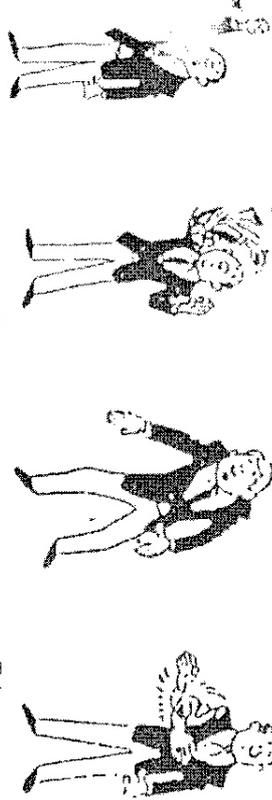


Koka

Yuko

Waza Ari

Ippon



Waza Ari Awaete Ippon

L'arbitre annule le Koka qu'il vient de donner

Osaekomi - immobilisation

Toketa - sortie d'immobilisation

IPPON

Il faut que par une projection de Judo (1), le partenaire tombe largement sur le dos (2), vite (3) et fort (4) avec contrôle (5). Le 1er critère allant plutôt de soi (si la projection n'est pas de Judo - comment un arbitre de Judo pourrait-il l'évaluer), on rebandra les 4 critères à résumer si on veut devenir champion : **projeter largement sur le dos avec vitesse, force et contrôle.**

WAZA-ARI

C'est un IPPON à qui il manque l'un des critères suivants : vitesse, force, pas largement sur le dos (moins de 50 %). On notera qu'il faut tout de même contrôler son partenaire. Lorsque l'un des combattants chute sans que l'on puisse assurer et d'avantage et plus largement lorsqu'une technique n'est pas valable, l'arbitre ne signale ni victoire son bras au dessus de sa tête.

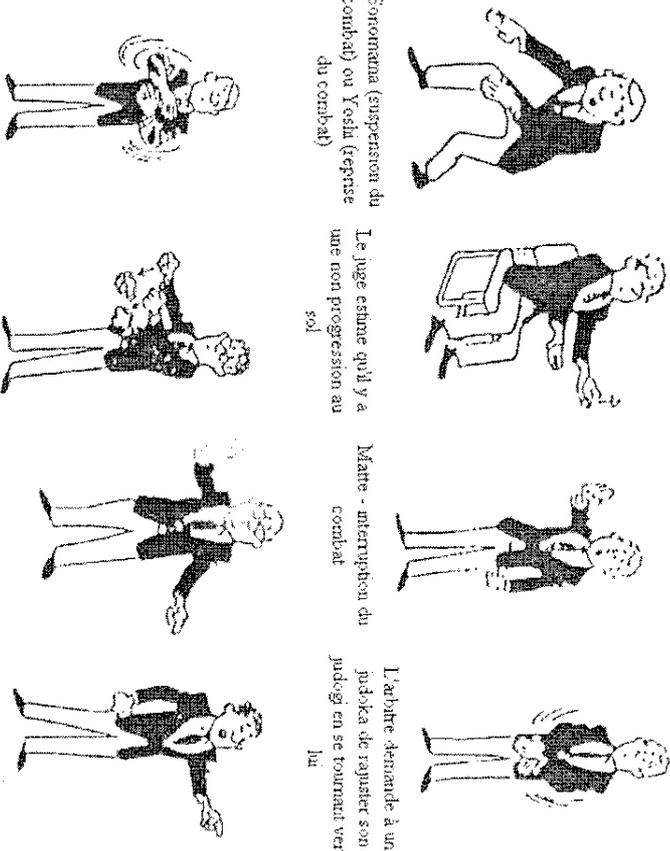
On notera que pour WAZA-ARI, l'annonceur dit IPPON l'arbitre annonce "WAZA-ARI" et non "IPPON".

YUKO

Il existe plusieurs moyens pour marquer YUKO.
 * c'est un IPPON à qui il manque deux des critères énoncés ci-dessus. (Le contrôle est cependant toujours nécessaire).
 * Le partenaire chute sur les 2 épaules.
 * Le partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'en haut du corps. Mais si son bras est replié sous son corps, n'y a que KOKA.
 * Le partenaire est projeté avec contrôle (toujours...), force et vitesse sur les fesses et roule aussitôt sur le dos.

KOKA

Il existe plusieurs moyens pour marquer KOKA :
 * Le partenaire chute sur une épaule.
 * Le partenaire est projeté avec contrôle (toujours...), force et vitesse sur les fesses ou les cuisses. Attention : concernant les cuisses, si le partenaire chute sur le côté de la cuisse jusqu'en haut du corps, il y a YUKO. Mais si le bras de celui qui chute est replié sous son corps, alors on considère qu'il faut prendre en compte le seul impact des cuisses. Il y a donc KOKA et non YUKO.



Sorinuma (suspension du combat) ou Yochi (reprise du combat)

Le juge estime qu'il y a une non progression au sol

Mante - interruption du combat

L'arbitre demande à un judoka de rajuster son judogi en se tournant vers lui

Un combattant va être pénalisé pour non combattivité

Un combattant va être pénalisé pour fausse attaque

Un combattant va être pénalisé pour être resté 5 secondes dans la surface de danger (zone rouge) sans attaquer

L'arbitre donne une pénalité. Shudo, Chui, Kekkoku ou Hansoku Make