

SHOBU HAJIME

« *Début du combat* ». Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas



OTAGAI-NI-REI

L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.



TSUZUKETE HAJIME « *Reprendre le combat – commencer* »

Au moment où l'arbitre annonce "Tsuzukete", il prend la position zenkutsu dachi, et étend ses bras, paumes des mains, en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.

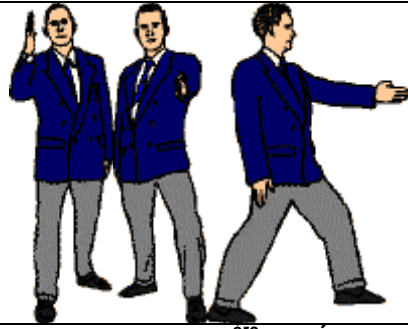


TSUZUKETE

Continuez à combattre. Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.

YAME « *Arrêt* »

Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce "YAME", l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE

L'arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.



INFRACTION DE 2^e CATÉGORIE

L'arbitre pointe l'index, bras replié, en direction du visage du fautif.



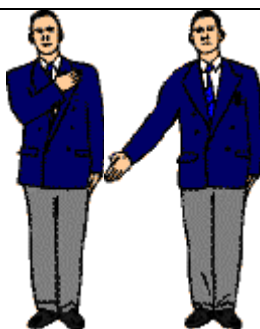
CONTACT EXCESSIF

L'arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1^{ère} catégorie.



IPPON (1 point)

L'arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.



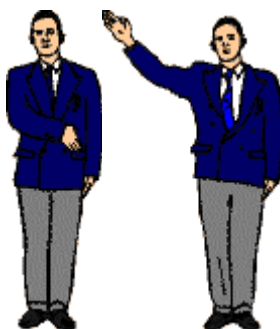
NIHON (2 points)

L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.



SANBON (3 points)

L'arbitre étend le bras vers le haut à 45°, du côté de celui qui a marqué.



ANNULE LA DERNIERE DECISION

L'arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « AKA » ou « SHIRO », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.



KEIKOKU « Pénalité d'un IPPON »

L'arbitre indique la catégorie de faute (1^{ère} ou 2^e) puis pointe l'index vers les pieds du fautif et accorde un IPPON (1 point) à l'adversaire.



HANSOKU CHUI « Pénalisation d'un NIHON »

L'arbitre indique la catégorie de la faute (1^{ère} ou 2^e), puis pointe l'index vers l'abdomen du fautif et accorde un NIHON (2 points) à l'adversaire.



HANSOKU « Disqualification »

L'arbitre indique la catégorie de la faute (1^{ère} ou 2^e) puis pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.

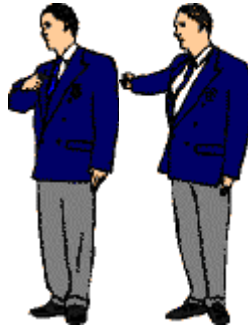


CHUKOKU

Avertissement de 1^{ère} ou 2^e catégorie, sans pénalité. 1^{ère} catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2^{ème} catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).

SHIKKAKU « Disqualification, quittez l'aire de compétition ! »

L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Shiro) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.



JOGAI « Sortie de l'aire de compétition »

L'arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.



SHUGO « Appel des Juges »

L'arbitre appelle les juges à la fin du combat ou pour demander une disqualification par « Shikkaku ».



TORIMASEN « *Technique non valable* »

L'arbitre croise les bras puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.



HIKIWAKE « *Égalité* »

Dans le cas d'égalité par décision à l' Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.



HANTEI Décision.

L'arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime son vote en utilisant ses bras.

AIUCHI « *Techniques valables et simultanées* »

Aucun point n'est accordé aux compétiteurs, l'arbitre ramène les poings l'un vers l'autre à hauteur de la poitrine.



TECHNIQUE BLOQUÉE OU SURFACE NON VALABLE

L'arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.



AKA (SHIRO) A MARQUÉ LE PREMIER

L'arbitre indique aux juges que AKA a marqué le premier, en ramenant la main droite dans la paume gauche. Pour indiquer que SHIRO a marqué le premier l'Arbitre ramène la main gauche dans la paume droite.



MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)

L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.



TECHNIQUE TROP FAIBLE

L'arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.



TECHNIQUE MANQUÉE

L'arbitre indique aux juges que la technique a dévié ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.



DISTANCE INCORRECTE (Trop loin)

L'arbitre indique aux juges que la distance de la technique n'est pas correcte, en maintenant les deux mains, paumes face à face, à une distance d'environ 30 centimètres.



DISTANCE INCORRECTE (Trop près)

L'arbitre indique aux juges que la distance de la technique n'est pas correcte, en maintenant les deux mains croisées, paumes vers l'extérieur les doigts vers l'avant.



RECONSIDÉRATION

L'arbitre demande aux juges de reconsidérer leur opinion, après en avoir indiqué la raison.



KIKEN « Renonciation »

L'arbitre pointe l'index vers la ligne du compétiteur qui renonce, puis annonce la victoire de l'adversaire.



AKA (SHIRO) SANBON Rouge (Bleu) marque trois points.

L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.

AKA (SHIRO) NIHON Rouge (Bleu) marque deux points.

L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.

AKA (SHIRO) IPPON Rouge (Bleu) marque un point.

L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.

ENCHO-SEN Prolongation du combat.

L'Arbitre fait reprendre le combat en annonçant : « **SHOBU HAJIME** ».

ATOSHI BARAKU Encore un peu de temps.

Un signal sonore est donné par le chronométreur, 30 secondes avant la fin du combat, l'arbitre annonce « ATOSHI BARAKU ».

AKA (SHIRO) NO KACHI Rouge (Bleu) vainqueur.

À la fin du combat, l'arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.



MOTO NO ICHI Positions d'origine.

Les compétiteurs, et l'arbitre, retournent à leur position d'origine.