions / Pesée	
	Gestion du tableau écrit / Tableau affichage points	
	Appel des Combattants	
	Gestion du temps du combat	
Gestion du temps de l'immobilisation		