

LES GESTES D'ARBITRAGE

HAJIME : Le combat commence ! Pas de geste. Le commissaire sportif démarre le chrono du temps de combat.



MATTE : Le combat s'arrête. Le commissaire sportif arrête le chrono du temps de combat.

On dit Matte lorsque les combattants sortent de la surface de combat, sont au sol et rien ne se passe ; lorsqu'un combattant fait une faute (il n'attaque pas, défend les bras tendus, fait une technique interdite...)



IPPON

L'arbitre annonce Ippon lorsque l'un des combattants fait tomber l'autre complètement sur le dos, avec force et vitesse, et avec contrôle !

Si un combattant immobilise 20 secondes, l'arbitre annonce aussi Ippon.

Après Ippon, l'arbitre annonce SOREMADE (pas de geste), ce qui annonce la fin définitive du combat.



WAZA-ARI

L'arbitre annonce Waza-Ari lorsque l'un des combattants fait tomber l'autre sur le dos doucement (ou sans contrôle), ou sur le côté.

Si un combattant immobilise entre 10 et 19 secondes, l'arbitre annonce aussi Waza-Ari.

Si un combattant a déjà un Waza-Ari, et en marque un deuxième, l'arbitre annonce Waza-Ari-Awazate-Ippon (geste du Waza-Ari enchaîné avec le geste du Ippon).



KINZA

L'arbitre annonce Kinza lorsque l'un des combattants fait tomber l'autre sur les fesses, ou sur le côté mais avec le coude en opposition.

Si un combattant immobilise moins de 10 secondes, l'arbitre annonce aussi Kinza.



OSAEKOMI. Le commissaire sportif lance le chrono des immobilisations.

L'arbitre annonce Osaekomi lorsque l'un des combattants immobilise son adversaire.



TOKETA. Le commissaire sportif arrête le chrono des immobilisations et annonce à l'arbitre le temps qu'a duré l'immobilisation.

L'arbitre annonce Toketa si celui qui est immobilisé a réussi à se mettre complètement sur le ventre, ou assis, ou s'il a réussi à prendre la jambe de son adversaire entre ses jambes.



ANNONCE DU VAINQUEUR

A la fin du combat, l'arbitre désigne le vainqueur puis les combattants se saluent.

Gagne le combat :

- Celui qui a mis Ippon ou Waza-Ari-Awazate-Ippon
- Si pas de Ippon, celui qui a marqué un Waza-Ari
- Si les deux combattants ont 1 ou 0 Waza-Ari, celui qui a marqué le plus de Kinza
- Si les deux ont le même nombre de Kinza, celui qui a le plus attaqué.