

# SAITEI

(arbitrage)

## Table des matières

<b>VALEURS</b> .....	<b>3</b>
<b>KOKA</b> .....	<b>3</b>
<b>YUKO</b> .....	<b>4</b>
<b>WAZA-ARI</b> .....	<b>5</b>
<b>WAZA-ARI AWAZATE IPPON</b> .....	<b>6</b>
<b>IPPON</b> .....	<b>7</b>
<b>ANNULATION</b> .....	<b>8</b>
<b>PÉNALITÉS</b> .....	<b>9</b>
<b>NON COMBATIVITÉ</b> .....	<b>9</b>
<b>FAUSSES ATTAQUES</b> .....	<b>10</b>
<b>DIVERS</b> .....	<b>11</b>
<b>HAJIME</b> .....	<b>11</b>
<b>SORE MADE</b> .....	<b>11</b>
<b>KEICHI</b> .....	<b>11</b>
<b>FUSEN GACHI</b> .....	<b>11</b>
<b>KIKEN GACHI</b> .....	<b>11</b>
<b>MATTE</b> .....	<b>12</b>
<b>OSAEKOMI</b> .....	<b>13</b>
<b>TOKETA</b> .....	<b>14</b>
<b>SONOMAMA</b> .....	<b>15</b>
<b>YOSHI</b> .....	<b>16</b>
<b>SHIDO</b> .....	<b>17</b>
<b>TECHNIQUE NON VALABLE</b> .....	<b>18</b>
<b>APPEL DU MÉDECIN</b> .....	<b>19</b>
<b>RAJUSTEMENT DU JUDO GI</b> .....	<b>20</b>
<b>HANTEI</b> .....	<b>21</b>
<b>HIKI WAKE</b> .....	<b>22</b>
<b>JUGES DE COINS</b> .....	<b>23</b>

<b>ANNULATION DE LA DÉCISION DE L'ARBITRE.....</b>	<b>23</b>
<b>QUE LES COMBATTANTS REPRENENT DEBOUT .....</b>	<b>24</b>
<b>ACTION VALABLE .....</b>	<b>25</b>
<b>ACTION NON VALABLE.....</b>	<b>26</b>
<b>PRÉPARATION POUR UNE DÉCISION .....</b>	<b>27</b>
<b>JE DONNE UN COMBATTANT VAINQUEUR.....</b>	<b>28</b>
<b>OPINION SUR UNE VALEUR .....</b>	<b>29</b>

# VALEURS

KOKA



Lever le bras plié avec le pouce en direction de l'épaule et le coude près du corps.

Valeur : 3 points

YUKO



Lever le bras avec un angle de 45° de côté, paume de la main vers le bas.

Valeur : 5 points

WAZA-ARI



Tendre le bras à l'horizontale de côté, paume de la main vers le bas.

Valeur : 7 points

WAZA-ARI AWAZATE IPPON



Geste du Waza-ari, suivi du geste d'Ippon.

Valeur : 10 points

IPPON



Lever le bras tendu au-dessus de la tête, paume de la main vers l'avant.

Valeur : 10 points

## ANNULATION



Répéter d'une main le geste de l'opinion erronée tout en levant l'autre main devant soi au-dessus de la tête et en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.

Ici l'arbitre annule le Koka qu'il vient de donner.

# PÉNALITÉS

## NON COMBATIVITÉ



Faire plusieurs moulinettes avec ses deux mains à la hauteur de la poitrine.

## FAUSSES ATTAQUES



Avec les deux bras tendus, poings serrés, faire plusieurs mouvements de haut en bas.

# DIVERS

## HAJIME

Signifie "commencer".  
Se dit au début du combat ou après un Matte.  
Démarré le chronomètre.

## SORE MADE

Désigne la fin du combat, soit parce que le temps est écoulé, soit parce que l'un des deux combattants a gagné.

## KEICHI

Désigne le vainqueur du combat. Il avance d'un pas en tendant son bras vers lui au-dessus de l'épaule, main ouverte et paume vers l'avant.

## FUSEN GACHI

Désigne le vainqueur du combat, par forfait de son adversaire, celui-ci ne s'étant pas présenté.

