

# Termes d'arbitrage

<b>Hajime</b>	commencer
<b>Mate</b>	arrêter
<b>Sore made</b>	fin du combat
<b>Osaekomi</b>	début d'immobilisation
<b>Toketa</b>	fin d'immobilisation
<b>Sonomama</b>	ne bougez plus
<b>Yoshi</b>	reprenez le combat

## Les points



**Koka** (petit avantage)



**Yuko** (avantage moyen)



**Waza-ari** (demi victoire)



**Ippon** (victoire)

<b>Koka</b>	=	<b>tomber assis ou tomber presque à plat ventre</b>
<b>Yuko</b>	=	<b>tomber entre le côté et le dos</b>
<b>Waza-ari</b>	=	<b>tomber plutôt sur le dos</b>
<b>Ippon</b>	=	<b>tomber plus de la moitié du dos sur le sol</b>

# Les pénalités

(fautes : pas d'attaque, sortie de tapis, judo négatif)

<b>Shido 1</b>	donne koka à l'adversaire
<b>Shido 2</b>	donne yuko à l'adversaire
<b>Shido 3</b>	donne waza-ari à l'adversaire
<b>Shido 4</b>	donne ippon à l'adversaire (fin du combat)

## Le tableau

	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
<b>punitions</b>	<b>Waza-ari</b>	<b>Yuko</b>	<b>Koka</b>	<b>Waza-ari</b>	<b>Yuko</b>	<b>Koka</b>	<b>punitions</b>

Exemple : ( lire les nombres de gauche à droite)

Ci-dessus, blanc 11 et rouge 100, donc rouge gagne

## Les immobilisations

<b>10 à 14 secondes</b>	= koka
<b>15 à 19 secondes</b>	= yuko
<b>20 à 24 secondes</b>	= Waza-ari
<b>25 secondes</b>	= ippon

## Ne pas oublier

### Avant le début du combat

1. Saluer son adversaire à l'extérieur du tapis rouge
2. Saluer une 2<sup>ème</sup> fois son adversaire juste avant de commencer

### A la fin du combat

1. Saluer lorsque l'arbitre montre le vainqueur, donner la main à son adversaire
2. Saluer son adversaire à l'extérieur du tapis rouge