RÔLE DES TENEURS DE TABLE

Les teneurs de table sont en général au nombre de deux.

Leur rôle consiste à :

1-Gérer le temps de combat:

-Mise en marche du chronomètre à l'annonce de l'arbitre « Hajime »
-Arrêt du chronomètre à l'annonce de l'arbitre « Matte »

A la fin du temps de combat réglementaire, le teneur de table annonce à haute voix à l'arbitre : « temps ».
L 'arbitre arrête alors le combat et annonce « Soremade » (Fin de combat) et rend sa décision.

2-Gérer les temps d'immobilisations :

-Mise en marche du chronomètre à l'annonce de l'arbitre « Osaekomi »
-Arrêt du chronomètre si l'arbitre annonce « Toketa » (sortie d'immobilisation)
-Si le temps d'immobilisation est atteint, le teneur de table annonce à haute voix à l'arbitre : « temps ».
L'arbitre annonce alors la fin du combat et le judoka ayant immobilisé son adversaire gagne par « Ippon »

3-Enregistrer les avantages obtenus par les combattants ainsi que les pénalités.

ANNEXES:

Catégories et temps de combat:

MASCULINS FEMININES EN INDIVIDUEL					
POUSSINS 10 et 11 ans	BENJAMINS 11 et 13 ans	MINIMES 13 et 14 ans	CADETS 15 et 16 ans	JUNIORS 17,18 et 19 ans	SENIORS 20 ans et +
1 minute 30	2minutes	3 minutes	3 minutes	4 minutes	5 minutes

Avantages:

IPPON : 10 points
WAZA-ARI AWASATE-IPPON = 2 WAZARI : 10points
WAZA-ARI : 7points
YUKO : 5 points

Pénalités:
Des pénalités « SHIDO » sont données par exemple en cas de non combativité ou autre faute non grave.
En cas de faute grave il est donné la pénalité « HANSOKU-MAKE» qui équivaut à la disqualification et donne IPPON à l'adversaire.

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 ippon à l'adversaire.

Immobilisations:

Entre 5 et 14 secondes :YUKO
Entre 15 et 19 secondes : WAZA-ARI
20 secondes : IPPON