## KIKEN GACHI

Désigne le vainqueur du combat, sur abandon de son adversaire qui décide de se retirer de la compétition.

## MATTE



Bras à l'horizontal main pliée vers le haut paume de la main vers la table de chronométrage.

Signifie "arrêté". Sert à arrêter temporairement le combat.  
Interrompt le chronomètre.

## OSAEKOMI



Tendre le bras en direction des compétiteurs avec la paume de la main dirigée vers le bas tout en s'inclinant vers eux et en leur faisant face.

Marque le début d'une immobilisation.

Démarre le chronomètre du temps d'immobilisation.

## TOKETA



Tendre le bras vers l'avant, et l'agiter rapidement de gauche à droite deux ou trois fois, tout en s'inclinant vers les compétiteurs.

Marque la fin de l'immobilisation, l'arbitre attribue la valeur correspondant au temps comptabilisé. Attention ce n'est pas un matte et l'action peut et doit se poursuivre.

Arrête le chronomètre du temps d'immobilisation.

## SONOMAMA



Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume de mains.

Arrête les chronomètres du temps d'immobilisation et du temps de combat.

Les combattants n'ont plus le droit de bouger.

YOSHI



Se pencher vers l'avant et toucher les deux compétiteurs avec la paume de mains.

Redémarre les chronomètres du temps d'immobilisation et du temps de combat.

Le combat reprend.

## SHIDO



L'arbitre décrit d'abord la faute d'un geste spécifique, puis annonce Shido en pointant de son index le combattant concerné.

TECHNIQUE NON VALABLE



Lever sa main devant soit au-dessus de sa tête et l'agiter deux ou trois fois.

## APPEL DU MÉDECIN



Lever sa main devant soit, paume vers le haut, en direction de la table de marque.

## RAJUSTEMENT DU JUDOGI



Regarder le judoka, croiser les deux bras, poignet contre poignet à hauteur de la ceinture.

## HANTEI



Pour indiquer qu'il est prêt à annoncer Hantei, l'arbitre tend les bras vers l'avant avec un angle de 45°, poings fermés. Il doit tenir le drapeau blanc dans sa main gauche et l'autre dans sa main droite. En annonçant Hantei, l'arbitre exprime son opinion en levant le bras droit ou le bras gauche.

HIKI WAKE



Désigne un match nul.

Tendre le bras à la verticale au-dessus de la tête et fend l'air vers l'avant entre les deux combattants.

