QUELQUES REGLES D'ARBITRAGE

Le temps de combat est compté en temps réel (Arrêt du chronomètre pendant les temps morts.)

- A l'annonce de l'arbitre « HAJIME », le combat commence. **(mise en marche du chronomètre)**
  A l'annonce de l'arbitre « MATTE » , le combat s'arrête momentanément (**arrêt du chronomètre**) et reprend à l'annonce de l'arbitre « HAJIME » (redémarrage du chronomètre)

Matte - interruption du combat

- L'annonce de l'arbitre « SOREMADE » indique la fin du combat.

L'arbitre annonce le pointage par la voix et le geste selon les critères suivants:

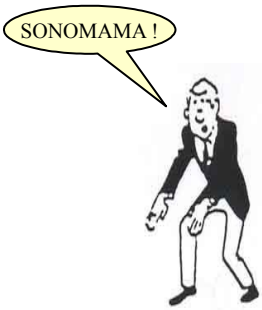
Geste	Avantage	Points	Critères
	IPPON	10 points	Chute effectuée : - Nettement sur le dos -Avec force -Avec vitesse -Avec contrôle
	Avantage annoncé par l'arbitre au second « WAZA-ARI » **WAZA-ARI-AWASATE-IPPON**	10 points	Chute à laquelle il manque : 1 des 4 critères du Ippon **(2 waza-ari =Ippon)**
	WAZA-ARI	7 points	Chute à laquelle il manque : 1 des 4 critères du Ippon (2 waza-ari =Ippon)

	YUKO	5 points	Chute effectuée : - Sur le dos mais il manque 2 des 3 autres critères ou bien - Pas sur le dos et il manque 1 des 3 autres critères

IMMOBILISATONS:

En fonction du temps d'immobilisation au sol, des avantages et points sont attribués.
Entre 5 et 14 secondes :YUKO - Entre 15 et 19 secondes : WAZA-ARI 20 secondes : IPPON
Au sol, si un combattant subit une technique de clé de bras ou un étranglement et qu'il abandonne, celui qui a porté la technique est désigné vainqueur par IPPON

PENALITES:
A chaque pénalité (shido) donnée à un combattant correspond un avantage pour l'adversaire:
- 1er shido = yuko à l'adversaire
- 2ème shido = waza-ari à l'adversaire
- 3ème shido = hansoku make, disqualification et ippon donné à l'adversaire.

 Shido = pénalité. Hansoku make = disqualification.	 Un combattant va être pénalisé pour non combativité.	 Un combattant va être pénalisé pour fausse attaque.	 L'arbitre demande à un judoka en se tournant vers lui, de rajuster son judogi .
 OSAEKOMI = Immobilisation.	 TOKETA = Sortie d'immobilisation.	 SONOMAMA = Arrêt du combat en gardant la position des combattants.	 YOSHI = Reprise du combat après SONOMAMA.