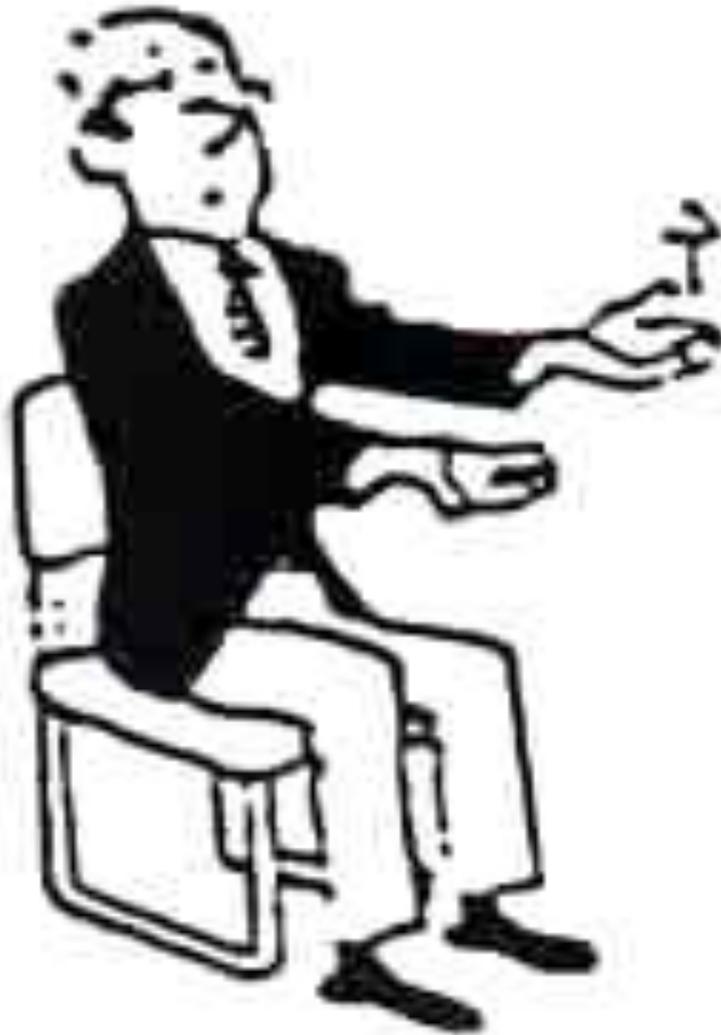
# JUGES DE COINS

## ANNULATION DE LA DÉCISION DE L'ARBITRE



Lever sa main devant soit au-dessus de sa tête et l'agiter deux ou trois fois.

QUE LES COMBATTANTS REPRENENT DEBOUT



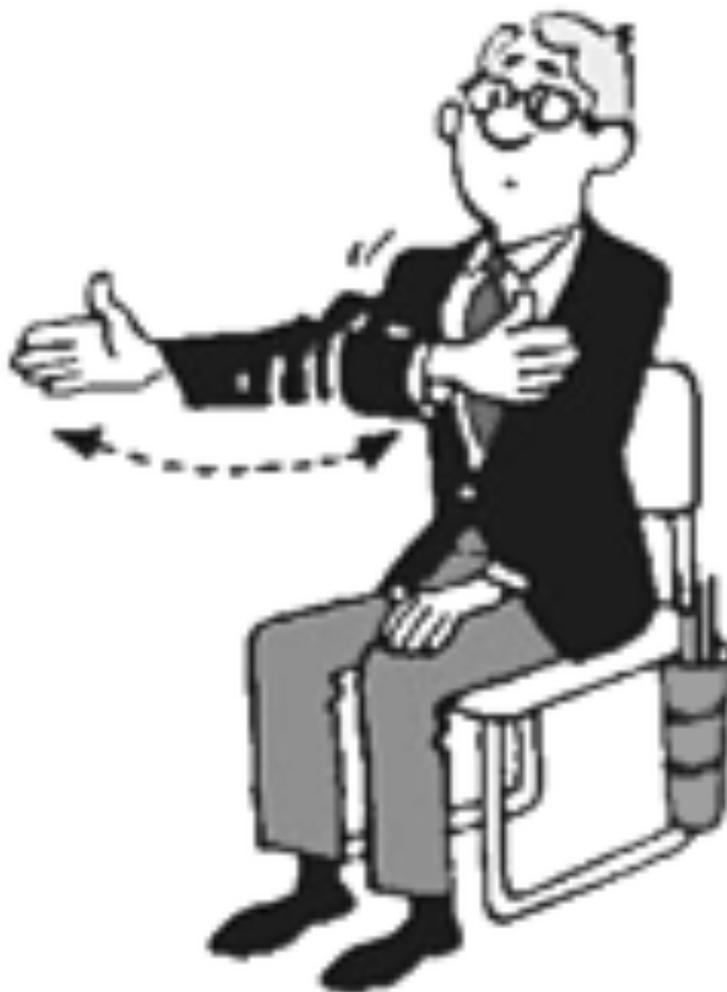
Tendre ses deux bras à l'horizontale, paume vers le haut.

ACTION VALABLE



Tendre son bras à l'horizontale sur le côté pouce vers le haut.

ACTION NON VALABLE



Tendre son bras à l'horizontale devant pouce vers le haut et le replier plusieurs fois sur la poitrine.

## PRÉPARATION POUR UNE DÉCISION



Tenir le drapeau blanc dans sa main gauche et l'autre dans sa main droite (ou inversement en fonction de la position des combattants) à l'horizontal devant lui.

JE DONNE UN COMBATTANT VAINQUEUR



À l'annonce d'Hantei, exprimer son opinion en levant le bras droit ou le bras gauche.

OPINION SUR UNE VALEUR



Faire le geste en fonction de son opinion : Koka, Yuko, Waza-ari ou Ippon.